

**ANEXO I**  
**A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN**  
**DOCENTE 2020**

**Propuesta de creación de Grupo de Innovación Docente**

Ficha técnica del GID
<p><b>1. Grupo de Innovación Docente de Excelencia</b> (Marque la casilla que proceda) SÍ <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene)</b> Innovar desde el cómic en la enseñanza superior</p>
<p><b>3. Coordinador / coordinadores</b> Francisco Manuel Sáez de Adana Herrero. Calificación de Muy Favorable en el programa DOCENTIA en el año 2015.</p>
<p><b>4. Líneas de innovación</b> (El GID podrá elegir la/s línea/s en las que enfocará su actuación, que podrá coincidir o no con las líneas de interés de la presente convocatoria. Seleccione la/s que proceda/n)</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 1: Aprendizaje basado en retos  <input type="checkbox"/> Línea 2: Clase invertida o flipped classroom  <input type="checkbox"/> Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS)  <input checked="" type="checkbox"/> Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas  <input checked="" type="checkbox"/> Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia  <input type="checkbox"/> Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible  <input type="checkbox"/> Otra (redáctela de manera concisa):</p>
<p><b>5. Relación de miembros y descripción individual de sus méritos</b> Guillermina Gavaldón Hernández          Josué Llull Peñalba          Daniel Candel Bormann          Francisco José Álvarez García          Sheila López Prados</p>

## Plan de trabajo a desarrollar en tres años (\*)

### 1. Introducción

Las nuevas formas de comunicación prevalecen en la vida de los estudiantes debido a la rápida evolución de Internet y las redes sociales. Los jóvenes pasan mucho tiempo durante el día en chats telefónicos o navegando por Internet, dejándoles menos tiempo para otra actividad, como leer libros, periódicos o revistas.

La lectura es un proceso cognitivo a través del cual el lector interactúa con las ideas del autor incorporadas en el texto, actividad que necesita un amplio conocimiento del idioma y, en algunos casos, un contexto relacionado con el tema [7,9]. Algunos estudios sugieren que las personas entienden mejor cuando leen textos que contienen imágenes en comparación con aquellos que usan solo palabras [4, 5, 12]. Algunos otros afirman que hay una falta de evidencia que demuestre una relación de comprensión o mejora del aprendizaje cuando se usan gráficos o imágenes en textos [9].

Independientemente de si las imágenes pueden ayudar a comprender un texto escrito en mayor o menor medida, se debe tener en cuenta que las imágenes o imágenes, ya sean estáticas o en movimiento, prevalecen en casi todos los medios a los que los jóvenes tienen acceso o en los que interactúan. Sin embargo, podría ser que algunos estudiantes no tengan los conocimientos necesarios para decodificar o interpretar imágenes y sus mensajes centrales, y en muchos casos, no han usado imágenes y texto juntos como una herramienta de comunicación.

Las habilidades de alfabetización visual son necesarias para poder interpretar y dar sentido a la información representada a través de imágenes y, en general, pocos programas educativos integran este tipo de alfabetización como parte de su plan de estudios regular [11]. Una forma de llevar a los estudiantes a la alfabetización multimodal es a través de cómics. Los cómics son más que imágenes que ayudan a explicar textos, aunque pueden jugar un papel como un formato de tipo tutorial para ayudar a entender el funcionamiento de cualquier dispositivo, por ejemplo.

Los cómics que se prevén en este estudio son medios que combinan contenidos visuales con textos que transmiten mensajes, ideas, pensamientos y sentimientos. Si bien puede parecer que leer un cómic puede ser algo superficial, leer un cómic implica llevar a cabo procesos que requieren decodificar mensajes visuales junto con textos. Leer un cómic requiere que el lector ejerza sus habilidades visuales y verbales: la comprensión de las particularidades del dibujo, su perspectiva, la simetría, su forma y los mensajes que expresan intrínsecamente las imágenes. Las habilidades verbales implican el conocimiento de la superposición de gramática, trama y sintaxis [8]. Una buena manera de involucrar a los estudiantes en la lectura y ayudarlos a comprender algunos temas difíciles podría ser confrontar a los estudiantes con cómics como material de lectura [1, 3, 6].

