

LLICÈNCIA D'ESTUDIS

CURS 2008-2009

MODALITAT A

**DESENVOLUPAMENT DE LES COMPETÈNCIES BÀSIQUES
AMB LA UTILITZACIÓ DEL CÒMIC MITJANÇANT LES TAC**

SUBDIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PERMANENT

I RECURSOS PEDAGÒGICS.

DIRECCIÓ GENERAL D'ORDENACIÓ I INNOVACIÓ EDUCATIVA.

DEPARTAMENT D'EDUCACIÓ.

GENERALITAT DE CATALUNYA

(Resolució EDU/2276/2008, de 9 de juliol. DOGC núm. 5176 18/07/2008)

Alberto Sanagustín Escario

SUPERVISIÓ: **Artur Noguerol Rodrigo**

*El meu agraïment als tutors/es i directors/es dels
Ceips Jaume Salvatella i Fray Luis de León de Santa
Coloma de Gramenet, del curs 2008-2009, per la seva
col·laboració en aquesta llicència.
També agrair d'una manera especial al meu supervisor
Artur Noguerol el seu interès i esforç en aquest treball,
així com el de la meua filla Alba.*

Taula de continguts

TAULA DE CONTINGUTS	1
INTRODUCCIÓ	3
ADOLESCENTS I SOCIETAT	3
TERESA DURAN: PORTAR EL CÒMIC A L'ESCOLA	7
OBJECTIUS DEL TREBALL.....	8
ANTECEDENTS	10
RECERCA I EXPERIÈNCIES A REVISTES PEDAGÒGIQUES.....	14
LA MALETA DEL CÒMIC.....	16
ALTRES EXPERIÈNCIES.....	18
REFERÈNCIES ACTUALS	20
LLIGAM D'AQUESTA LLICÈNCIA AMB ALTRES LLICÈNCIES D'ESTUDI RETRIBUÏDES ANTERIORS.....	28
LES TAC	29
LES NOVES TECNOLOGIES A LA SOCIETAT ACTUAL	30
LES NOVES TECNOLOGIES A L'ESCOLA ACTUAL.....	33
AVANTATGES DE L'ÚS DELS ORDINADORS A LA PRÀCTICA EDUCATIVA.....	37
EL CÒMIC.....	45
PRINCIPALS DEFINICIONS DE CÒMIC	45
EL CÒMIC A L'ESCOLA.....	50
QUAN INTRODUIR EL CÒMIC?	55
BENEFICIS DELS CÒMICS	59
ACTUACIÓ DIDÀCTICA	63
REFLEXIÓ SOBRE LES SESSIONS.....	71
CONCLUSIÓ.....	74
BIBLIOGRAFIA GENERAL I ALTRES MATERIALS	77

El còmic, una eina pedagògica molt útil per treballar a totes les àrees, pot ser molt adequada per ajudar a assolir les competències de lectura i escriptura , amb la qual cosa potenciarem l'assoliment de la resta de les competències.

Aquest document pretén ajudar en la realització dels còmics amb els mitjans digitals que podem disposar ara a les escoles i facilitar la manera d'aconseguir uns treballs acurats amb creacions que podrem aplicar en diferents activitats que es treballen diàriament a l'aula.

INTRODUCCIÓ

Adolescents i societat

No hi ha cap dubte que des dels primers moments de la nostra existència rebem estímuls que comencen a conformar el nostre cervell. Poden sentir els fetus l'acció beneficiosa de la música de Mozart? Hi ha algun tipus de relació entre l'estat emocional de la mare i el fill que porta dintre seu? Parlar suaument i acaronent-li beneficia al nonat? Són capaçes de sentir alguna cosa sense estar en contacte directe amb tot els estímuls de tot tipus que tenim al voltant?. Durant els primers dies de vida, quan la visió és tan difusa, ¿es creen vincles mare-fill i el nen reconeix el somriure de la seva mare que el relaxa i dóna seguretat?

Els nostres sentits comencem a adaptar-se i a millorar les seves capacitats des del moment que naixem, comencen a captar tot tipus d'estímuls sensorials que quedaran gravats i que més endavant el cervell podrà utilitzar.

Totes les joguines dels petits són “estimuladores sensorials” i els primers llibres que ens compren, a part de curts i sense text, és clar, fins i tot suren a la banyera i es poden mullar, al·lucinant!

Però arriba el moment que ens comencen a preparar per la dura vida d'aprenentatge a l'escola, començant per la llar d'infants. Com qui no vol la cosa, els contes/llibres comencen a ser una mica més “difícils”, i fins i tot tenen algunes paraules.

I ja som a l'escola. Tot gira al voltant del joc i és molt divertit, aprenem ràpidament. I què diem dels primers contes? : imatges, imatges, imatges... i alguna paraula.

Els primers llibres *de veritat* que cauen en les nostres mans són magnífics, dibuixos grans amb colors al·lucnants, i una mica de lletra, tot s'ha de dir. Els nostres mentors ens guien pas a pas, pàgina a pàgina i ens adonem que això que els llibres saben molt i són molt divertits, fins i tot ens atrevim en un moment de solitud a passar fulls tot solets, com si foren uns autèntics professionals. Res més lluny de la realitat.

Però les imatges amb paraules, les paraules amb imatges sempre quedaran gravades i la nostra càmera particular, els ulls, ho gravaran tot i aniran afegint i afegint informació al

nostre calaix mental que ens servirà per acumular, per anar aprenent cada dia més i més.

Els llibres de Primària sempre han estat plens d'imatges i fotos que acompanyen els textos que hem d'entendre. Això arriba fins als primers cursos de l'ESO. Els llibres tècnics també porten imatges de suport al text que acompanya fins que arribes a la universitat i te n'adones que els llibres de Dret “no porten cap dibuixet!!!”

Tenim clar que als nens d'avui, si alguna cosa no els manca, és estimulació sensitiva, reben molta informació, però tot i així, les coses a l'escola no rutllen. Per què?

Pot ser per saturació? Des de petits la TV és, en moltes llars, l'aparell que gairebé sempre està engegat, com si fos obligació el fer-ho. El nen assegut al davant obre els ulls, mira i veu de tot... és com una esponja, i pensem que no s'adona del que veu i estem molt equivocats. I tothom sap que a la TV podem trobar i veure de tot, bo i dolent. El nen aprèn ràpidament i prémer els botons i aconseguir resultat immediat els provoca una satisfacció difícil de qualificar, els pares riuen en veure com és d'espavilat el nen.... però arriba el moment que el nen es troba sol, volent o no, al saló i per tal que estigui entretingut i no molesti, el deixen seure al terra al davant d'aquesta “fantàstica” finestra a un món d'imatges de tota mena: dibuixos, anuncis, colors, música ...deixa les joguines i mira i veu... i xucla com una esponja milers i milers d'imatges.

Més endavant regalem DVDs de les últimes pel·lícules d'animació o dels clàssics de tota la vida. El nen va ampliant la seva col·lecció. Va creixent i arriba un moment que el regal “ideal” és, en un principi, una videoconsola que domina el saló, amb una oferta inabastable de jocs de tota mena, alguns fins i tot, fan participar a tota la família en tota mena d'activitats, esportives, lúdiques, acció o lluita.

Si no volem que el nen acapari el centre de diversió de la casa i es faci l'amo de la TV, acabem comprant-li el que necessita per a jugar a la seva habitació i fer que no molesti.

Dacord amb alguna enquesta feta en un nivell de Cicle Superior de l'escola on treballava, els nens tenien entre 2 i 3 videoconsoles a casa seva (no contaven les dels germans) i dotzenes de jocs (comprats o no) de tot tipus. El boca a boca, les revistes sobre videojocs i la publicitat eren les fonts d'informació que els feien estar a l'última.

Actualment, ja encara no et sorprèn veure al pares passejant amb algun fill que presta més atenció al joc al que està jugant en la seva videoconsola portàtil, aïllat del món, caminant amb un ull a la pantalla i l'altre controlant no ensopegar amb el mobiliari urbà,

“passant”, amb el consentiment dels progenitors, dels aspectes positius que pot tenir una passejada amb la família: observar el que ens envolta, on anem, xerrar, comentar, gaudir, conversar, preguntar, etc...

Una anècdota que recordo amb *“gràcia”*, (no crec que ni el protagonista la recordi) és quan vaig demanar un nen de 4t. A sortir a la pissarra per resoldre un problema de matemàtiques davant dels companys, per tal d’ajudar-lo a explicar la solució a la resta de la classe, en cas que fos necessari aclarir els dubtes. Vaig notar els gest estrany que feia el nen quan li vaig donar el tros de guix. Semblava que li costava agafar-lo. Li vaig preguntar què passava i no va dir res, però els companys el van *“delatar”*.

Van dir que el seu company s’havia quedat sense pell al dit gros de la mà dreta perquè se li havia reventat una bombolla que l’havia sortit jugant a *“la Play”* durant hores i hores tot el cap de setmana.

Quantes hores calen per què pugui donar-se una situació com aquesta?

Les relacions familiars es ressenten i sembla que estem criant nens egoistes que només es trobem a gust fent el que volen, quan volen. Poden adoptar actituds tiràniques envers els pares i tornar-se cada dia més tancats en la seva manera de viure. Llavors el problema sí que es torna preocupant, en unes edats on encara els nens no estan preparats per a prendre decisions sobre la seva vida, que necessiten els suport i consells dels pares, trobem un nen esclau de tota aquesta tecnologia mal utilitzada que els domina. Els pares, sols, no saben com resoldre i tenen dificultats per buscar ajuda per tal de resoldre el problema.

Un cas extrem serien, al Japó, els *“hikikomori”*, que alguns experts ja l’han definit com una nova malaltia social. Adolescents i joves incapaços d’integrar-se al món dels adults que acaben aïllant-se i tancant-se a les seves habitacions. Mantenen contacte amb el món exterior a través dels ordinadors, la televisió i els videojocs o fins i tot sense fer res més que romandre hores i hores a l’habitació sense moure’s.

Pot ser que la meua visió sigui una mica negativa però només ens hem de fixar al carrer, a la porta d’una escola o institut... El primer que agafen alguns nens i nenes és el telèfon mòbil per xerrar amb els amics o, moda recent, escoltar música pel carrer, molestant de tal manera que fan canviar de vorera als que es creuen en el seu camí.

En arribar a casa, encenen l’ordinador per entrar a les xarxes socials, (com facebook),

xats, vídeos del “Youtube”, descarregar música o pel·lícules de qualitat baixa, veure-les, jugar una estona mentre es tenen oberts els llibres i intenten a la vegada fer els odiosos deures que un “pesat” de mestre els ha posat per tal d’amargar-los la vida i que no puguin gaudir ara que són joves.... Quina situació!

Aquest nens es tornen hiperactius “negatius”, capaços de fer 4 ó 5 coses a la vegada. Sembla que controlen tot bé, però jo crec que van perdent la capacitat per concentrar-se en les coses serioses i no les arriben a fer bé, a poc a poc, i conscients de la seva importància.

Llavors poden arribar a veure l’escola de manera negativa. Tot són obligacions, han de llegir, estudiar i aprendre, els han d’exigir i avaluar contínuament, han de treure uns resultats, i això els requereix massa temps que perden dels seu temps personal. La constància en l’esforç, la rutina diària, el saber prioritzar les coses importants, el sacrifici que costa aconseguir el que de veritat serà important quan s’integrin a la vida laboral, ... tot això “*és un rotllo*”.

I els “profes” són els “torturadors” que volen aconseguir tot això. Els nens, a l’escola, se n’adonen que no controlen la situació, ni en són els amos, que no poden fer el que volen. O són prou madurs per saber com subsistir i sobreviure a aquesta situació, o comencen els problemes de tots tipus: baix rendiment, manca de disciplina, baixa autoestima, fracàs escolar, inadaptacions de tots tipus, problemes de relació amb altres companys, tancar-se amb els amics i fer colla no sempre positiva, addicions,...

Quan la situació arriba a aquest punt, les solucions són difícils de trobar i hem de dedicar molts recursos per minimitzar el problema i intentar que no s’agreugi més, ajudant i orientant els casos més evidents si són detectats a temps. Però, es clar, que l’escola no pot ser la única responsable en resoldre tots aquests problemes.

Pot ser que la meva visió de la situació sembli molt negativa, però els resultats de les diferents proves que s’estan portant a terme aquests darrers anys em donen la raó. L’índex d’alumnes que no assoleixen les competències mínimes es manté en un nivell preocupant i això que, segon diuen alguns experts, les proves tenen un grau de dificultat prou elevat per fer aflorar aquests resultats.

Teresa Duran: Portar el còmic a l'escola

Arran de l'article que va escriure la Teresa Duran, Professora del Departament d'Educació Visual i Plàstica de la UB, al diari "El Periódico" el 2 de maig de 2004 amb el títol "PORTAR EL CÒMIC A L'ESCOLA" on deia: "És hora que els centres educatius recorrin a l'anomenat novè art com a font de lectura o de recepció estètica, que s'interroguin sobre els valors que transmet i en recolzin la pràctica", em va fer pensar i em va decidir a fer una recerca tant de les primeres experiències que tractaven d'aquest tema, com del que s'estava fent ara a diferents nivells tant de pràctica com de formació sobre l'ús del còmic com a eina educativa.

En un altre paràgraf l'autora deia "el còmic es mostra molt dúctil perquè els infants adquireixin les competències lectores necessàries dins de la societat actual. En general, els pedagogs han mantingut una perspectiva moralitzant i carregada de prejudicis, sense tenir present que la funció de l'escola al sí de la societat és la d'ensenyar a llegir i, en conseqüència, a interpretar- els signes de l'entorn que, no ho oblidem, no són només textuais. L'escola hauria de donar unes sòlides competències amb les quals l'escolar adquirís un doble nivell lector -l'empàtic i el reflexiu- davant unes pàgines que també tenen un doble suport narratiu -el textual i el gràfic-, perquè en el cas del còmic, no es pot separar el contingut i la forma"

També diu que a "unes jornades educatives celebrades recentment a Barcelona, s'hi van exposar dues experiències portades a terme dins de l'escola Orlandai i l'escola Arc Iris de la Ciutat Comtal, que van resultar particularment positives i estimulants, ja que van demostrar que aquells infants que reben una preparació adient en l'observació i en l'execució del dibuix de la figura, l'expressió i el moviment del cos humà (o animal) i una iniciació pertinent en les eines i instruments gràfics i audiovisuals es manifesten molt competents tant en la recepció com en la producció de còmics, fotonovel·les o anuncis publicitaris.

