

**TIP 512**

6 de junio de 2024

TIP 512 del día**El uso del cómic como estrategia de aprendizaje**

“Puedes enseñar una lección un día; pero si puedes enseñar creando curiosidad, el aprendizaje será un proceso para toda la vida”.

Clay P. Bedford



Con el auge de los proyectos cinematográficos que nos han legado empresas como Marvel y DC en las últimas décadas, el cómic ha retomado el protagonismo que tuvo a principios del siglo XX, donde constituía una ventana al mundo del entretenimiento a través de la ficción. La versatilidad del cómic permite que pueda usarse en cualquier área del conocimiento, proporcionando una herramienta única para captar la atención de las y los estudiantes y potenciar su proceso de aprendizaje y comprensión.

Los cómics tienen la capacidad única de atraer la atención de las y los estudiantes, estimulando su interés y compromiso con el contenido educativo. Al atender diversas áreas del currículo, combinar los cómics con otros materiales educativos permite una experiencia de aprendizaje integral y variada. A continuación te presentamos algunas pautas para usar este recurso tan versátil en el aula:

- **Elegir cómics relacionados con los temas de estudio:** selecciona cómic que estén directamente relacionados con los temas que se están enseñando y/o que estén relacionados a los intereses de las y los estudiantes. Esto no solo capta su atención, sino que también facilita la comprensión al conectar el contenido educativo con sus intereses personales.
- **Planificar actividades que combinen varias materias:** piensa en actividades que unan distintas asignaturas y que puedan involucrar a otros maestros. Esto crea proyectos que ayudan a las y los estudiantes a aprender de manera integral, entendiendo mejor las imágenes, símbolos y recursos que aparecen en los cómics.

- **Fomentar la inteligencia visual:** Siguiendo la teoría de las inteligencias múltiples, la aplicación del cómic en el aula permite la inclusión de estudiantes con una fuerte inteligencia visual. Los cómics ayudan a estos estudiantes a procesar y retener información de manera más efectiva a través de elementos visuales y narrativos.
- **Promover la creación de cómics:** anima a las y los estudiantes a crear sus propios cómics basados en los aprendizajes adquiridos en clase. Esto no solo refresca la forma de evaluar, sino que también fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. Herramientas como Storyboard That, Canva, Pixton pueden ser muy útiles para esta actividad.

El cómic constituye una valiosa herramienta pedagógica que, si aprovechamos correctamente, puede transformar el aula en un espacio dinámico y atractivo de las y los estudiantes, mejorando significativamente su experiencia académica.

¡Usa el poder del cómic para transformar el aprendizaje y hacer que cada clase sea una aventura emocionante!



This email was sent to <<Correo electrónico>>

[why did I get this?](#) [unsubscribe from this list](#) [update subscription preferences](#)

Instituto 512 · Av. Winston Churchill, Torre Crecer. · Santo Domingo · Dominican Republic