Por otro lado, los avances tecnológicos, el exceso de información, la globalización, la incertidumbre, son algunos desafíos que los estudiantes deben enfrentar y estar preparados para enfrentarlos en la actualidad. En ese sentido, el sistema educativo busca preparar a los estudiantes para hacer frente a estos problemas y convertirse en ciudadanos para el siglo XXI, alentándolos a ser: aprendices autodirigidos, ciudadanos preocupados, contribuyentes activos y pensadores críticos. Al utilizar los cómics como una herramienta para el aprendizaje, se trata de establecer las bases para el desarrollo de las competencias mencionadas anteriormente. Leer un cómic, además de atraer lectores reacios, ayuda a conectar a los estudiantes con la cultura popular y podría fomentar la reflexión crítica si los alentamos a confrontar ideas a través de diálogos con compañeros y maestros. Los estudiantes pueden estar inmersos en un proceso de pensamiento profundo si deben dar sentido a las ideas que están implícitas en el texto y las imágenes juntas [2, 3, 10].

En otro punto se coloca la creación del cómic. Crear un cómic implica seleccionar elementos esenciales para la narración, elegir una perspectiva desde la cual el lector podría verlo y determinar los símbolos que

aparecerían en cada viñeta. El autor necesita hacer un equilibrio entre la composición de dibujo y la coherencia narrativa teniendo en cuenta los elementos gramaticales y la retórica.

Por todos estos motivos, la lectura y creación de cómics está cada vez más extendida como herramienta educativa, para ayudar a la mejor comprensión de determinados temas, fomentar la lectura entre los estudiantes y proporcionar una herramienta que permita al estudiante mostrar sus ideas de una forma sencilla que además le facilite la expresión de sus emociones.

### Referencias

1. Ball, D. M., & Kuhlman, M. B. (2010). *The Comics of Chris Ware : Drawing Is a Way of Thinking*. University Press of Mississippi.
2. Berger, A. (1971). Comics and Culture. *Journal Of Popular Culture*. 1: 164–178.
3. Botzakis, S. (2013). Why I Teach Comics in Higher Education. *Knowledge Quest*. 41(3): 68–70.
4. Cook, M. P. (2017). Now I 'See': The Impact of Graphic Novels on Reading Comprehension in High School English Classrooms. *Literacy Research and Instruction*. 56(1): 21–53.
5. Demirdag, S. (2014). Student Engagement and Writing Tasks in Science Classrooms. *International Journal of Teaching and Education*. 2(1): 38–44.
6. Dickinson, H., & Werner, M. (2015). Beyond Talking Heads: Sourced Comics and the Affordances of Multimodality. *Composition Studies*. 51–74.
7. Doolittle, P. E., Hicks, D., Triplett, C. F., Nichols, W. D., & Young, C. A. (2006). Reciprocal Teaching for Reading Comprehension in Higher Education: A Strategy for Fostering the Deeper Understanding of Texts. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. 17(2): 106–118.
8. Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art : principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton.
9. Glenberg, A. M., & Robertson, D. a. (2000). Symbol Grounding and Meaning: A Comparison of High-Dimensional and Embodied Theories of Meaning. *Journal of Memory and Language*. 43(3): 379–401.
10. Meskin, A. (2009). Comics as literature? *British Journal of Aesthetics*.
11. Walsh, M. (2017). Multiliteracies, Multimodality, New Literacies and .... What Do These Mean for Literacy Education?: 19–33
12. Whiley, D., Witt, B., Colvin, R. M., Sapiains Arrue, R., & Kotir, J. (2017). Enhancing critical thinking skills in first year environmental management students: a tale of curriculum design, application and reflection. *Journal of Geography in Higher Education*. 41(2): 166–181.