Aquestes jornades sobre el còmic a l'escola van revelar fins a quin punt la recerca i la docència poden contribuir a resituar la lectura i la pràctica de l'art del còmic dins de l'escola, que és tant com dir dins de la comunitat circumdant. Només cal una sensibilitat atenta als canvis culturals i socials que s'expressen per camins no sempre considerats canònics, però que poden esdevenir font de riquesa personal i col·lectiva. Perquè no es

tracta tant de proposar un cànon de lectura com d'interrogar-se sobre les plurals manifestacions que aquesta ens ofereix"

OBJECTIUS DEL TREBALL

Com a resultat del treball de la meva llicència d'estudis no em plantejo la realització d'una recerca teòrica o universitària, sinó més aviat a partir de la constatació del fet que el còmic és un mitjà molt proper al nostre alumnat, voldria mostrar la seva potencialitat com a eina pedagògica molt útil com ajuda per assolir les competències de lectura i escriptura i, de manera molt específica, les seves possibilitats per treballar la construcció del coneixement propi de cadascuna de les àrees curriculars i matèries.

Al meu parer, crec que, com ja exposarem més endavant, a part d'altres eines també molt positives i aprofitables, el còmic, per les seves característiques, és una de les eines més adients per ajudar a desenvolupar el procés de lectoescriptura, i la llengua en general, com a element vehicular en totes les matèries del currículum sortiria recolzada amb la qual cosa aconseguiríem un millor assoliment de la resta de les competències, tractant el còmic de manera interdisciplinària i com un element motivador i afavoridor d'aquesta finalitat.

Objectiu 1: Mostrar la potencialitat del còmic com a eina per a l'assoliment de les competències comunicatives relacionades amb la lectura i l'escriptura i en l'elaboració del coneixement propi de cadascuna de les àrees curriculars.

A més, voldria mostrar una manera fàcil per a treballar aquest mitjà de comunicació amb els mitjans digitals que podem disposar ara les escoles i facilitar la manera d'aconseguir uns treballs acurats amb múltiples aplicacions en el treball diari a classe... convivint amb altres mitjans tan bons i positius com aquest...

A més de sempre, em semblava que el resultat del treball escolar no era prou polit i que es dedicaven molts esforços a intentar millorar la presentació dels treballs, cosa de les

que poques vegades sortíem prou contents, ja que, apart de les pròpies dificultats que ja porta en si la creació d'un còmic, part narrativa, guió, creació de personatges, moviment, plans, dibuixos... s'havia d'afegir les dificultats per a donar format a tots els elements que apareixen en una pàgina de còmic amb diferents vinyetes, títols, globus, textos, ...

La satisfacció per l'obra feta era evident, però sempre quedava un regust amarg perquè faltava alguna cosa per tal d'aconseguir un resultat més polit. I crec que avui, amb la generalització dels mitjans informàtics i digitals (TAC) i els nous programes dedicats a facilitar aquesta tasca, es pot avançar i molt en aquest aspecte.

Objectiu 2: mostrar les TAC com a potenciadores i facilitadores de l'ús del còmic com a eina d'aprenentatge escolar i com a iniciadora al món de les tecnologies de la comunicació.

Això no vol dir que es facin els còmics solament els ordinadors, perquè és evident que la realització d'un còmic és una tasca prou complexa per pensar que una màquina pot fer aquest procés tota sola. Sí, ja sabem que existeixen algunes pàgines que permeten crear còmics, de manera bastant limitada, aprofitant la tecnologia flash del maquinari actual.

Objectiu 3: mostrar que el llenguatge del còmic és un element senzill a partir del qual es facilita l'elaboració del coneixement i que, amb l'ajut dels mitjans digitals, dels quals podem disposar ara a les escoles, facilita la manera d'aconseguir uns treballs acurats amb creacions que podran aplicar en les diferents activitats que es realitzen diàriament a l'aula.

ANTECEDENTS

Des dels orígens de la humanitat, la imatge ha estat un element present com a forma d'expressió i comunicació en les diferents cultures, des de les pintures rupestres passant pels jeroglífics egipcis, els frescos i relleus grecs, romans i asteques, els vitralls de l'edat mitjana, els tapissos, els manuscrits medievals amb textos que acompanyaven a les imatges o els grans pintors que reflectien en les seves obres l'època en què vivien, els gravats, els llibres, les auques, les fotos, el cinema i la televisió.

Aquestes formes d'expressió han anat evolucionant i perfeccionant-se com ha avançat A finals del Segle XIX, apareix el còmic com un producte cultural que sorgeix amb l'evolució de la premsa, el primer mitjà de comunicació de masses, i aprofita aquest mitjà tant poderós. En un principi amb un esperit crític i caricaturesc, amb vinyetes i tires còmiques i més endavant amb pàgines senceres amb temàtiques variades.

Una nova manera de comunicar-se amb els lectors, d'arribar a a totes les classes socials, amb unes característiques que el fan peculiar, on conviuen la part gràfica icònica amb la verbal, frases i paraules, encerclades en globus que surten de la boca dels personatges.

És cert que ja feia anys que, amb la popularització de la premsa, alguns diaris ja mostraven alguns dibuixos crítics o satírics amb textos que els acompanyaven. On no podia arribar la fotografia, arribava la creació d'aquests dibuixos.

La intenció de comunicar-se amb els lectors d'una manera diferent era clara i més pensant que podien arribar a més lectors amb les grans tirades que feien els principals diaris de l'època. Tothom recorda imatges dels anys 30 on nois venedors de premsa es guanyaven la vida cridant els titulars de les notícies dels dia, posant els diaris gairebé a les mans dels vianants.

És en aquest moment que comencen a ser populars pàgines senceres de còmics als suplementos centrals d'alguns diaris. Tot això, també se sentien veus rebutjant aquest estil. El veien com poc seriós i van voler desprestigijs aquesta manera d'arribar a un públic més divers i no tan elitista.

Però aquests lectors eren fidels i esperaven amb ànsia el moment de la publicació per tal de devorar aquests còmics.

Sembla lògic que quan apareix una forma diferent que trenca amb els cànons establerts, apareixen també els detractors i contraris a que això pugui ser considerat i valorat com una evolució o una nova manera que complementa les diverses maneres de tractar la informació.

Fins i tot avui, gairebé tots els diaris de difusió nacional tenen un acudit fet per dibuixants de prestigi on es caricaturitza qualsevol fet de l'actualitat polític/social. També existeixen tires còmiques de tres o quatre vinyetes de diferents temàtiques. Encara que cada dia plantegen una situació diferent, sempre va lligada amb les tires de dies anteriors, això li dóna un caire de còmic viu que evoluciona i ens acompanya cada dia. Tot forma part d'una idea global que va creixent cada dia, és a dir, el ritme de lectura no el domines tú sino que és el dia a dia el que marca el teu ritme de lectura, en cas que t'atrapi, et tornes addicte i acabes identificant-te amb les situacions que planteja l'autor. Alguns exemples a destacar serien la "Familia Tipo" d'Horacio Altuna al Periódico de Catalunya, que es publica des de fa uns sis anys i que tracta de la vida d'un matrimoni i el seus dos fills adolescents. Un altre exemple és el de Juanjo Sáez al diari El Público o de "El bueno de Cuttlas" de Calpurnio, una pàgina d'excel·lent còmic que es va publicar al diari gratuït "20minutos" durant uns quants anys.

Quino i la seva Mafalda seria, crec, l'exemple més reconegut, però hi han molts altres autors amb tires de qualitat inqüestionable. Joaquin Salvador (Quino) va publicar la seva primera tira el 29 de setembre de 1964 al setmanari Primera Plana de Buenos Aires, i durant gairebé 10 anys tots van riure amb la profunditat dels missatges que expressava Mafalda en els seus diàlegs. La seva relació amb els amics, la família i la manera de veure i viure la vida va fer que es convertís en un personatge entranyable. Més endavant es van publicar recopilacions i, fins i tot, es van fer sèries d'animació per a la TV i en DVD.

El que sí s'ha de remarcar és, segons opinen els experts en la matèria, el còmic només ho serà quan es publica en grans tirades com a suplement dels diaris de l'època i amb una intenció fonamental de servir d'entreteniment popular.

Aquestes imatges a les que he fet referència abans esdevenien narrativa ja que explicaven una història o uns fets. Tot i això, no es fins al S. XIX que el còmic apareix tal i com el coneixem actualment. Encara que al llarg del S. XIX ja podem trobar exemples incipients del que més endavant considerariem còmics, com el cas del franc-

suís Rodolphe Töpffer que ja publica uns àlbums i un assaig sobre la teoria del còmic i altres autors, dibuixants i il·lustradors que van treballar en algunes publicacions de l'època amb obres principalment de caràcter satíric i humorístic i en historietes de caire polític, no es decideix la data del naixement del còmic contemporani fins el 16 de febrer de 1896, segons uns experts reunits per a l'ocasió a Lucca (Itàlia).

La primera tira en utilitzar una seqüència d'imatges i integrar-hi paraules per mitjà de globus és "The Yellow Kid and his new Phonograph" de Richard Felton Outcault que es publica en el New York Journal, el 16 de febrer de 1896.

Al llarg del S. XX, el còmic creix i evoluciona. Encara que en un començament no van ser reconeguts els seus valors que el fan tan peculiar.

No només a EEUU sinó a tot el món apareixen centenars de personatges, títols, autors, dibuixants, que li donaran, al còmic, el prestigi i el reconeixement que té en la actualitat. La llista seria interminable i molts d'aquest personatges han quedat gravats molt a dins nostre perquè formen part de les nostres fantasies i somnis dels nostres primers anys. Era una de les formes preferides per fugir i viure aventures que de cap altra manera haurien pogut ni imaginar.

Encara recordo amb nostàlgia alguns fets de la meva infància relacionats amb els meus primers contactes amb el còmic, els primers anys de la dècada dels 60:

- Els dies de pluja a l'escola eren especials. Ja que no podíem sortir al pati, ens portaven unes caixes de fusta plenes de còmics de tota mena. Jo els veia com el botí d'un tresor... però et quedaves sense temps per devorar-los tots, és clar. La pluja ja no es veia amb tan mala cara i el futbol quedava apartat de moment.
- La cara que devia posar mirant tota la oferta de còmics al quiosc/estanc del barri amb les ganes de comprar-ho tot sense res.
- El anar a remenar entre totes les piles de paper de la deixalleria on ens venien coure, ferro, cartró, papers, ampolles... a veure si trobàvem algun còmic que la gent havia llençat perquè no els donava cap valor ni els col·leccionava. I en trobàvem molts.
- Veure les col·leccions de Superherois americans que posseïen alguns dels meus amics, que no sé com es podien permetre ni on els aconseguien. Amb sort em deixaven algun exemplar i m'alegraven l'estiu.

I avui, més de mig segle després, he trobat als mercats de segona mà, molts records d'aquesta època, exemplars que m'han fet recordar aquells dies. Clar que no he pogut comprar tot el que voldria, ni tinc espai ni tants diners com per això, però sempre em fa gràcia veure'ls i recordar. L'oferta és massa ampla per a qualsevol amant dels còmics.

Fins a l'actualitat, on tot ha evolucionat tant que puc col·leccionar còmics i llegir-los, fins i tot de manera animada, amb mòbils/smartphones amb les prestacions avançades que tenen avui, prestacions que fa uns anys no hauríem pogut ni imaginar.

Moltes editorials estan fent l'esforç de fer reedicions d'alguns còmics destacats, tan nacionals com estrangers, i els tornen a posar al mercat. Sembla que la indústria està començant a revifar-se i recuperar-se de la crisi que va passar durant els anys 90.

És el cas de <http://www.tebeosdesiempre.com/> on pots recuperar col·leccions històriques de còmics: Capitán Trueno, Hazañas Bélicas, El Jabato, El Guerrero del Antifaz, El Cosaco Verde, Roberto Alcázar y Pedrín, El TBO, i moltíssimes més.

Pel que fa al context de Catalunya i Espanya, el còmic es va popularitzar a partir de la postguerra i arriba al seu punt més àlgid a finals dels anys 80 i principis dels 90. A partir d'aquest moment, és quan comença a decaure, especialment en termes numèrics pel que fa a les publicacions i al tancament d'algunes editorials que s'hi dedicaven.

Centrant-nos en l'aplicació pedagògica i didàctica del còmic, ja fa anys que es parla d'introduir el còmic al currículum de primària com una eina que podria ajudar a assolir els aprenentatges, no només com a recolzament del procés de lectoescriptura, si no que, sent la llengua l'eix transversal per a la resta dels aprenentatges, seria bo aprofitar les característiques que ofereix aquest anomenat novè art com a element dinamitzador que pot ajudar a desenvolupar les competències que actualment defineix el nostre currículum. Tot i que mai ha estat un fet gaire extens, algunes veus ja fa temps que aposten pel poder educatiu del còmic i la gran quantitat de beneficis que té el seu ús a l'aula. Per aquest motiu, exposaré a continuació un seguit d'experiències i publicacions que s'han portat a terme en els darrers anys i que ens han dut al punt en que ens trobem actualment.

Recerca i experiències a revistes pedagògiques

Les referències rellevants més antigues que he trobat són les de dues revistes pedagògiques, una en castellà "Cuadernos de Pedagogía" que fa més de 33 anys que es va publicar, i que en el seu número 74 del mes de febrer de 1981 ja dedicava un especial, destacat a la mateixa portada, sobre "cómic en la escuela" escrit per Agustín Fernández Paz en què es plantegen una sèrie de propostes metodològiques i on es realitza un anàlisi del llenguatge dels còmics i la seva realització a l'escola, pàgines 47-53, on s'inclou una bibliografia especialitzada, no exhaustiva, sobre aquest gènere.

L'altra referència vaig trobar-la a la revista mensual "Perspectiva Escolar" número 136 del juny de 1989, publicació de "Rosa Sensat" que arriba ja als 337 números publicats.

La meitat de la publicació d'aquell mes es dedica al còmic. A la portada, amb el títol de "el còmic a l'escola", apareixen dibuixats Zipi i Zape, dos dels personatges humorístics i trapelles més simpàtics de la història del còmic del nostre país, creats pel dibuixant José Escobar.

Mirant l'índex podem trobar:

EL CÒMIC A L'ESCOLA

Introducció a un esquema històric dels còmics, per Xavier Coma

Historietes, vídeos i altres cabòries, per Ignasi Riera

Una eina didàctica del còmic, en còmic, per Joma

El còmic, una eina menyspreada, per A. Bardavio Novi i M. Bardavio Novi

El taller del còmic al cicle superior, per Núria Ferrer i Ginés

Tintin a Bellaterra, pel Grup de Mestres de l'Escola Bellaterra

Propostes per a treballar el còmic en coordinació amb altres àrees, per Antoni Puigdomènech i Girbau

Com es pot veure els articles estan escrits per autors experts en el tema i per docents

pioners interessats en promoure la introducció del còmic com a eina didàctica.

Xavier Coma fa una repassada a l'evolució històrica dels còmics als Estats Units i sobre el reconeixement intel·lectual dels còmics a Europa a la dècada dels 60.

També fa una breu anàlisi de les dificultats del gènere a l'estat espanyol durant la censura franquista i el ressorgiment en el període postfranquista amb els lògics problemes de caire editorial i de reconeixement.

