**Comics Online interactivos para el aprendizaje**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Criterios de Evaluación** | * Transferibilidad 13
 | * [Adaptabilidad](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=AkeSeRAzR60YEuXsJJh2AUo7FN_6Yb-OJa82w1X-NGo) 6
 | * [Innovación](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=GHmqaLbcS4og69TamQjQr7W0WgxhD8WPjWCfbUOKmjI) 10
 |
| * [aceptabilidad](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=m9O5x0lRMDAnrAcT0oAI3yUy9HWcyz0ESUgqL5p0YaI) 8
 | * [Impacto](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=y7YSfR64YHX9HjS3uJanNluGqyTW6KRra3_ID-kYHFw) 6
 | * [Efectividad](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=ga8kcZIlVQt-geknlPCo3m1Hs8iqPey87D6bjLeKhDU) 5
 |
| * [Disponibilidad](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=5qFEcaCSuDRqDKE9j2MttfQtWR9n2GLfQtAUjtvOwgc) 6
 | * [Creatividad](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=I8htVJ6DeSA4RagJZB9-A_-yyL2Dnz7p-P08fU1Mrso) 7
 | * [Colaboración](http://www.digiskills-project.eu/?q=content/interactive-web-comics-4learning&rate=bLG9C_-kUW8-8OxC3Iq5nAWjYfGiF-YA8KrQVwzPTY8) 4
 |

**La buena práctica de la enseñanza en un vistazo**

Tema de la práctica

idiomas

Los grupos destinatarios

Estudiantes

Nivel educacional

Educación Secundaria

Breve resumen

El resultado de la práctica es permitir a los estudiantes y educadores que trabajan en el campo de la literatura infantil y la formación docente utilizar versiones digitales de libros ilustrados o escenarios de casos de la vida real como método profundo de la creación de cómics interactivos, mientras que al mismo tiempo, los estudiantes aprenderán sobre técnicas de narración.

Los estudiantes serán inspirados por una historia presentada en un libro de imágenes, en los artículos, un vídeo, o incluso una caminata educativa (en el que se les pedirá a recopilar fotos y videos) y ellos lo utilizan como un escenario base. Inicialmente se les pedirá crear su versión.  Esta  actividad unirá a los estudiantes y les hará comunicarse entre ellos.

Los estudiantes crearán sus historias con el uso de una herramienta web, un creador de cómics (ComicLab). Esta herramienta de edición dará también la opción de incorporar globos de diálogo con texto multilingüe, vídeos o un enlace web que dará la capacidad al creador de historietas de crear un guión gráfico con contenido multimedia adicional.

Duración de la actividad

04/06/2015 05:00:00 - 04/10/2015 13:00:00

Dificultad de soluciones Tecnológicas

Muy fácil

Palabras clave

[tebeos,](http://www.digiskills-project.eu/?q=best-practice/comics) [cómics](http://www.digiskills-project.eu/?q=best-practice/educational-comics) educativos, [cómics en](http://www.digiskills-project.eu/?q=best-practice/comics-education) educación, [webcomics,](http://www.digiskills-project.eu/?q=best-practice/webcomics) [cómics interactivos](http://www.digiskills-project.eu/?q=best-practice/interactive-comics)

**Descripción detallada**

Edad de los alumnos

15 - 20

Los resultados del aprendizaje

El alumno será capaz de recordar hechos, comprender e interpretar la información aprendida, descomponer la información en sus componentes para ver interrelaciones e ideas, utilizar la creatividad para componer y diseñar historias cómicas originales.

Tiempo de aprendizaje

La creación de una o dos páginas de historia cómica web puede ser implementada en 45 minutos. Si tenemos que producir un libro webcomic interactivo tendremos un taller semanal de aproximadamente 4-5 horas de interacción diaria.