### 2. Justificación

La necesidad de incrementar las competencias relacionadas con la alfabetización visual ha incrementado en los últimos años el uso del cómic como herramienta educativa a diferentes niveles. Un nivel relacionado con la lectura y el análisis de los mismos introduciendo el cómic como un material más que se puede utilizar en el aula. Pero también otro nivel que implique la creación de cómics por parte de los alumnos para fomentar ese pensamiento crítico y la capacidad de expresar sus ideas por medio de imágenes. Por supuesto, también se utilizan los personajes de cómic para la creación de ciertas actividades, ya que el carácter popular y de entretenimiento del medio no se debe despreciar dentro del contexto educativo.

Los principales agentes del sistema educativo no son ajenos a esta realidad y así existen diferentes iniciativas a nivel universitario cuyo objetivo es mejorar las capacidades de la comunidad educativa en el uso del cómic como herramienta. Así, entre las más importantes, se pueden citar la Cátedra de Estudios de Cómic financiada por la Fundación SM en la Universidad de Valencia en el marco de la cual se ha empezado a impartir este año el Máster en Cómic y Educación o el próximo Máster en Medicina Gráfica que se va a impartir en la Universidad Internacional de Andalucía como parte de la labor de un movimiento que lleva

trabajando, a nivel nacional e internacional, durante muchos años en el uso del cómic en la enseñanza de la medicina.

En la Universidad de Alcalá existen varias iniciativas aisladas en el uso del cómic en la educación, la mayoría de ellas realizadas por los integrantes de esta solicitud. La creación de este grupo de innovación docente responde, por tanto, a la necesidad de proporcionar un marco común a todas estas iniciativas que permita incrementar la aplicación del cómic como herramienta educativa de forma interdisciplinar en nuestra universidad.

### 3. Objetivos

- Promover un aprendizaje crítico y reflexivo que se traduzca en el desarrollo de habilidades de comprensión y creación de conocimiento. El análisis de la secuencia de imágenes proporciona información progresiva promoviendo la reflexión y la indagación sobre los significados que se transmiten, y permite su contraste con conocimientos previos y pensamientos propios.
- Estimular y desarrollar el pensamiento visual. La lectura e interpretación de cómics potencia competencias de comunicación y alfabetización visual al tener que interpretar las metáforas expresadas en las viñetas.
- Estimular la innovación y creatividad a través de la expresión multimodal. Mediante la búsqueda de representaciones de ideas a través de elementos visuales. Incluir en las clases el cómic como medio narrativo.

### 4. Metodología de trabajo

Se realizarán varias experiencias del uso del cómic en tareas educativas, incluyendo las siguientes:

- Creación de experiencias para utilizar el cómic en las clases de ciencia.
- Análisis de cómics en clase de literatura.
- Utilización de cómics como fuente histórica.
- Realización de trabajos de comunicación en educación por medio de cómics.

Para ello se realizará siempre una introducción al lenguaje del cómic y su potencialidad y, posteriormente, se realizarán pequeños ejemplos referidos a cada uno de los ámbitos antes mencionados con el fin de proporcionar al alumno las herramientas necesarias para las tareas de análisis y creación.

### 5. Cronograma

Durante los dos primeros años se implementarán varias experiencias del uso del cómic tanto en clase como en actividades de eventos como la Semana de la Ciencia. Cada final de cada uno de los cursos será un hito en el que los estudiantes evaluarán su nivel de aprendizaje gracias al uso de esta herramienta. El tercer año se evaluará el resultado de esas experiencias para implementar posibles mejoras y realizar la difusión de los resultados. Obviamente, esta tarea de evaluación se irá haciendo también de forma paulatina durante los dos primeros años (especialmente al final de cada uno de ellos), pero es en este tercer año cuando se realizará la evaluación profunda con el fin de sacar conclusiones para el inicio de un nuevo ciclo.

(\*) En el plan de trabajo se deben incluir al menos los apartados que se indican.