L'**Ignasi Riera** comenta els efectes dels dibuixos animats de la TV i del vídeo, si creen addició o no als infants, si els fa sedentaris o passius. També critica que alguns còmics puguin transmetre missatges reaccionaris, encara que no siguin una exclusivitat del medi. Hi és present a la política, a la publicitat,...

L'**Antoni** i en **Manuel Bardavio** fan una mica d'història de com el còmic als Estats Units va ajudar a integrar a una massa humana analfabeta que no tenien bon domini de l'anglès. Comenten també altres trets sociolingüístics dels còmics en els seus inicis.

Parlen també dels motius que han fet que el còmic sigui considerat com un instrument didàctic en creixement i aporten un material interessant i pràctic sobre com treballar el còmic a l'aula. Estructuren la part teòrica d'un còmic, ajuden a realitzar-lo, parts, passos,... i afegeixen unes quantes activitats a realitzar en els diferents apartats.

En l'article de la **Núria Ferrer** "El taller de còmic al cicle superior" es parla dels beneficis que pot aportar a l'hora d'introduir el treball del còmic a l'aula. També presenta el que abans era una unitat de programació amb objectius, objectius específics, material i plantejament didàctic.

Un grup de mestres de l'**Escola Bellaterra**, amb el títol de "Tintín a Bellaterra" es decideixen a celebrar l'aniversari de Tintín al cicle superior, preparant una sèrie d'activitats sobre l'obra d'Hergé. Aquestes variades activitats eren: buscar informació sobre el personatge i l'autor, analitzar el personatge, el paper de les dones als àlbums, relacionar els paisatges, ambients i costums amb la realitat, la recollida d'expressions, onomatopeies i insults que el capità Haddock mostra amb tota la seva riquesa expressiva, trobar elements comuns en els "dolents" que apareixen als àlbums. Fins i tot van disfressar dos nois de Tintín i de Haddock i una noia com Bianca Castafiore i els van fer una entrevista.

Tot plegat la van considerar com una experiència molt positiva.

Al sisè article, l'**Antoni Puigdomènech** presenta una sèrie de “propostes per a treballar el còmic en coordinació amb altres àrees”. Com podem utilitzar el còmic i la lectura de la imatge com un recurs no només per afavorir l’aprenentatge de la lectura sinó per treballar diferents àrees al cicle mitjà i superior.

Introdueix el llenguatge dels còmics amb l’estudi de les auques, un bon punt de partida per a aprendre els diferents elements característics dels còmic i les considera una eina didàctica molt creativa que pot servir tant per a treballar la Llengua, com les Naturals i la Plàstica.

Proposa una sèrie d’activitats a treballar en una experiència que dóna bon resultat a l’escola i que desenvolupa la capacitat creadora dels alumnes.

Aquestes publicacions coincideixen amb l’època daurada del còmic tant a Espanya com a Catalunya, on estaven les principals editorials dedicades a publicar moltes revistes de còmics, reedicions i importacions que avui trobem a faltar als quioscs per diferents motius donat que la indústria ha canviat i evolucionat de manera evident. Els temps canvien ràpidament i això incideix també en totes les expressions culturals de l’època en que vivim.

En aquests anys també van aparèixer una sèrie, encara que molt reduïda, de llibres de text en què es tractava el còmic. Un bon exemple són els textos (llibres de fitxes) de *Lengua* de l’Editorial Casals (1973-1983) en què, dintre de l’apartat de “La lectura de la imatge”, des dels primers cursos de l’E.G.B. fins al final hi havia una seqüència completa de la introducció al llenguatge del còmic. Això mateix es pot observar a la línia editorial de Vicens Vives. De la mateixa manera en aquesta època apareixen propostes en què el còmic era utilitzat com a eina per a l’explicació de conceptes més teòrics, el seu ús en facilitava la comprensió dels nens i nenes més petits (com a exemple es pot veure Noguerol i Ramírez, 1985).

La Maleta del Còmic

L’antecedent del que puc parlar amb més proximitat és del treball que es va fer des del CRP de Santa Coloma de Gramenet per tal d’introduir el còmic a les aules. Com a mestre

d'un CEIP d'aquesta població, vaig tenir l'oportunitat de participar en aquesta experiència pionera que va elaborar un grup de mestres del CRP de Sta. Coloma de Gramenet amb el nom de "Maleta de còmic" (Aparicio, R; Magrans, M; Serrahima, C., 1987)

..."La maleta de còmic conté propostes didàctiques (Magrans, I., 2000) per a l'educació primària i l'educació secundària obligatòria, estructurada en set apartats:

Activitat prèvia. Definició del mitjà i trets distintius.

Història del còmic.

La vinyeta. Formes i grandàries. Planificació. Composició. Perspectiva.

Els personatges. Expressions facials i moviment del cos.

Els textos i els símbols gràfics.

El muntatge. Transicions entre vinyetes. Les el·lipsis. El procés de realització.

Bibliografia.

A més dels dossiers escrits, hi ha la informació en suport magnètic en un CD (Acrobat i Word), per si es vol modificar o adaptar alguna activitat. També es poden trobar materials de suport, com ara:

- còmics de diversos gèneres, formats i èpoques.
- un ninot articulat per treballar el moviment dels personatges.
- un cd-rom amb la proposta didàctica i una breu història del còmic" (Magrans, 2000)

Aquest material s'ha anat perfeccionant, ampliant i adequant durant els últims anys i és un material de referència molt positiu i que compleix perfectament els objectius que es proposava en un començament.

Aquesta va ser la meua primera experiència sobre la introducció del còmic a l'escola. La vaig trobar molt positiva i els alumnes es van engrescar a fons per a crear els seus "primers còmics". Va representar un èxit de participació i es van apuntar diferents escoles, tant de Primària com de Secundària, de Sta. Coloma de Gramenet.

Fruit d'aquesta experiència es va publicar una revista anomenada "GAME", que encara

conservo, amb una selecció dels treballs aportats per les diferents escoles participants.

Aprofitant la celebració de l'11è. Saló Internacional del Còmic de Barcelona, van exposar la Mostra de còmics escolars on van poder compartir un espai d'exposició amb els professionals del còmic.

L'èxit de tot plegat va encoratjar els promotors d'aquesta experiència a continuar la seva tasca d'introduir el còmic a les escoles com una eina didàctica.

Avui el poden trobar referenciat tant en la pàgina de XTEC com en les de diferents mediateques dels CRPs i biblioteques que fan una tasca de difusió del còmic entre els lectors més joves moltes propostes didàctiques, seminaris de formació, webquest (<http://anna.ravalnet.org/webquest/comic/index.htm>) , etc... com podem veure en el link:

<http://www.xtec.es/sgfp/crp/recursos/banc/lectura/lectura/comic/comic.htm>

Altres experiències

Fa anys que s'estan portant a terme moltíssimes, variades i molt vàlides experiències que, amb un gran esforç innovador, estan utilitzant intel·ligentment els recursos que permet la tecnologia per a crear tota mena de materials per poder aplicar-los en la tasca diària en les escoles, ja sigui amb la utilització de les TAC o no, però sempre pensats per a augmentar i potenciar qualsevol esforç que ajudi i faciliti l'adquisició de les competències bàsiques.

El Departament ofereix als professionals de l'educació moltes i variades opcions de formació permanent i facilita moltes experiències d'innovació i recerca, materials i recursos, projectes en xarxa i pràctiques compartides. La majoria d'aquestes experiències es troben a la pàgina web de xtec.cat. Algunes d'aquestes experiències estan relacionades amb la que proposo en la meua recerca sobre el còmic.

Alguns exemples d'aquestes experiències a les que em refereixo i que crec interessants serien:

El llenguatge del còmic **CEIP L'Aulet, Celrà (Girona)**

Amb l'objectiu d'elaborar un còmic, utilitzant les noves tecnologies, per a fomentar l'expressió i el llenguatge visual i dirigit al Cicle Superior de Primària.

El llenguatge del còmic **CEIP BORDILS, Bordils (Girona)**

Dirigit a Infantil i Primària, amb els objectius donar a conèixer els diferents tipus de còmics, personatges i els aspectes característics del còmic: vinyetes, plans, angulacions, signes convencionals i onomatopeies.

Recursos- Material didàctic: **Còmic: expressió i comunicació**

<http://www.xtec.cat/audiovisuals/sav/recursos03/indexcomic.htm>

Projectes web :

“Com es fa un còmic” :

<http://www.xtec.cat/~pribas/projecte/projecte.htm>

“Treballem i juguem amb el còmic”:

<http://www.xtec.cat/~imagrans/comic.htm>

“Activitat Clic: El llenguatge del còmic”:

http://clic.xtec.cat/db/act_ca.jsp?id=1166

Webquest *“DINS D'UN CÒMIC”* (Anna Pérez):

<http://www.xtec.cat/recursos/webquests/htm/conan.htm>

REFERÈNCIES ACTUALS

La publicació de diferents articles sobre el tema als diaris va coincidir amb la celebració del 26è. Saló Internacional del Còmic de Barcelona, del 17 al 20 d'abril de 2008.

Als principals diaris, es parlava que entre molts actes interessants, tallers, firmes d'autors, taules rodones, es faria una jornada pedagògica sota el títol de

JORNADA: EL CÒMIC, UNA EINA PEDAGÒGICA

A la Sala Príncep i dirigit a docents, professors, pedagogs i editors, organitzat per FICOMIC (entitat organitzadora del Saló) i amb la col·laboració del Departament d'Educació. Dins d'aquesta jornada, es van donar les següents conferències:

-17.00h. **El còmic a l'escola, una eina pedagògica. Antoni Guiral.** Actualment es dedica a la divulgació del còmic.

-18.00h. **Els recursos narratius del còmic. Rosa Aparici,** docent que ha treballat el còmic a l'aula.

-19.00h. **Experiències al voltant del còmic. De les biblioteques públiques a les biblioteques escolars. Jaume Vilarrubí i David Cuadrado** del grup de treball biblioteca i còmic del COBDC.

Algunes dades biogràfiques dels conferenciantes tretes del dossier que es va repartir entre els assistents:

Toni Guiral: Ha estat llibreter especialitzat, coordinador editorial, editor, director de col·leccions, periodista especialitzat i col·laborador free-lance com a escriptor d'articles i coordinador d'edicions per a diverses editorials de còmics i diaris; l'any 1994 va ser Director Tècnic del Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Com a guionista ha escrit diverses sèries i àlbums de còmics. També ha escrit llibres sobre còmics

L'any 2007 va guanyar el Premi a la Divulgació en el 25è Saló Internacional del Còmic de Barcelona.

Des del 2007 dirigeix i escriu amb diversos col·laboradors “Del tebeo al manga: Una historia de los cómics”, enciclopèdia de 12 volums publicada per Panini Comics.

En el terreny de la divulgació i la docència ha impartit conferències per tota Espanya, coordinat diversos clubs de lectura de còmics a biblioteques i actuat com a coordinador i professor a cursos sobre còmics al Col·legi Oficial de Bibliotecaris-Documentalistes de Catalunya, a la Universitat Central de Barcelona i a diversos Centres de Recursos Pedagògics.

Rosa Aparicio és llicenciada en filologia hispànica. Va exercir com a mestre de primària durant 11 anys impartint llengua, literatura catalana i literatura castellana. Des de fa vint anys ha treballat en diferents Centre de Recursos Pedagògics, actualment al CRP Ciutat de l'Hospitalet de Llobregat.

El curs 1998/99 va gaudir d'una llicència d'estudis que va aprofitar per realitzar el treball “Còmic: expressió i comunicació, estudi del llenguatge i la tècnica del còmic i activitats didàctiques per a l'educació primària i l'educació secundària”. Posteriorment, el 2001, va ser coautora d'una maleta de còmic que conté propostes didàctiques i una selecció de còmics per a l'alumnat, que va desenvolupar des del CRP Ciutat de Santa Coloma de Gramenet. Des de 1987 és membre de l'Associació d'Amics del Còmic la Baska. També ha participat al Saló del Còmic de Barcelona, des de la 7^a edició.

Actualment, ha iniciat una col·laboració amb la Biblioteca Can Sumarro de l'Hospitalet de Llobregat, per elaborar una maleta de novetats de còmic per a l'educació a secundària.

Jaume Vilarrubí: Bibliotecari diplomat, actualment treballa per a la Diputació de Barcelona a la biblioteca Josep Soler Vidal de Gavà. Especialista en còmics, és coordinador del grup de treball de Biblioteca i Còmics del COBDC i forma part del grup de biblioteques infantils i juvenils. Col·labora habitualment a la revista digital Còmic Tecla. Ha participat en taules rodones, xerrades, i comissions tècniques al voltant del còmic.

El 2007 va participar en coordinar la bibliografia selectiva De Còmics per la Generalitat de Catalunya i ha impartit els cursos El còmic a la biblioteca pública: Com crear una secció moderna i atractiva per atreure nous usuaris, i Selecció bibliogràfica de continguts a les diferents àrees de la secció infantil. En altres temps fou llibreter en una llibreria especialitzada en còmics i ha treballat durant més de tres anys en biblioteques escolars.

David Quadrado: Bibliotecari diplomat, actualment treballa per a l'Ajuntament de L'Hospitalet de Llobregat en la Biblioteca Can Sumarro. Especialista en còmics, va crear la especialitat de còmic de la Biblioteca Central Tecla Sala de L'Hospitalet i la seva revista electrònica Còmic Tecla, la qual segueix realitzant, ara amb la col·laboració de Silvia Fernández. És el responsable de la selecció de còmics mensual que es realitza de manera centralitzada a la Xarxa de Biblioteques de la província de Barcelona i ha format part de la comissió de Selecció de la bibliografia selectiva De Còmics, editada per la Generalitat de Catalunya.

Ha participat en taules rodones, xerrades, i comissions tècniques al voltant del còmic i és membre fundador del Grup de treball de Biblioteca i Còmics del COBDC.

Al web de FICOMIC, entitat organitzadora del Saló Internacional del Còmic de Barcelona, es presenten aquestes Jornades Pedagògiques:

“Dins del marc del 26è. Saló Internacional del Còmic de Barcelona s’organitza una trobada entre el món del còmic i el món de la docència, dirigida essencialment a docents, professors i responsables de les biblioteques escolars així com a editors de còmic, amb l’objectiu de transformar el còmic en una eina pedagògica i posar-la a l’abast de tots els professionals del món de la docència. El còmic és un element molt proper a tots nosaltres però fins ara ha quedat relegat a un pla merament lúdic deixant de banda els seus usos didàctics. A partir de les experiències realitzades en altres països s’ha comprovat que el còmic pot ser un element pedagògic de gran utilitat en àrees com la comprensió lectora, la filologia, la plàstica aportant recursos visuals i com a suport didàctic en les diferents àrees de primària i secundària”.

<http://comic-27.ficommic.com/ACTIVITATS/default.cfm/ID/1132/T/sala-conferencias.html>

Es va repartir entre el assistents un dossier amb diferents documents.

