

# EL COMIC COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Me gustaría empezar por un punto que fácilmente se obvia y que conviene tener en mente a la hora de introducir un cambio técnico en una asignatura: la idea de que una organización es un sistema sociotécnico y que un cambio en lo técnico implica modificaciones del sistema social (y viceversa). Esto conviene tenerlo muy presente porque, constantemente en las empresas e instituciones, efectuamos cambios en los sistemas técnicos (llámese rediseños de puesto de trabajo, evaluación continua o “comic”) sin reflexionar sobre los potenciales cambios que el sistema social tendrá que asumir, para bien o para mal.

Introducir una “innovación docente”, y lo dejo entre comillas porque usar los comics para el aprendizaje es un recurso ya conocido, implica pensar en todos esos efectos tanto sobre las personas como los diferentes elementos de la propia asignatura.

Realizar un manual de una asignatura en forma de comic tiene como ventajas que puede ser una herramienta atractiva en la que se puede utilizar un lenguaje más directo y cercano a los estudiantes incluso, el lenguaje propio del comic (onomatopeyas y otros recursos propios de este medio de comunicación) facilita el poder explicar las cosas de una manera más próxima y cercana.

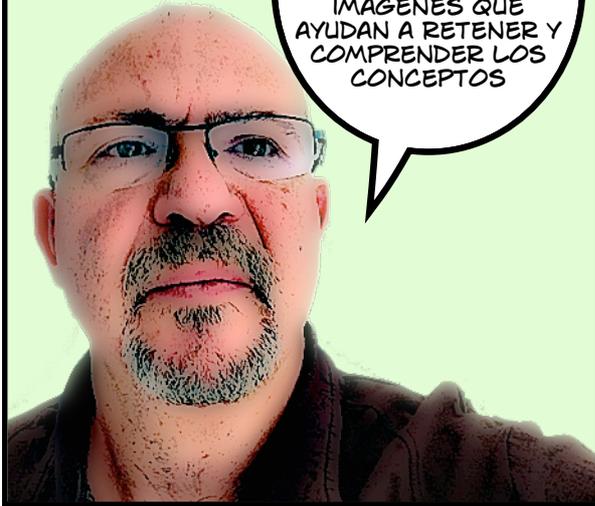
Eso implica re-pensar la materia para adaptarla a las exigencias del medio, es decir un exceso de “texto” puede romper la dinámica y perder los beneficios que pueden permitir este instrumento docente. Además, es bueno, que cada viñeta sea generada pensando en su impacto, es decir, que la imagen utilizada refuerce el concepto que se quiere desarrollar. Esto tiene el efecto de que sean fáciles de leer y retener.

Todo ello tiene unos efectos potencialmente negativos que conviene saber para poderles hacer frente. Hacer materiales que faciliten la comprensión y caigan en la simplificación puede hacer creer al alumno que “domina” la materia, y no realizar el paso necesario de la comprensión al estudio que permita una real interiorización. Otro efecto negativo pudiera ser el creer que no es necesario venir a clase (¡Si lo entiendo! ¡Si es fácil de estudiar!) así como no ser consciente de la necesidad de “ampliar” con otro tipo de manuales más tradicionales. Incluso hay un problema para el docente, introducir buenos ejemplos, buenas imágenes puede significar “anticipar” recursos propios que pensaba utilizar en el aula.

Dados estos puntos débiles, sería interesante un planteamiento integrador, que los comics inviten a una mayor profundización de cada puntos (el lenguaje QR puede ser incluido aquí y enlazar desde dispositivos móviles a conferencias, artículos, etc.) –aunque darlo todo masticado también tiene efectos nocivos- y por supuesto, la actitud del profesor en clase dejando claro la necesidad de consultar otras fuentes así como hacer que las clases sean interesantes para el asistente y vea que gana más yendo que no.

# RESUMIENDO

## VENTAJAS



1. VISUALES
2. FÁCILES DE LEER Y RETENER
3. REFUERZAN CADA CONCEPTO CON IMÁGENES QUE AYUDAN A RETENER Y COMPRENDER LOS CONCEPTOS

## INCONVENIENTES



1. PELIGRO DE SIMPLIFICACIÓN
2. QUE LOS ALUMNOS CREAN QUE CON ESO BASTA PARA APRENDER