Descripción de los desafíos

[ComicLab](http://www.webcomicbookcreator.com/) es una herramienta que permite la creación de libros de historietas web dinámicas desarrolladas por el Dr. Petros Georgiakakis. Un autor puede crear una agenda de e-comic mediante la combinación de imágenes de personajes, imágenes, fondo, texto en globos que se pueden colocar en los marcos de las páginas del libro de esa manera y el estilo deseado. [ComicLab](http://www.webcomicbookcreator.com/) es un entorno de creación de fácil utilización. Es una plataforma que requiere conocimientos básicos de las TIC.

Los únicos problemas a que te puedas enfrentar durante la creación de la historia es la falta de fondos de imágenes prediseñadas. En este caso, ya sea buscar en la web o que los alumnos lo haga manualmente y después lo escaneen.

Descripción detallada

[ComicLab](http://www.webcomicbookcreator.com/) es una herramienta de edición multilingüe para cómics interactivos. Con [ComicLab](http://www.webcomicbookcreator.com/) usted puede hacer sus propias historias interactivas multimedia, es fácil de usar herramienta de creación de libros de historietas. Puede exportar sus libros de historietas como libros interactivos.
Con [ComicLab](http://www.webcomicbookcreator.com/) usted puede utilizar su imaginación y convertirse en un autor de un libro de historietas. Le permite añadir hipervínculos, sonidos y vídeos en los globos de texto.

Esta será su motivación para la creación de un escenario de historia cómica. Este escenario wil tranfered en un cómic interactivo en la Web.

Algunos ejemplos que servirán de motivación:

1. [La competencia tira cómica "La democracia y los derechos humanos en la escuela"](http://pjp-eu.coe.int/documents/1417855/3916814/proposal%2B130.pdf/a81226d2-4440-4d43-9d85-690499cfc415)
2. [Ilíada de Web cómic Hommer de Varvakeios Secundaria](http://taenoikwkaiendimw.blogspot.gr/2012/11/blog-post_5742.html)
3. [Principito de Varvakeios Secundaria](http://efivoidimosiografoi.pbworks.com/w/page/39722752/%CE%9F%20%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%81%CF%8C%CF%82%20%CF%80%CF%81%CE%AF%CE%B3%CE%BA%CE%B9%CF%80%CE%B1%CF%82%20%CF%83%CE%B5%20%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82)

Actividades de aprendizaje / Implementación

Las actividades en el taller propuesto:

* Actividad 1: Los estudiantes participarán en una presentación sobre los trabajos de Hércules
* Actividad 2: Los estudiantes divididos en grupos de dos y buscarán detalles con respecto a uno de los Trabajos de Hércules
* Actividad 3: Los estudiantes recogen el material. Fotos, videos, texto de globos
* Actividad 4: Los estudiantes crearán cualquier medio que quieren usar que no han encontrado.
* Actividad 5: Los estudiantes tendrán una guía detallada
* Actividad 6: Los estudiantes comenzar a crear su historia.
* Actividad 7: Los estudiantes subirán el cómic interactivo en el portal de la escuela y crearán un video de presentación para el canal de YouTube

Herramientas utilizadas para realizar la práctica

|  |  |
| --- | --- |
| **País de origen** | Grecia |
| **Idioma de la práctica** | Inglés |
| **Sitio web relacionado** | <http://stage.petmed.gr/> |
| **Situación de la práctica** | Último |
| **Descarga desciprion práctica completa** |  |

Área de buenas prácticas

* Aprendizaje habilitado TIC - Uso de recursos digitales para la práctica de cara a cara y en el aula para el aprendizaje en línea.

**Literatura Útil**

ComicLab: Software para la creación de cómics interactivos: http://stage.petmed.gr/

**Sobre el Autor**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del colaborador** | Petros P. Georgiakakis |
| **Afiliación del colaborador**  | Investigador senior |
| **Institución donde se llevó a cabo esta práctica** | Escuela de Educación Pedagógica y Tecnológica (ASPETE) |
| **Email de contacto** | petros.gerogiakakis@gmail.com |