Un d'aquests documents era un informe sobre la comprensió lectora dels estudiants espanyols, signat per la pedagoga Mei Vilardebó, on es donaven unes dades sorprenents tretes d'un mostrari de 4.644 qüestionaris.

Les dades més destacades són:

El 81% dels lectors tenen una edat entre 25 i 50 anys.

El 73,7% dels lectors de còmics tenen estudis universitaris.

El 75,4% són lectors habituals de llibres (no especifiquem entre ficció i no ficció)

El 68,4% tenen ordinador i naveguen per Internet regularment.

El 98,3% tenen DVD a casa i veuen pel·lícules de cinema regularment.

El 64% van al cinema amb freqüència.

El 39,3% dels lectors valoren més el guió que el dibuix, el 17,8% valoren més el dibuix i el 42,9% valoren igual guió i dibuix.

En aquest informe es parla també de la greu problemàtica que es troben els professors de Primària i l'ESO i centra el problema del fracàs escolar en el baix nivell de comprensió lectora dels alumnes, que dificulta l'adquisició dels aprenentatges.

També explica de que els nens i adolescents dediquen gairebé tot el seu oci als mitjans audiovisuals, ordinadors, videoconsols. Per tant els llibres han passat a un segon pla. Això, a la llarga, provoca un fracàs i crea una frustració molt perjudicial.

Un altre document interessant va ser una bibliografia elaborada per JuanJo Sarto dedicada al còmic com a eina pedagògica, amb una relació de títols classificats per temes, prou remarcable, que va des dels llibres dels grans autors reconeguts, com altres dedicats als lectors més petits, per a treballar les Ciències Socials, la Història i l'actualitat política. No manquen referències de títols sobre l'Educació per a la Salut i uns altres sobre Educació per a la Ciutadania, Filosofia, Literatura, de Gènere, Biografies...

A la web de l'Xtec <http://www.xtec.cat/innovacio/biblioteques/> hi ha el link que porta al documents en format pdf d'aquesta bibliografia selectiva "De còmics", presentada el 2007 i actualitzada en la direcció del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació:

Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació > Direcció General de Cooperació Cultural > Subdirecció General de Biblioteques > Temes > Suport a les biblioteques > Servei d'informació selectiva (SIS) > Bibliografies temàtiques

En aquesta adreça podem trobar : De còmics (2007) i De còmics, actualització 2008 que es poden descarregar en format pdf. Aquesta bibliografia va ser elaborada per JuanJo Sarto amb la col·laboració d'Antoni Guiral.

Donat l'èxit d'aquesta Jornada celebrada el 2008, s'han tornat a celebrar durant el 27è. Saló Internacional del Còmic, 29 de maig i l'1 de juny, unes altres conferències amb el mateix format de l'any anterior.

En aquesta II JORNADA: EL CÒMIC, UNA EINA PEDAGÒGICA 2009

Les tres conferències estaven programades pel dia 29 de maig .

- 17.00h. *Conèixer la història de Catalunya a través del còmic.*

Oriol Garcia Quera. El ponent planteja la seva exposició des de tres punts de vista: com a lector de còmics, com a autor i com a professor.

En aquesta última vessant, explicarà dues experiències amb alumnat de secundària.

- 18.00h. *Experiències al voltant del còmic.* Anna Pérez. Una mostra *del treball amb el còmic a l'aula amb alumnes de primària.*

18.30h. *El còmic a l'escola.* Scott McCloud. Aquest autor és un dels principals referents internacionals sobre teoria del còmic. Ens parlarà dels recursos narratius del còmic i d'experiències a les escoles dels EE.UU.

Algunes dades biogràfiques dels conferenciant:

Oriol Garcia Quera , un autor especialitzat en dibuixos de temàtica històrica. Comença a publicar els seus còmics l'any 1987 a la revista Cavall Fort, i des del 1989 imparteix classes a l'Escola de Còmic Joso de Barcelona. Ha col·laborat en obres d'investigació arqueològica, revistes, enciclopèdies i en diversos projectes museogràfics, com el Museu d'Història de Catalunya o el Parc Arqueològic de les mines de Gavà.

Còmics com *Barcelona 1714* (Casals, 2002), *Rocaguinarda* (CIM, 2003), *Corpus 1640* (Casals, 2004), *Guifré 897* (Casals, 2006), *Trilogia Medieval* (CIM, 2006) o *Pallars 1487* (Casals, 2008) combinen l'entreteniment amb el rigor històric i ens fan conèixer de manera planera episodis del nostre passat.

Anna Pérez, mestra i coordinadora d'informàtica en una escola de primària. Coordinadora de la xarxa educativa XeR

(<http://xer.cat/moodle/index.php>). Formadora de professorat en TAC (tecnologies de

l'aprenentatge i el coneixement) i impulsora de projectes de ràdio i vídeo en el barri del Raval, participa activament en el projecte Xtec-Ràdio del Departament d'Educació. Autora del bloc DeMestraTic

(http://bloc.ravalnet.org/bloc/9_bitacola_demestratic). Té experiència en la incorporació de les eines web2 a l'escola i és coautora del llibre *Projectes telemàtics a l'educació primària: un recurs per transformar l'escola*.

Membre de webquestcat i autora de diferents webquest per a infantil i primària, entre els quals destaca “*Dins d'un còmic*”, on es mostra una experiència per a alumnes del cicle mitjà i superior de primària

Scott McCloud, 1960, EE.UU. És autor, assagista i teòric del còmic. Inicia la seva carrera com autor el 1984 amb *Zot!*, però l'èxit internacional li arriba amb la seva obra *Entender el còmic. El arte invisible* (Astiberri, 2005) un estudi en profunditat del còmic, a través del propi còmic, on s'analitza la definició de còmic, el desenvolupament històric del medi, el seu vocabulari i els diferents recursos de l'art seqüencial. L'obra es convertí en una obra fonamental que provocà el debat entre autors i lectors i actualment està considerat un dels estudis més importants sobre còmics. L'any 2000 va publicar *La revolución de los cómics* (Norma Editorial, 2001) i el 2006 *Hacer cómics* (Astiberri, 2007), una guia per a la creació de còmics.

McCloud també destaca per ser un dels impulsors del webcomic, una modalitat diferent de còmic a través d'internet, i per ser el creador de “Comic 24 hores”, un repte creatiu de fer un còmic de 24 pàgines en 24 hores.

L'objectiu d'aquesta segona edició era el de divulgar entre els docents l'ús del còmic com a recurs didàctic en les diferents àrees del currículum, tractant continguts relacionats amb els aspectes teòrics del llenguatge del còmic i també la seva aplicació pràctica a les aules.

Una altra activitat complementària va ser una visita guiada pel Saló, fent atenció especial en els còmics que poden ser utilitzats com a recurs didàctic i com material de lectura.

Se'ns va repartir una bibliografia actualitzada sobre la utilització didàctica del còmic, així com la novel·la gràfica del 11-M i una de les obres d'un dels autors més reconeguts sobre la teoria del còmic, Scott McCloud, que era un dels conferencians de la Jornada.

Però la meua pròpia sensació i la dels alumnes que feien els treballs, després d'analitzar

la pràctica de còmic feta a l'escola, era que sempre ens semblava que el resultat no era prou polit i que es dedicaven molts esforços a intentar millorar la presentació dels treballs, cosa de les que poques vegades sortíem prou contents, ja que, apart de les pròpies dificultats que ja comporta la creació d'un còmic, part narrativa, guió, creació de personatges, moviment, plans, dibuixos... s'havia d'afegir les dificultats per a donar format a tots els elements que apareixen en una pàgina de còmic amb diferents vinyetes, títols, globus, textos, ...

La satisfacció per l'obra feta era evident, però sempre quedava un regust amarg de que faltava alguna cosa per tal d'aconseguir un resultat més polit. I crec que avui, amb la generalització dels mitjans informàtics i digitals (TAC) i els nous programes dedicats a facilitar aquesta tasca, es pot avançar i molt en aquest aspecte.

Això no vol dir que es facin els còmics solament els ordinadors, perquè és evident que la realització d'un còmic és una tasca prou complexa per pensar que una màquina pot fer aquest procés tota sola. Encara que podem trobar a la xarxa pàgines que permeten crear còmics via web, de manera bastant limitada, aprofitant la tecnologia flash de que disposen els navegadors actuals.

Al meu parer, crec que, com ja exposarem més endavant, a part d'altres eines també molt positives i aprofitables, el còmic, per les seves característiques, és una de les eines més adients per ajudar a desenvolupar el procés de lectoescriptura, i la llengua, com a element vehicular en totes les matèries del currículum sortiria recolzada, amb la qual cosa aconseguiríem un millor assoliment de la resta de les competències, tractant el còmic de manera interdisciplinar i com un element motivador i afavoridor per a aquesta finalitat.

La tasca sembla una mica complicada, perquè hi han factors a considerar que semblen en un primer moment que són difícils de superar i que tractarem més endavant.

Avui ja podem trobar llibres que parlen del còmic, de la didàctica del còmic, webquest dedicats al còmic, quantitat de blogs i pàgines web amb la temàtica del còmic, ja siguin de llibreries i editorials així com un gran nombre de blogs fets per gent interessada en el món del còmic. Biblioteques com les de "L'Hospitalet Tecla Sala" que fins i tot dedica,

des del gener de 2003, un butlletí electrònic “Còmic Tecla”, amb informació d’actualitat sobre el món del còmic i la Biblioteca “Ignasi Iglésias Can Fabra” que compta amb un arxiu documental cedit per Ficomic, entitat organitzadora del Saló Internacional del Còmic de Barcelona, a la Fira de Barcelona a Montjuïc i que arriba ja a les 27 edicions i també el XV Salón del Manga a l’espai La Farga de L’Hospitalet de Llobregat.

Aquestes dues biblioteques municipals realitzen durant tot el curs múltiples activitats per apropar, difondre i promoure tot el relacionat amb el gènere del còmic: presentacions de còmics, trobades amb autors, exposicions, tallers, racons de lectura i altres, però segur que no són les úniques que donen importància al gènere del còmic i que tenen fons de còmics disponibles per al préstec.

Aquest document en pdf

http://www.mcu.es/bibliotecas/docs/Cooperacion/Congreso_26_sept_Esperanza_panos.pdf

que es va publicar en el “IV Congreso de Bibliotecas” celebrat en A Coruña els dies 24, 25 i 26 de setembre de 2008 amb el títol “LA ENTRADA DEL CÓMIC EN LAS BIBLIOTECAS”, mostra clarament el treball i l’esforç que estan portant a terme aquestes institucions municipals per tal de difondre aquest gènere.

També caldria esmentar que l’Antoni Guiral ha fet una selecció de 50 còmics representatius, el 30% amb edició en versió catalana, dirigida principalment a nens a partir de 3r. de Primària fins a joves dels primers cursos de l’ESO amb el nom de [LA BIBLIOMALETA DE CÒMICS](#).

Podem accedir a tota aquesta interessant bibliografia descarregant el pdf:

http://www.xtec.cat/crp-santandreu/dinamitzacio_08/pdf_bibliomaletes/bibliografia_%20maleta_%20comics_0809.pdf

El seu objectiu és el de facilitar recursos als centres educatius per potenciar i dinamitzar la lectura. Hi ha còmics que tracten de temes històrics, aventures, ciència-ficció i d’altres gèneres, sense oblidar el manga.

I la **Bibliomaleta didàctica del còmic** amb llibres, vídeos, dossiers, CD Roms, làmines i una mostra d’exemplars de còmics.

<http://as21193.http.sasm3.net/crp-santandreu/mediatecaweb/07recursos@/comic.htm> i
Recull d'enllaços

Lligam d'aquesta llicència amb altres llicències d'estudi retribuïdes anteriors

Els treballs de llicències anteriors que s'han realitzat al Departament i que tenen relació amb el que jo proposo són aquests:

Còmic: expressió i comunicació. Rosa Aparicio Beltrán (1998/99)

Aplicació de l'humor gràfic i del còmic en la didàctica de les ciències socials.
Montserrat Alay Suárez (Curs 2004/05)

La primera llicència a la que faig referència, “*Còmic: expressió i comunicació.* Rosa Aparicio Beltrán (1998/99)”, crec que és el material més complet i útil per a qualsevol docent que vulgui tenir tota la informació necessària sobre el procés de la realització de còmics, amb orientacions i propostes per a introduir-lo com a eina pedagògica.

En canvi la segona “*Aplicació de l'humor gràfic i del còmic en la didàctica de les ciències socials.* Montserrat Alay Suárez (Curs 2004/05)” tracta de la introducció del còmic i de l'humor gràfic centrant-se en l'àrea de les Ciències Socials.

Però cap de les dues incideix en la realització de còmic utilitzant les TAC per tal d'afavorir els aprenentatges de les diferents àrees curriculars, encara que en la primera, any 1998/99, se'n fa referència, però pot ser que en el moment en que es va realitzar encara no havia a les escoles prou mitjans tecnològics ni aplicacions per a treballar el còmic amb les tecnologies i mitjans informàtics i digitals que actualment ja s'han generalitzat.

LES TAC

Les TAC fa anys que s'apliquen amb diferent intensitat a les escoles. La tecnologia va arribant a poc a poc a tots els racons de les institucions educatives, i ara sembla que se li vol donar l'empenta definitiva amb les decisions sobre el tema que estan prenent tant des del ministeri d'educació de l'Estat, com les que està organitzant el Departament d'Educació.

Salvant a poc a poc les dificultats que es plantejaren a curt termini i, amb l'esforç de tots els estaments implicats, sense prendre decisions precipitades, s'espera que en dos o tres anys es generalitzi l'ús a la classe de les TAC (pissarres digitals, projectors o portàtils). Tota aquesta tecnologia conviurà amb els textos en paper en major o menor mida i el compromís de les editorials per a crear continguts i adaptar-se als canvis.

Altres veus expressen els seus dubtes que en arribar setembre els plans estiguin prou avançats per començar el curs sense incidències i els equips hagin arribat ja a les escoles. Pensen que millor seria una implantació per etapes o una moratòria fins que tothom estigui preparat per assolir un canvi tan important i els punts foscos s'aclareixin.

Però la implantació de la tecnologia directament en les aules pot ser la solució dels problemes que s'estan detectant en les diferents avaluacions? Tot dependrà de molts i variats factors que s'hauran de considerar i valorar.

En la meua opinió, estic segur que si l'adaptació a aquesta manera de treballar es fa amb les condicions desitjades, sí serà positiu fer aquesta revolució tecnològica, perquè avui dia ningú no pot dubtar que l'ús generalitzat de les TAC és un element imprescindible que pot facilitar l'adquisició de les competències bàsiques, i més analitzats els resultats de les diferents avaluacions fetes aquests últims anys, que ens demanen una adaptació als nous temps tecnològics que vivim ja que sembla que en aquest aspecte els alumnes van unes passes davant nostre.

La tecnologia cada dia està més present en tots els aspectes de la nostra vida. Molts mitjans evolucionen cap a un entorn digital, o diversifiquen la seva línia editorial convivint en dos mons, el que han conservat al llarg dels anys i el que s'han vist

obligats a prendre, intentant arribar a més gent per tal de sobreviure a una crisi de vendes que ha dificultat mantenir els costos i rendibilitzar les grans inversions. Es fan fusions d'empreses dedicades al món de la comunicació: diaris, ràdios, revistes, cadenes de televisió digital terrestre (TDT), TV codificada i de pagament. Encara que algunes veus es deixen sentir sobre com podria ser de negatiu el gran poder mediàtic i d'influència que poden arribar a tenir aquests grans hòldings de la comunicació. Per això, també els governs han de fer les lleis necessàries per tal d'adaptar-se i regular els canvis que s'estan produint a la societat.

Les noves tecnologies a la societat actual

Com podem veure, vivim en un món cada vegada més digital. En la nostra societat les noves tecnologies adquireixen cada dia un paper més important. El que al principi es podia considerar un luxe per a unes poques persones s'està convertint en un fenomen comú. Les dades de l'Idescat mostren que l'any 2008 el 71% de les llars de Catalunya tenien ordinador (59.2% l'any 2004). Pel que fa a internet, el 60.1% de les llars catalanes hi tenen connexió (l'any 2004 el percentatge era del 44%). Tot i que no tenim dades d'anys anteriors podem veure com l'evolució i l'extensió de les TIC ha sigut i és un fenomen que avança cada cop més ràpid.

<http://www.idescat.cat/economia/inec?tc=3&id=6202>

Parlant de tecnologia, hem de destacar el fenomen massiu d'Internet que està produint una transformació total en la manera en que els éssers humans es comuniquen i interactuen. Aquesta transformació afecta a molts aspectes de la nostra societat: la cultura, la política, l'economia, el treball i, com no, també l'educació, en la que ens fixarem més endavant. Fins i tot han suposat una transformació radical dels mitjans de comunicació tradicionals, premsa, radio, televisió, cinema, que han hagut d'adaptar-se a aquests canvis amb nous formats, noves maneres de tractar els continguts i d'arribar a un públic cada vegada més heterogeni.

Avui en dia, gairebé tota la informació es troba a l'abast de tothom i en múltiples i variats formats. Això ha provocat que moltes fronteres s'hagin obert. Si mirem enrere en

la nostra història, van ser els avanços en els mitjans de transport: ferrocarril,

navegació o aviació els que van fer possible l'intercanvi de productes i la relació entre diferents cultures. Ara, el que realment envolta tot el món, convertint-lo en una xarxa global, és Internet i tot el ventall de sistemes de comunicacions avançades.

L'espai està ple de satèl·lits, el fons marí, ciutats i carrers cablejats, el nostre paisatge ple d'antenes, les muntanyes amb gegantines torres aguantant pesats cables amb els seus "braços", grans centrals per a produir tota l'energia que es necessita, aerogeneradors que aprofitin la força dels vents, llarguissims gasoductes i oleoductes amb tubs que arriben des de llunyanes ciutats dels països productors fins sota els nostres peus, etc...

Si ens centrem en el món de l'educació, hi ha diferents estudis fets darrerament a Europa que ens poden ajudar a comprendre la realitat educativa a Catalunya, Espanya i a Europa.

Alguns d'aquests serien:

Informe SITES 2006

A l'informe SITES 2006 presentat en roda de premsa el 24 de novembre de 2008, es fa una avaluació sobre l'ús de les TIC a l'Educació Secundària Obligatòria a Catalunya on es destaquen als diferents capítols la infraestructura de les TIC, el nombre d'ordinadors als centres educatius, les ràtios alumnes-ordinadors, la gestió de les TIC als centres educatius, orientacions i pràctiques pedagògiques, l'ús de les TIC en l'activitat docent i un capítol final dedicat a les conclusions i perspectives.

<http://www20.gencat.cat/portal/site/Educacio/menuitem.0abe0881c305d9a1c65d3082b0c0e1a0/?vgnextoid=23aea9280688f110VgnVCM1000008d0c1e0aRCRD&vgnnextchannel=23aea9280688f110VgnVCM1000008d0c1e0aRCRD&vgnnextfmt=default>

<http://www20.gencat.cat/docs/Educacio/Home/Consell%20superior%20d'avalua/Pdf%20i%20altres/Static%20file/SITES2006.pdf>

Informe TALIS

Un altre document altament interessant i recomanable es l'informe TALIS , la primera enquesta internacional sobre Ensenyament i aprenentatge, publicat per l'OCDE, fet a a diferents països, que ofereix una comparació internacional sobre les condicions

d'ensenyament i aprenentatge, aportant idees innovadores que poden explicar les diferències en els resultats que reflexen l'informe PISA de la OCDE i que permet analitzar i desenvolupar polítiques per tal que la professió d'educador sigui més atractiva i eficaç.

http://174.133.248.98/~dgep/docs/talis/199013_TALIS.pdf

- La integración de internet en la educación escolar española. Situación actual y perspectivas de futuro.

Un estudi de la Fundació Telefònica presentat a Madrid elaborat per la UOC revela que l'ús de les TIC a les aules roman escàs. Les dades obtingudes del estudi fet entre els mesos de març i setembre de 2007 a partir d'una mostra de 809 centres docents espanyols, participant un total de 17.575 (694 directors de centres de primària i secundària, 1.697 professors i 15.185 alumnes) aporta unes conclusions significatives:

L'ús de les TIC i d'Internet ha experimentat un relatiu avanç en els últims anys.

L'ús que se'n fa a les aules no ha avançat al ritme que es preveïen .

Els centres educatius tenen una dotació de recursos TIC propera a la mitjana europea, però amb dèficits d'accessibilitat, recursos adaptats i programari especialitzat.

Encara no s'utilitza tota la potencialitat de les eines multimèdia.

És poc freqüent la interacció entre alumnes i professors en utilitzar les TIC, pel treball en equip i creació i publicació de continguts.

Els professors encara reconeixen llacunes en les seves competències per utilitzar les tecnologies com instruments didàctics al servei de l'aprenentatge dels alumnes.

No es tenen prou en compte les TIC com a instruments d'innovació als centres i aules.

Impulsant la creativitat i l'aprenentatge autònom dels alumnes es treu un millor aprofitament de les TIC.

Avui encara no es tenen les idees clares a l'hora d'encaixar les TIC en les seves activitats.

http://www.uoc.edu/in3/integracion_internet_educacion_escolar/esp/informe.html

Les noves tecnologies a l'escola actual

Com s'han produït aquests canvis?

L'educació, com a part de la societat, també està vivint aquest canvis. Un dels principals aspectes en que podem observar aquesta evolució és en la transmissió del coneixement i les fonts d'informació. Mentre fa uns anys la informació es transmetia principalment del mestre a l'alumne basada en el seu coneixement i amb el suport dels textos, actualment les fonts d'informació són més àmplies, diverses i gairebé inabastables però molt més a prop de tothom.

D'altra banda, també ens trobem amb certs desavantatges o certes dificultats. La principal és la diferència entre els alumnes i els mestres pel que fa a la seguretat i el coneixement a l'hora de fer servir les noves tecnologies. Els alumnes actuals podríem dir que han nascut en l'era digital. Han crescut envoltats de tota mena de tecnologia i han dedicat i dediquen bona part del seu oci a tota mena d'aparells, diferents maneres de relacionar-se que poques vegades podem arribar a entendre i comprendre. Començant per la televisió, davant de la qual acostumen a passar bones estones del dia, mirant dibuixos animats (principalment en aquests darrers anys, manga japonés). Després tenim els jocs d'ordinador i videoconsoles cada vegada més potents i amb més prestacions i extres. També podem incloure Internet amb les xarxes socials (facebook, twitter) i programes com el Messenger que s'han convertit en un element clau en la comunicació de la gent. Tampoc cal oblidar els mòbils amb els seus jocs i SMS que impliquen un nou llenguatge i manera d'escriure.

D'altra banda, el fet que els alumnes utilitzin l'ordinador a casa també té aspectes positius. Si ens atenem a estudis fets des de que es van començar a aplicar les tecnologies a l'àmbit educatiu, es demostra que els nens i nenes que fan servir els ordinadors a casa seva es mostren més segurs quan els utilitzen a l'escola i els consideren com eines útils que els ajuden en el treball d'escola. També es considera important que els pares motivin els seus fills a utilitzar els ordinadors amb altres tipus de programari positiu, no només com una joguina pel seu oci, jocs o xats.

No és bo penalitzar tot tipus de videojocs perquè està demostrat que alguns dels jocs del

mercat, fent un ús dirigit i controlat, milloren la capacitat de pensar i actuar, milloren la concentració i ajuden a adaptar i revisar les estratègies utilitzades per tal d'aconseguir un millor resultat.

En canvi, encara que ja havia indicis prou clars que el camí aniria en aquesta direcció, a molts docents sembla que ens ha arribat de cop. Mentre que alguns han fet l'esforç a poc a poc per tal d'adaptar-se a les noves tecnologies i han intentat estar informats i formats de les últimes tendències, integrant aquestes tecnologies a la seva pràctica, d'altres s'han trobat sobrepassats per tots aquests canvis i actualment s'han trobat una manca de formació necessària per estar al nivell de molts dels alumnes que ja dominen a la perfecció molts aspectes de les noves tecnologies. Sembla que, en general, els alumnes van encara uns quants punts endavant d'un nombre important de docents. Un punt d'autocrítica sempre pot ser positiu si a continuació es prenen les decisions en la direcció correcta.

És per aquesta sensació real que tinc, que la meua principal motivació era la d'incloure en aquest estudi les eines que facilitin a tots els mestres el dur a terme el que aquí es proposa. Per tal d'aconseguir-lo, hi ha tutorials de les aplicacions que es poden utilitzar i l'explicació resumida d'un model d'ús de les eines TAC.

Degut en part als motius que senyalava abans, les aules i la manera d'ensenyar pot ser no han sabut adaptar-se, en general, a aquest canvis. Aquests canvis han anat evolucionant a ritmes molt diferents i els alumnes no se senten prou motivats.

L'ús que se'n fa de les TAC actualment a les escoles encara no és tan profitós com podria ser, encara no se li treu tot el suc possible. A part de l'ús de les TAC en sí, hi ha d'altres problemes com podria ser la manca de disciplina i la dificultat que troben els professionals per tal de desenvolupar la seva tasca en condicions, el que pot estar provocant a la llarga un índex de fracàs a considerar. Part d'aquesta actitud podria estar motivada per que l'escola no compleix les expectatives dels alumnes i no ha sabut evolucionar a temps per poder frenar aquesta tendència.

Cal construir un model

Com hem vist, hi ha moltes divergències entre la societat i l'escola pel que fa a l'avanç de les noves tecnologies. A les escoles trobem divergències o problemes en el nombre de

recursos que es tenen, entre els nivells de domini de les eines de les quals es disposa o de l'interès personal de cada docent per a aplicar les eines a la tasca quotidiana. És per això que caldria posar d'acord autoritats educatives, institucions, professors, alumnes i pares i mares per tal de fer un esforç comú i crear un model vàlid per a tothom. Aquest model ens hauria de permetre avançar al ritme que avança la societat, adaptant-se als canvis que es produeixen de manera gradual però decidida, ja que com podem observar no se li pot donar l'esquena a la tecnologia.

Si considerem que la tecnologia envolta als alumnes en la seva vida quotidiana i volem integrar aquesta tecnologia en les escoles, el primer que hem de fer és que els nens i nenes deixin d'anar a "L'Aula d'Informàtica" sinó que la informàtica estigui a l'aula. Aquest és un dels eixos principals pels que cal començar a treballar. Les pissarres digitals, ordinadors, equips multifunció, els projectors, les càmeres digitals de fotos i vídeo, xarxes wifi, intranets, llapis de memòria o les aules de ciències amb dotacions especials són recursos amb els que comencem a estar familiaritzats i pels quals hauríem d'apostar.

Els docents són la peça clau en aquesta transformació/revolució. Són els qui realment han de portar la tecnologia a les aules i en el seu treball diari. Per tant, és important facilitar als professors l'accés a la tecnologia per tal de superar la inseguretat i desconfiança respecte a les eines informàtiques. Els cursos de formació permanent han de ser la via per tal de superar aquesta desconfiança i que la utilització dels ordinadors esdevingui un fet usual i efectiu. No només com a mitjà de consulta personal o de tasques d'organització i classificació de dades, sinó amb tota mena de recursos que els puguin ser útils en la seva tasca diària.

Ús que es fa de les TAC actualment a les escoles

És clar que existeixen moltes diferències en la manera que fem servir aquestes tecnologies. Tot depèn de molts factors a vegades difícils d'analitzar i de controlar, la dotació dels centres, la formació virtual i presencial del professorat i la seva implicació en adaptar-se a aquest canvis, la reorganització i optimització de recursos tant materials com "personals" i la manera de gestionar i organitzar totes les variants que es poden donar a cada centre.

Hi ha experiències molt positives que demostren un avanç important. El Departament d'Educació, a la seva web de l'XTEC www.xtec.net, és l'exemple més proper de com es va avançant en aquesta direcció en els darrers últims anys.

Clic, blogs, moodle, la prestatgeria, quaderns virtuals, col·lex...viquipèdia català, etc.

Política educativa i TAC

Al debat sobre l'estat de la nació celebrat el passat mes de maig de 2008, el president del govern, José Luis Rodríguez Zapatero, va prometre davant el Congrés de diputats que tots els alumnes de l'educació obligatòria, tant d'escoles públiques com de concertades, a partir de 5è. de Primària tindrien un ordinador personal.

Dur a terme aquesta promesa és complicada ja que caldran més de 420.000 ordinadors portàtils abans del proper setembre. Això implica que si aquest pla es porta a terme en els terminis fixats, dotant de recursos també a l'ESO caldrien uns 2,5 milions de portàtils en els propers dos anys. (El País, 24.07.09)

http://www.elpais.com/articulo/espana/presidente/promete/420000/portatiles/primaria/elpepiesp/20090513elpepinac_11/Tes

A més a més, si aquest aparells, per raons econòmiques, de portabilitat i lleugeresa, són del tipus que avui diem “miniportàtils” o “netbooks”, caldrà analitzar, segons un dels CEOs d'una important empresa del sector, les limitacions que ens trobarem: decepció per la manca d'una experiència robusta, el baix rendiment, potència limitada, petites pantalles (9 i 10 polzades) que no són d'òptima qualitat per a la visió i petits teclats entre d'altres. Tot això limitaria en part les possibilitats multimèdia d'aquests aparells.

Finalment, ens trobem amb altres problemes: la formació necessària del professorat, l'adaptació dels continguts i l'adequació dels currículums, l'extensió d'Internet per wifi a totes les aules i a una velocitat suficientment ràpida, altres adaptacions del mobiliari, connexions, endolls, manteniment... Això suposarà un esforç tant personal com econòmic per solucionar les dificultats que aniran sorgint ja que, de moment, no totes les escoles estan preparades.

D'altra banda, el conseller d'Educació, Ernest Maragall, va afirmar que el pla que vol

impulsar el govern central serviria per reforçar el projecte iniciat per la Conselleria en un pla pilot que arribarà a un centenar de centres de secundària. Prop de 10.000 alumnes substituïran els seus llibres per manuals digitals. (El Periódico de Cataluña 20/5/09 “Catalunya repartirà ordenadores antes en la ESO que en Primaria”)

El titular del ministeri, Angel Gabilondo, va puntualitzar que el seu objectiu serà “reforçar, implantar i afavorir” i no “eliminar ni suplantar” altres projectes de les comunitats autònomes, per no xocar amb aspectes competencials, tot i que es disposaria de recursos addicionals per a “la millora de l’educació”.

Reculls de premsa de diferents diaris a la web de la Federació de Moviments de Renovació Pedagògica de Catalunya:

http://www.fundaciopropedagogic.org/reculldeprensa/rec35_recullprensa200509.pdf

Però, com ja he esmentat abans, la Generalitat vol mantenir el seu programa de digitalitzar primer les aules de l’educació secundària obligatòria (ESO). Això ho farà amb un punt de vista una mica diferent, és a dir, que part de la despesa en l’adquisició dels ordinadors portàtils vagi a càrrec de les famílies dels alumnes, per a responsabilitzar-les en la modernització del sistema educatiu, amb subvencions segons els ingressos familiars.

Diferents associacions i professionals de les comunicacions dubten de que això sigui possible després de l’estiu.

Avantatges de l’ús dels ordinadors a la pràctica educativa

Els aspectes assenyalats a continuació han estat extrets de Brown, J. (1994), que aporta idees molt interessants quant a l’ús educatiu de les tecnologies de la comunicació i l’aprenentatge:

- L’ordinador proporciona un entorn segur per als estudiants. Els permet aturar-se a pensar sobre un problema sense destorbar a la resta de la classe. L’ordinador pot millorar el treball dels alumnes amb problemes d’escriptura i de presentació, poden corregir errors ortogràfics i gramaticals amb les eines que porten els processadors de text.

- Com que el ritme d'aprenentatge no és el mateix en cada alumne, els ordinadors poden ajudar a millorar les necessitats individuals de cada estudiant, permet continues revisions del treball fet, dona resposta immediata i t'ensenya si vas en la direcció correcta, pot ajudar a superar discapacitats físiques o fins i tot, en cas de no poder assistir a classe, pots fer-ho amb l'ensenyament a distància.

- El valor motivador de les TIC pot contribuir a l'èxit d'iniciatives amb alumnes amb problemes de socialització, dificultats emocionals i de conducta, per que permet treballar al seu propi ritme i se senten més còmodes, obtenen més satisfacció en veure uns resultats millors, facilita l'assessorament individualitzat i aquesta orientació del professor pot motivar a les persones a qui no agrada aprendre de manera tradicional.

- Els ordinadors poden ajudar als alumnes amb dificultats a expressar-se per escrit amb l'ajut de processadors de texts, els verificadors ortogràfics, els programes de presentacions, de disseny i altre programari gràfic. Tot això fa augmentar l'autoestima dels estudiants.

- Els estudiants gaudeixen treballant amb ordinadors i estan més concentrats que si ho fan amb paper i llapis, el que millora la motivació i la concentració en l'aprenentatge, ajudant a disminuir el risc de fracàs escolar.

- L'ús de l'ordinador per a la producció escrita facilita l'adquisició de les destreses bàsiques de lecto-escriptura. Els textos fets amb els processadors poden ser corregits amb les eines de correcció, queden presentats més acuradament, es poden imprimir i llegir amb més facilitat, permet fer uns acabats més ben dissenyats i acurats i faciliten la revisió col·laborativa dels treballs.

- Amb els ordinadors tenen accés immediat a molts tipus de materials, augmentant el número de recursos a l'abast, diaris, enciclopèdies digitals, articles, documents en formats variats, imatges, tot tipus d'informació, ... i aprenen destreses per cercar de manera ràpida aquesta informació.

- Poden presentar la informació de manera innovadora que els ajuda a comprendre-la, assimilar-la i a utilitzar-la més eficientment. Es pot aprendre amb programes de simulació o amb tutorials. Els alumnes poden apropar-se a l'escriptura creativa, escrivint guions que després poden convertir en còmics amb la col·laboració del professor.

- Les idees difícils es tornen més comprensibles ja que les TIC les fan visibles...

treballar amb ordinadors ajuda a visualitzar alguns conceptes difícils.. el treball amb calculadores, simuladors gràfics, jocs de rol, material educatiu digital.

- Actualment existeixen molts programes informàtics interactius que presenten la informació en múltiples formats, el que facilita la interoperabilitat de l'alumnat i que aquest pugui escollir el seu propi ritme d'aprenentatge individualitzat i que, amb la supervisió i assessorament del professional, s'adquireix un nivell d'autoaprenentatge que pot esdevenir molt positiu.

- Es poden aprofitar les capacitats d'alguns programes informàtics que amb el suport de les webcams ens poden ajudar en el procés de lecto-escriptura...es poden treballar els textos de maneres molt variades, es poden gravar, escoltar-se , repetir, corregir i comparar.

- Les simulacions per ordinador proporcionen models perquè els nens experimentin i els ofereixen diverses possibilitats de canvi que incideixen en el resultat.

- Treballar amb les TIC ajuda a mantenir l'atenció dels alumnes amb problemes emocionals i de conducta, serveixen de motivació i els augmenta la confiança en ells mateixos. Poden presentar els treballs amb un nivell millor, poden produir els seus propis materials i presentar-los, els permet adoptar diferents punts de vista a l'hora de decidir entre diferents opcions.

- Les TIC proporcionen molts avantatges amb alumnes amb discapacitats físiques i sensorials, utilitzant eines apropiades, teclats adaptats, sintetitzadors de veu, zoom immediat del text de pantalla, funcions de text predictiu.

- Professors i alumnes esdevenen companys d'aprenentatge, utilitzant l'ordinador per investigar conjuntament noves àrees. Els alumnes poden controlar el seu ritme d'aprenentatge. Els professors estimulen el treball en grup i la col·laboració així com l'autonomia de l'alumnat quan aquest obre noves vies d'investigació.

- El professorat s'ha d'assegurar que els ordinadors s'utilitzin en activitats valuoses, en activitats i tasques apropiades i ben dissenyades. Han de tenir molt clar quines activitats es faran i amb quina finalitat, i els alumnes han de saber el què i com aprendran i com seran avaluats.

- Com que sovint l'alumnat utilitza més hàbilment la tecnologia que el professorat, ha de ser el professor el que controli i organitzi l'aprenentatge amb ordinadors, ha

d'ajudar als estudiants a establir les seves tasques i objectius i ser un recurs per enriquir l'aprenentatge amb les TIC.

- Amb les TIC es potencia l'efectivitat del treball en grup. Cal una bona organització per tal que sigui efectiu. A vegades en parelles o en grups de tres o més, intentant que tots els alumnes s'impliquin en les tasques i participin col·laborant en produccions col·lectives, com es pot veure en aquesta referència on line: http://www.xtec.cat/recursos/curricul/tec_inf/ncet/llista.htm

En un article de J.A. Aunión tret de El País i publicat el passat 19 de maig de 2009, amb el títol de “ELS ORDINADORS NO ENSENYEN SOLS”, es fan unes consideracions i puntualitzacions sobre aquest tema que crec prou interessants.

Segons aquest article, les eines tecnològiques, per si soles, no signifiquen res a l'aula. Ja va passar als anys 80 quan van arribar a les escoles els vídeos VHS com una revolució educativa i van acabar com complements marginals de la manera clàssica d'ensenyar.

Alguns experts i docents que fa anys que ja han integrat les tecnologies en la seva tasca diària expressen alguns dubtes:

Molts detalls importants d'aquest pla estan sense definir.

La despesa pressupostària serà difícil de calcular (no només els portàtils, nou mobiliari o connexions elèctriques múltiples...)

S'ha de continuar afavorint la formació del professorat i potenciar la implicació dels docents i dels centres.

Es poden trobar problemes de software, adaptacions dels currículums i dissenys de nous materials digitals (a vegades cars, d'altres limitat)

S'han de millorar molt les connexions a Internet per wi-fi, encara lentes.

S'han d'establir normes de funcionament, de manteniment, recanvi i reparació dels aparells (A algunes escoles britàniques existeix un tècnic informàtic no docent)

El barem que s'establirà per a l'adquisició i distribució dels aparells està pendent.

La creació de continguts per part de les editorials (sabent que aquests continguts digitals han de conviure amb continguts clàssics i amb textos...,) s'està portant a terme però

caldrà un esforç considerable i un període d'adaptació.

En algunes comunitats ja existeixen experiències des de fa uns anys amb la utilització de “Tablets PC” en la tasca diària amb uns resultats, pel que sembla, prou positius.

http://www.elpais.com/articulo/sociedad/ordenadores/ensenan/solos/elpepusoc/20090519elpepisoc_1/Tes

CÒMIC I TAC

En el cas de la recerca que plantejo en la llicència, vull aportar la meua visió a partir de la meua experiència que ens faciliti la realització de còmics, utilitzant i optimitzant les tecnologies que tenim a l'abast en les escoles, tant a nivell de maquinari com de programari, per tal d'accelerar i millorar tot els processos que necessiteríem a l'hora de realitzar els còmics de manera més profitosa. D'aquesta manera aconseguirem uns resultats que ens estalviaran molts passos de procés manual i tediós, amb una utilització lúdica i profitosa de les eines digitals.

En primer lloc, ha de quedar clar que a l'hora de fer un còmic, el més important és la història que volem explicar, el guió, els textos, les onomatopeies, es a dir, la part narrativa.

En segon lloc, vindrà la part artística-creativa, per descomptat "manual", de desenvolupar aquest guió amb les nostres capacitats per a crear personatges, moviments, expressions, situacions, fons, plans,...que quedaria en un segon terme, però no menys important, perquè a vegades, els còmics ens entren primer pels ulls.

I tercer, una vegada polits i corregits els textos i perfeccionats i ben acabats els dibuixos, passariem a digitalitzar-los amb l'escàner perquè els programaris dedicats a fer la tasca de maquetació i muntatge final del còmic, puguin accedir a la carpeta on hem guardat aquestes imatges.

És en aquesta tercera part en la que intentaré aportar eines que en puguin facilitar la presentació acurada dels còmics.

El tema de la realització de còmics ja s'ha tractat en altres llicències, per tant, analitzaré tot el procés de la realització d'un còmic breument, constatarem que és una tasca que segueix unes pautes molt clares, que porta el seu temps la seva assimilació i que intentaré resumir a continuació, perquè no es la intenció d'aquest document.

1 - Part Narrativa-verbal: idea, argument, seqüenciació, guió inicial (diàlegs, cartuxos, onomatopeies), guió definitiu i "storyboard" (esbós de la pàgina)

2 - Part Gràfica-icònica: documentació, disseny dels personatges (localització, vestuaris, expressions, moviment), composició de la vinyeta (plans, angles, perspectiva, espai dels

globus i cartutxos), disseny final de la vinyeta (a llapis), acabat de la vinyeta (entitat, color, retolació, títols), distribució de les vinyetes a la pàgina, maquetació final.

La publicació i la presentació dels treballs pot anar per diferents camins que ja parlarem més endavant.

Aplicacions per a realitzar aquesta feina final no hi ha moltes al mercat o no estan a l'abast, econòmicament parlant, d'una institució educativa donat el preu d'aquest tipus de software tant especialitzat.

A vegades es fan servir programari de presentacions o processadors de textos, altres opten per dissenyar els còmics amb les limitacions que ofereixen algunes pàgines web amb tecnologia flash, altres programes són ofertats o regalats quan es compren tauletes digitals de mida mitjana, altres fan servir programes de dibuix o que poden dissenyar il·lustracions amb moltes i complicades opcions.

Encara que sempre podem treure profit a les eines a les que estem acostumats, una aplicació que vaig descobrir fa uns mesos en va decidir a donar-la a conèixer, no perquè tingui cap interès particular ni accions en la companyia americana que l'ha dissenyada, sinó perquè he constatat la seva facilitat d'ús (ja s'està fent servir a moltes escoles i no només dels EEUU).

La seva interfície molt cuidada i intuïtiva, els aspectes lúdics divertits, les capacitats per a maquetar, titular, dissenyar pàgines, col·locar, si volem, fotografies, i moltes més capacitats.

I el que és més important, la companyia que l'ha creat i el distribueix, coneixedor de la seva potencialitat en la utilització educativa a les escoles, ofereix uns preus gairebé simbòlics quan es compren en quantitats suficients per cobrir tot un nivell, cicle o escola sencera.

[https://store5.esellerate.net/st0re/\(434sab55qjtaxt45oms1fh55\)/checkout/CustomLayout.aspx?s=STR7424382398&pc=&page=MultiCatalog.htm](https://store5.esellerate.net/st0re/(434sab55qjtaxt45oms1fh55)/checkout/CustomLayout.aspx?s=STR7424382398&pc=&page=MultiCatalog.htm)

Aquesta, per a mi, fantàstica aplicació es diu [Comic Life Deluxe](#).

Aquesta aplicació va aparèixer en un començament pels ordinadors Mac de Apple Inc. i ja ha estat traduïda al castellà (no crec que aparegui la versió en català, a no ser que

algun expert pugui fer aquesta adaptació).

Donat l'èxit del primer llançament, fa poc més d'un any va aparèixer la versió per a la plataforma Windows, encara que, esperarem noves actualitzacions, només està en versió anglesa, de moment: <http://plasq.com/comiclife-win>

Aquest crec que no és un problema gaire important que dificulti la seva utilització, considerant que la corba d'aprenentatge és irrellevant. En un tres i no res s'aprèn a utilitzar-la i a treure-li profit. Encara que els menús siguin en anglès, segueixen els cànons de qualsevol aplicació gràfica i el vocabulari és fàcil d'aprendre, i per això no representaria cap problema ni tan sols pels alumnes de Cicle Mitjà de Primària.

L'empresa que l'ha dissenyada t'ofereix l'opció de descarregar-te una “demo” vàlida per 30 dies amb la que pots anar practicant, encara que no amb totes les opcions senceres de titulació i disseny de pàgines que s'ofereixen en la versió de pagada.

Con ja he comentat abans, en cas d'adquisició d'un nombre de llicències elevat, ofereixen a les escoles uns descomptes molts importants, que fan que la relació preu-qualitat sigui immillorable, i que no suposa una gran inversió que ens impedeixi considerar la compra d'aquest software a nivell d'escola.

A la pestanya “store” es pot accedir a la secció “Education” on trobarem totes aquestes informacions i facilitats.

A més a més existeixen a la web pàgines de suport amb exemples del funcionament de l'aplicació i pel·lícules tutorials que t'expliquen pas a pas com utilitzar-la.

Un dels **annexos** de la llicència és una traducció-adaptació del document d'ajuda que porta la aplicació en la seva versió castellana i a la xarxa podem trobar altres de més resumits que ens expliquen les característiques principals d'utilització d'aquest programa.

EL CÒMIC

Principals definicions de còmic

Si volguéssim definir l'element central al que està dedicat aquest document, pot ser que deixaria de banda el anomenar a aquest mitjà com “tebeo” o “historieta”. Crec a aquests dos termes han quedat bastant desfasats i denotaven, al meu parer, un to una mica despectiu i que s'ha mantingut en la memòria de molta gent com un art de irrellevant importància. Aquests noms, tebeos o historietes, encara que afectuosos, han quedat una mica antiquats.

Sí, ja sabem que existia una revista que va tenir molt d'èxit fa uns quants anys que es deia TBO i que va fer que es generalitzés aquest nom a totes aquestes publicacions que contenen, segons el pensament generalitzat, “historietas” de poca rellevància i qualitat dirigides a un públic generalment infantil.

Però de definicions que volen prestigiar el gènere, podem trobar moltes i variades.

J.L. Rodríguez Diéguez al seu llibre *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza* (1988), dedica un primer capítol a recaptar els diferents noms que rep el còmic en altres països. Parla del *tebeo*, nom que surt de la revista TBO i que és acceptat per a designar un gènere a partir d'un producte representatiu del mateix, els francesos es refereixen al més descriptiu *bande dessinée*, els italians parlen de *fumetto* o *fumetti*, per analogia dels globus de les vinyetes amb un núvol de fum, i al món anglosaxó es coneix com *còmic*, paraula que s'origina a partir de les il·lustracions satíriques i iròniques que apareixien als diaris americans i el món llatinoamericà parla d'*historietas*.

Comenta aquesta dispersió pel que fa al nom inicial que rep el concepte, i la mateixa ambigüitat trobem quan analitza les diferents definicions que han fet sobre el còmic els autors que han tractat d'apropar-se a aquest món. Com es pot veure, és un concepte molt difícil de definir i cada autor es centra en alguna de les característiques.

Així **Javier Coma** defineix el tebeo com “narrativa mitjançant seqüència d'imatges dibuixades”

Umberto Eco diu : “La historieta és un producte cultural, ordenat des de d'alt, i funciona segons tota la mecànica de la persuasió oculta, pressuposant en el receptor una

postura d'evasió que estimula immediatament les vel·leïtats paternalistes dels organitzadors (...) Així, els còmics, en la seva majoria reflecteixen la implícita pedagogia d'un sistema i funcions com a reforç dels mites i valors vigents”

Elisabeth K. Baur dona la següent definició: “És una forma narrativa la estructura de la qual no consta només d'un sistema, sinó de dos: llenguatge i imatge”

M. Dahrendorf : “Històries en les que predomina l'acció, explicades en seqüències d'imatges i amb un repertori específic de signes”

V.M. Manacorda: “Una historieta és una seqüència narrativa formada per vinyetes o quadres dins dels quals es poden integrar textos lingüístics o alguns signes que representen expressions fonètiques”

Romà Gubern diu que el còmic és : “història il·lustrada la acció de la qual succeix en diverses vinyetes, on el text que cada personatge diu es troba tancat en un globus que surt de la seva boca. Poden estar dividits en tires o episodis que es publiquen en els successius números d'un diari o revista, o presentar-se com historietes completes en un sol quadern o *còmic-book*”

No podrien deixar de banda dues de les definicions de dos dels autors més reconeguts del gènere, Will Eisner i Scott McCloud.

Will Eisner defineix el còmic de manera molt sintètica com “art seqüencial”, que apareix justament al títol del seu didàctic llibre “El còmic i el arte secuencial” (EISNER, WILL. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Ed. Norma, 2007). Aquest llibre està basat en un popular curs que durant anys va impartir al New York's School of Visual Art, i conté les seves idees, teories i consells per a endinsar-se en la pràctica de narrar històries a través del dibuix.

I **Scott McCloud** , mestre de la divulgació dels còmics, que com ja hem comentat va ser un dels conferenciants que vam poder gaudir durant la celebració del 27è. Saló Internacional del Còmic de Barcelona, defineix el còmic com “il·lustracions juxtaposades i altres imatges en seqüència deliberada amb el propòsit de transmetre informació i obtenir una resposta estètica del lector” (McCLOUD, SCOTT. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao. Astiberri, 2007). Una definició més completa però encara poc precisa.

Sembla que no s'ha trobat la definició ideal que pugui satisfer tothom. Ja ningú discuteix el tema i s'accepta l'anglicisme que coneixem: "còmic".

La **RAE** (Real Academia Española) conté dues definicions:

1. Sèrie o seqüència de vinyetes amb un desenvolupament narratiu.
2. Llibre o revista que conté aquestes vinyetes.

El **DIEC** (Diccionari de la Llengua Catalana) el defineix com:

- Història explicada mitjançant una successió de vinyetes que contenen il·lustracions i text alhora.

Manuel Barrero Martínez, divulgador i investigador sobre el còmic, conferenciant, escriptor i crític en diferents mitjans nacionals i internacionals, que dirigeix i gestiona la revista electrònica *www.tebeosfera.com* aporta la seva pròpia definició: "Mitjà de comunicació que utilitza un sistema constituït per dos ordres sígniques (imatges fixes i eventualment textos) interdependents entre ells i que mitjançant imatges generalment juxtaposades en seqüència permeten al lectoespectador la lliure reconstrucció espai-temporal d'un relat que se serveix imprès (supeditat a un suport de premsa usualment seriat) i reproduït per a la seva difusió múltiple en funció d'un públic consumidor"

Encara que podríem continuar amb més autors i definicions, més tenint en compte que hi ha hagut una lògica evolució tecnològica des del moment que van aparèixer els primers anomenats còmics que van deixant antiquada, al meu parer, les definicions acceptades fins ara: CDs, DVDs, Jocs d'ordinador, còmics animats en flash, còmics en terminals telefònics d'última generació que aprofiten les seves pantalles amb bona definició i aporten una nova manera de distribució i capacitat de lectura dels còmics.

En blogs dedicats al tema, he pogut llegir pàgines i pàgines dedicades a discutir sobre el que es pot considerar còmic i no, que abasten tota mena de matissos i fan impossible arribar a una definició clara i concreta sobre un medi, que ha adquirit un nivell de difusió i acceptació considerable en aquests darrers anys, encara que ha passat per moments en que no se l'ha tractat amb la consideració i el prestigi que mereix, tant que fins i tot està entrant a la Universitat (comencen a veure's tallers i seminaris dedicats al còmic).

Cada vegada és més decidida l'opinió dels beneficis inqüestionables que reportaria introduir el còmic a les aules de Primària com un element afavoridor dels processos de lectoescriptura i, per tant, donat que la llengua és l'element vehicular en totes les matèries del currículum, això afavoriria l'assoliment de les competències bàsiques.

Per això crec que el terme més internacional conegut i acceptat avui dia i que convindria utilitzar quan ens referim a totes aquestes obres seria el que ja accepta tothom, es a dir, "còmic".

Si parlem de còmic, sembla que el tema es pren més seriosament i s'aproxima més al mitjà d'expressió reconegut per molts com 9è Art, amb una maduresa prou considerable i amb una varietat d'implícacions socials i culturals a considerar.

El còmic, avui, és present en tota mena de manifestacions artístiques i culturals del món modern.

El còmic, lògicament com altres mitjans de comunicació i difusió cultural, ha crescut i ha madurat i també ha crescut amb nosaltres, ha estat part de la vida de molts de nosaltres, si més no com lectors que no pas com a creadors, ens ha ajudat a formar-nos, ens ha ensenyat moltes coses, ens ha entretingut, ens ha fet pensar i somiar o, fins i tot, s'ha fet servir políticament per a "reeducar" la gent, com el cas d'alguns còmics que es van editar els anys de la postguerra.

El còmic, tal com el coneixem, té una història de més d'un segle. S'ha guanyat un prestigi. Al llarg dels anys s'han creat veritables obres d'art per part d'alguns mestres del gènere (Eisner, Frank Miller, Stan Lee, Manara, Moebius, Hugo Pratt, Hergé, Goscinny & Uderzo, Scott McCloud, Katsuhiro Otomo i altres mestres que farien una llista massa llarga) que han fet que la societat canviï la seva opinió, com ja he dit abans, d'art "menor" que tenia aquest medi.

Alguns d'ells, apart de la seva tasca com autors, han dedicat part de la seva vida a ajudar a difondre i prestigiar el medi, han escrit obres sobre el còmic, han portat el còmic a la universitat, han fet una tasca tan necessària com útil per a dotar a aquest medi de la importància que es mereix.

La història del còmic està plena de històries fantàstiques, d'obres amb un impacte en la societat del que ningú dubte (Maus, Watchmen, Persepolis...) de personatges mítics que han acabat traspasant la seva fama adquirida en els còmics per a passar a altres mitjans

emparentats amb el còmic, d'obres que han marcat la cultura del Segle XX i que sembla que continuaran adquirint la seva importància els pròxims anys.

El principal punt de referència i d'influència continua centrat en el còmic que s'edita als EEUU. Grans companyes com Marvel (darrerament adquirida per Disney), DC Comics i moltes més encara mantenen una activitat editorial constant, encara que s'ha passat per lògiques èpoques de crisi en la indústria que generalment s'han superat amb la innovació i l'aparició de nous creadors.

A Europa també hi ha mestres reconeguts amb obres magnífiques. Qui no recorda a Tintin (Hergé), Asterix i Obelix (Goscinnny & Uderzo), Lucky Luke, Corto Maltés (Hugo Pratt), El Teniente Blueberry o Arzach (Jean Giraud- Moebius), la excel·lència en el dibuix, l'erotisme i la extensa obra de Milo Manara, les còmics sobre la I Guerra Mundial de Tardi i el prestigi en general del còmic franco-belga.

A Espanya també podem trobar autors, obres, personatges i revistes a partir dels anys 40 fins avui. Francisco Ibáñez, Urda, Opisso, Freixas, Blasco, Iranzo, Luis Bermejo, Mora, Ambrós, Coll, Escobar, Vázquez, Conti, Alfons Figueras formarien part d'una llarga llista de la que injustament oblidaríem més d'un autor. TBO, Pulgarcito, La Codorniz, Jaimito, Pumby, Tio Vivo, DDT, Cavall Fort, Zipi y Zape, Can-Can són noms que a tothom li poden sonar.

Destacats autors a l'Amèrica Llatina, sense oblidar l'explosió del manga japonès, amb alguns dibuixants de reconegut prestigi i qualitat que fan que canviem la nostra, a vegades negativa, opinió sobre aquest tipus de còmic.

Un dels mestres considerats com "El Deu del Manga", Osamu Tezuka, ha estat el creador més important del manga i anime (animació japonesa), amb una gran qualitat en les seves obres, premiades internacionalment.

Fins i tot, algunes pel·lícules d'animació dels mestres japonesos han guanyat premis de prestigi als festivals internacionals, com és el cas d'Hayao Miyazaki, guanyador del Oscar amb "El viatge de Chihiro". Altres pel·lícules mítiques són "Akira" i "Ghost in the Shell", "La Princesa Mononoke" i "El Vaixell Ambulant".

El manga entra a les llars mitjançant la televisió i que ha crescut de manera imparable entre els nens, joves i no tant joves durant aquests últims anys, tant que fins i tot ja existeix un Saló del Manga que fa moltes edicions se celebra a La Farga de L'Hospitalet.

Aquesta és una realitat que no podem obviar i que pot anar molt bé si l'aprofitem per a motivar als alumnes que presentin dificultats i desmotivació vers les tasques escolars.

Un fet clar sí que he pogut contrastar aquests últims anys: si fa uns anys podíem trobar als quioscs diferents revistes de còmic a Espanya i Catalunya, avui es poden contar amb els dits d'una mà i pot ser en sobrarien. De llibreries especialitzades sí que hi ha unes quantes i molt bones. Però si sortim a l'exterior, i no cal anar massa lluny, en qualsevol llibreria "normaleta" del la Catalunya Nord, podríem comprovar que el còmic està més viu que mai ho ha estat a casa nostra i et dona una mica d'enveja. Podem trobar multitud de publicacions infantils, juvenils i d'adults amb una varietat sanament envejable, i no només còmic d'importació sinó de creació pròpia. Revistes veteranes i de sàtira política que encara troben el seu públic fidel.

El còmic a l'escola

El còmic, dins del context de l'escola, és un mitjà que pot ser molt positiu i que té moltíssims avantatges i beneficis que posteriorment veurem però que encara no està prou explotat. A més, les noves tecnologies estan creant un abans i un després pel que fa a la realització dels còmics i estan facilitant la introducció de la realització de còmics a les aules.

Principalment, el còmic ens proporciona una manera diferent de treballar l'assoliment de competències. Ens ofereix una manera motivadora i molt més visual de treballar amb els alumnes. Podríem dir que el motiu que fa al còmic tan motivador és la gran versatilitat i possibilitats que ens aporta a l'hora de millorar les competències lingüístiques i artístiques dels nostres alumnes, així com la competència digital i de retruc això afavoreix la resta de les competències.

Actualment, el còmic ens proporciona, a més a més, una bona oportunitat per establir un vincle amb les TAC i desenvolupar la competència digital dels alumnes a més de les altres competències. En la realització d'un còmic digital podem treballar diferents aspectes des de la fotografia digital o l'escàner, passant per la cerca d'imatges o altres informacions a Internet fins a practicar la mecanografia, utilitzar correctors ortogràfic o diccionaris on-line. A més, totes aquestes possibilitats queden integrades dins d'un projecte comú amb un producte final com és el còmic.

El còmic és un element integrador de diferents coneixements. Una de les connexions més importants que es fa és la del llenguatge escrit amb el visual. Els elements visuals es converteixen en un ajut a l'hora d'interpretar el llenguatge escrit ja que proporcionen, principalment, un context a la narració.

Un altre element que podríem considerar part essencial i definitòria del còmic és la icònica, és a dir, un còmic sense la part gràfica seria difícil de digerir perquè l'acció de la narració es representa a les vinyetes, pot ser és el tret més característic, amb personatges, situacions, localització temporal i espacial, vestuaris, moviment, plans i angles diferents, etc.

Per tant, la part gràfica ens permet explotar i incentivar la creació artística fins a uns nivells il·limitats d'acord amb les capacitats i l'edat dels autors novells que s'endinsen en aquest mitjà tant creatiu com gratificant.

Això vol dir que s'ha de treballar i combinar la part verbal, narrativa, seqüencial, capacitat de síntesi, diàlegs que existeixen en qualsevol còmic, amb la visual i plàstica que seria la part més engrescadora pels alumnes, però és clar, no resulta fàcil portar al paper les idees imaginatives que es puguin plantejar.

Com hem dit en un altre apartat, existeixen còmics on la part gràfica és minimalista i que tenen molt d'èxit perquè es recolzen en uns guions molt encertats, el cert és que haurem de potenciar i millorar el nivell de dibuix que tenen els alumnes i treballar tots els elements que formen part d'una narració en còmic. Haurem de preparar activitats i tots tipus de material que ens ajudin a iniciar i perfeccionar la capacitat de dibuix dels alumnes per adquirir una tècnica que els ajudi a dissenyar els personatges i els fons de les vinyetes.

Els personatges que hem imaginat tenen unes característiques pròpies que s'han delimitat quan hem preparat el guió del còmic, si és alt o baix, fort o no, la cara amb la que es podrà identificar al llarg del còmic, les expressions que denota la seva cara d'acord al que està vivint en el moment de l'acció, com va vestit d'acord a l'època en que viu, on viu, com és el que l'envolta, amb qui es relaciona, com es mou, lluita, salta, etc. Tot això no es una tasca fàcil sinó que requereix un treball constant de pràctica i experimentació fins aconseguir uns resultats adequats a la història que volem explicar. En les diferents experiències portades a terme durant la realització pràctica d'aquesta proposta, he pogut comprovar les dificultats, que els alumnes mateixos reconeixen, i les

limitacions amb les que es troben a l'hora de passar a la part gràfica del còmic. Pot ser que no li donem prou importància o no s'incideix prou en explotar les capacitats de dibuix dels nens, a excepció dels primers anys de l'Educació Infantil i els primers cursos de Primària, i que aquest queda difuminat entre les diferents tècniques que s'acostumen a treballar a l'àrea de l'expressió visual i plàstica. Es com si la necessitat d'adquirir molts coneixements es veiés perjudicada o que semblés una pèrdua de temps potenciar la capacitat gràfica dels alumnes.

S'ha de conscienciar als alumnes que és molt important tant l'observació com la documentació que després podrem utilitzar per a la creació de situacions i personatges.

L'observació és una habilitat que es pot treballar com un hàbit positiu no només a l'hora de dibuixar, sinó que és molt important a l'hora de captar totes les sensacions que ens envolten, tots els petits detalls que podem captar amb els nostres sentits, el coneixement d'un mateix i del que ens envolta, el que sentim i olorem, els nostres companys de classe que hi són amb nosaltres, tots parlen, riuen, pensen, es mouen al voltant nostre i formen part de la nostra vida diària. Hi ha jocs molt divertits que milloren la capacitat d'observació dels alumnes, d'atenció i de concentració.

Algunes sensacions negatives que manifestem els professionals que estem en contacte diari amb els alumnes, confirmats en les diferents proves avaluadores del nivell de lecto-escriptura i matemàtiques fetes aquests darrers anys a l'àmbit europeu, es relacionen principalment amb la dificultat d'atenció i concentració que demostren els alumnes, a més a més de la saturació d'estímuls visuals que reben, la manera de viure a que els hem acostumat, l'excés d'informació que no tenen temps d'analitzar i assimilar, les presses per viure i cremar etapes abans d'hora i l'estrès i ansietat que això provoca, la funció amartelladora i negativa de la publicitat que provoca un consum innecessari i obsessiu, la pèrdua de l'hàbit de la paciència, del valor del silenci i la pausa i de l'autoreflexió, el estar sempre comunicat amb mitjans digitals amb els altres al mateix temps que demostrem la soledat més absoluta, la tirania que es mostra amb els familiars que els han malcriat, la dificultat per acceptar les regles de convivència i comportament, la búsqueda de la satisfacció immediata i la pèrdua del valor de l'esforç, de la constància i del sacrifici, necessaris per a assolir les competències en l'etapa escolar.

En quant a la documentació que es pot necessitar a l'hora de preparar el disseny dels personatges, vestuari, localitzacions i demés és clar que avui dia tenim moltes fonts a l'abast per tal de trobar el que necessitem, ja sigui les biblioteques escolars i públiques o principalment a Internet, on milers de pàgines amb multitud d'imatges i textos que ens poden servir de referència a l'hora de completar aquesta primera fase de la realització del còmic. S'ha de ensenyar a analitzar i seleccionar aquesta informació ja que, a vegades, poden estar protegides pel copyright dels autors.

Alguna vegada hem ens fixat en fotos que apareixen a la premsa on es veuen els llocs de treball de dibuixants, dissenyadors, arquitectes, escriptors on apareixen quantitats de prestatges i calaixos amb grans quantitats de volums i de llibres especialitzats que l'autor pot consultar per a completar la informació que necessita. Sempre s'ha de tenir cura en no caure en errors evidents a l'hora de preparar el disseny del nostre treball per no haver-nos documentat suficientment.

Un cas diferent seria quan el nostre còmic de temàtica futurista o ciència-ficció on el disseny dels personatges, les naus, els edificis, els paisatges, els vestuaris surt principalment de la nostra imaginació i capacitat per “volar” cap a mons que encara no existeixen, o si?

Clar que una preparació científica, no és el cas dels nens en formació, ens pot ajudar a crear millors produccions, com seria l'exemple d'un dels escriptors més reconeguts de la ciència ficció, Isaac Asimov (1920-1992), amb una extensa obra de divulgació científica, d'història i entres camps. Aquest autor és molt reconegut per les seves obres de ciència ficció, moltes vegades portades al cinema i que van rebre prestigiosos premis. La seva formació científica li va afegir un punt de qualitat a les seves obres. Seves són les lleis de la robòtica que van aparèixer en la seva coneguda novel·la, portada al cinema, “I Robot”.

Vull dir amb tot això que portar a terme la realització d'un còmic no és tasca fàcil. No només s'ha de saber dibuixar, sinó que s'ha de saber explicar una història amb imatges, s'ha de saber realitzar un guió coherent, s'ha de tenir un base cultural important, s'ha de saber trobar, escollir i organitzar la documentació que precisem, s'ha de saber treure profit dels mitjans tecnològics. Per això avui dia és difícil trobar un “mestre” autor que faci tota aquesta tasca. Normalment avui dia hi participen diferents persones a l'hora de realitzar un còmic i també normalment segueixen les directrius que marca la editorial per

la que treballen, reconeixent que aquesta es mou per motius de mercat i rendiment econòmic.

Però el camí fet fins ara cap a la introducció del còmic als cicles Primària, ha estat mínim i això que fa més de vint anys que es parla i que es van fer les primeres i pioneres experiències.

El nostre desig és que el còmic sigui una eina a introduir en les diferents àrees. Partim d'una preparació amb un nivell prou baix com per esperar en un primer moment uns resultats de gran nivell. És clar que als primers cursos de primària hi han molts aspectes per treballar i millorar abans d'enllestir directament un còmic. Els aspectes lingüístics són importants, però també la millora progressiva en la capacitat de dibuix que tenen els infants. Ja he comentat abans que no cal ser uns mestres en el dibuix, que amb la pràctica diària podem millorar, sinó tenir històries al nostre cap i imaginació per intentar explicar-les amb imatges.

És per la via del dibuix i l'humor gràfic que podem aconseguir resultats prou immediats que animaran els alumnes a insistir en l'intent de noves produccions cada vegada més perfeccionades. És a dir que amb una mica de traça pots donar vida fins i tot una patata, simplement posant-li ulls i boca a una massa arrodonida amb un parell de potes. La gràcia del còmic es trobarà en la idea original que s'hagi imaginat en el guió i la gràcia com s'expliqui aquesta idea, amb imatges, seguint les pautes de qualsevol narració escrita: inici, nus i desenllaç.

Per això, és important minimitzar l'angoixa que podem percebre quan intentem passar la idea al paper i començar a dibuixar. Hem d'orientar i ajudar els alumnes per tal que comencin amb esbossos i traços senzills i nets, sense voler aconseguir uns dibuixos complicats i difícils en una primera fase de creació, intentant imitar als professionals. Hem d'insistir en la importància del guió ben estructurat que ens ajudarà a l'hora de d'explicar la història que tenim entre mans.

Això sí que és important i és un treball on intervenen paraules, frases, onomatopeies, vocabulari, síntesi, ortografia ... I sobretot, la concentració, dedicació, documentació i la paciència requerida per assolir uns resultats satisfactoris. No s'ha de limitar molt el temps per acabar una obra. S'ha de veure com una activitat integrada i lúdica que ens reportarà molts beneficis i ens ho hem de prendre seriosament.

El còmic afavoreix el treball en equip, és una tasca col·laborativa, cadascú fa les seves funcions pactades des d'un començament, es revisen i es rectifiquen les proves inicials i no definitives, els esborranys i només quan arriba el moment en que ja tothom veu clarament el que es vol fer i com s'ha de fer, es dediquen tots el esforços per arribar fins al final. La satisfacció pel treball ben planejat i ben fet marca el camí a seguir, cada etapa té una importància essencial en el resultat que s'aconseguirà.

Està clar que el còmic pot aportar moltíssimes coses a l'hora de treballar i desenvolupar la competència lingüística dels alumnes.

Quan observo una plana d'un còmic o qualsevol obra on apareixen dibuixos combinats amb textos, fins i tot il·lustracions, com a professional de l'ensenyament i com a seguidor del gènere que sóc, hi veig un món de possibilitats. Veig molts aspectes positius que podria aprofitar per a treballar amb els alumnes i motivar-los per tal d'introduir-los en aquest món i al mateix temps millorar les seves capacitats.

Fer servir el còmic com a element facilitador o per a completar projectes que es fan a classe, dona la possibilitat de millorar la competència lingüística però també la resta de les competències ja que es poden crear còmics o llegir-ne de qualsevol àrea que es treballa a l'escola.

Com que el còmic té una part icònica, gràfica, artística i una verbal, els textos, onomatopeies o diàlegs, podem dir que treballar el còmic obre un gran ventall de possibilitats. A més a més, podem afegir-hi la part de competència digital si decidim utilitzar les noves tecnologies. Aquestes principals característiques fan que la seva utilització didàctica sigui molt adient per a millorar les competències i afavorir el treball dels aspectes lingüístics, el que repercuteix en totes les matèries del currículum ja que la llengua és l'eix vehicular de tots els aprenentatges.

Quan introduir el còmic?

Com que la part verbal del còmic és molt important, crec que per a la seva introducció es necessita un nivell mínim de domini de la lectoescriptura i de l'ortografia. Tot i això, cal dir que en una part de la realització farem servir, si cal, els correctors ortogràfics i altres eines TAC.

No hem d'oblidar-nos de potenciar al màxim les capacitats artístiques dels alumnes ja que imaginació i fantasia és una cosa innata en aquestes innocents edats, al llarg de tots els cursos de Primària.

Per aquests motius, crec que és en el Cicle Inicial on es pot començar a treballar i incidir en potenciar el nivell de dibuix i començar a crear amb les eines TAC petits treballs gràfics que ens ajudaran a familiaritzar els nens i nenes amb les tecnologies. A les escoles hi ha programes que poden ser molt útils en aquesta tasca i, a la web, hi ha pàgines on, de manera lúdica, es pot iniciar els alumnes i estimular la seva creativitat.

Això pot ser molt beneficiós perquè podem començar a introduir el còmic al Cicle Mitjà de Primària. Primer, explicant de manera clara i senzilla i, sobretot, molt gràfica els elements característics del còmic: analitzant i observant vinyetes, fent lectura de còmics i d'altres recomanats, visitant la biblioteca de l'escola on normalment hi ha una part dedicada als còmics i a les revistes com Cavall Fort, El Tatano, Tretzevents, etc.

Com que els nens ja comencen a tenir un domini mínim dels ordinadors, es pot començar a fer còmics a la classe, aprofitant algunes sessions de Llengua i altres de Visual i Plàstica per ajudar-los a completar les diferents fases de la realització d'un còmic.

Podem iniciar als nens en la utilització dels escàners o equips multifunció, càmeres digitals com les que acostumen a tenir a casa, llapis de memòria i programari que faciliti la realització i maquetació dels còmics, que és una de les tasques més feixugues en la que es poden trobar, a part de la mateixa creació de les vinyetes i els personatges. D'aquesta manera poden millorar les competències TAC i aconseguir uns treballs molt polits que farà que agafin aquesta activitat amb més interès i, així, sigui més profitosa.

Els nens aprenen a ser responsables de les seves tasques, a ser més autònoms i, al mateix temps, a treballar en equip de manera col·laborativa, a participar i dialogar, a ser creadors de les seves pròpies obres, a compartir i intercanviar idees amb la resta dels companys, a mirar les coses amb sentit crític però buscant els aspectes positius, a respectar l'obra seva i la dels companys, a investigar i trobar la informació necessària, a recollir i seleccionar informació, a digitalitzar i arxivar les seves imatges, a crear el seu propi espai en una carpeta de l'ordinador i molts més beneficis que facilitaran la

maduració del nen i l'assoliment de les competències necessàries per a esdevenir un alumne orgullós del seu pas per l'escola. A més a més, tot això es pot aconseguir d'una manera creativa i lúdica, engrescadora i motivadora.

Com ja hem comentat abans les dificultats dels nens a l'hora de seqüenciar una narració, de crear personatges, moviments, expressions i sortir de les imatges estàtiques, no cal fer grans projectes impossibles de realitzar en aquests cursos de Cicle Mitjà.

El millor seria començar amb còmics que es puguin col·locar en una sola plana o pàgina, de quatre o sis vinyetes ja siguin de forma regulars o no, horitzontals o verticals.

Quan vaig fer l'experiència pràctica a les dues escoles durant el període de la llicència, aprofitant les característiques que té el programa Comic Life que vam utilitzar per a acabar de maquetar el còmic, els alumnes, d'acord amb el guió que havien fet en una fitxa preparada amb aquesta finalitat, dibuixaven les vinyetes en mig full de paper bàsic DIN A4, doblegat per la meitat.

A la part superior es posava el nom o noms dels autors, els diàlegs que havien de sortir als globus, les onomatopeies o els cartutxos si calien i el número de la vinyeta. Sempre seguint el guió acordat i aprovat pels membres de l'equip.

I en la part inferior, amb una mida aproximada a DIN A5, podien anar enllestint la vinyeta, vertical o horitzontal, deixant l'espai necessari pels globus i altres elements.

Quan ja els grups anaven acabant els dibuixos del còmic, la següent fase era la de digitalitzar les imatges amb l'escàner en una resolució òptima en Blanc i Negre, d'uns 200- 300 píxels. Les imatges escanejades s'anaven emmagatzemant en una carpeta creada per cada grup. D'aquesta manera, el programa podia accedir-hi navegant de manera senzilla fins al directori corresponent. Degut a que el ritme de treball de cada grup era diferent, no es col·lapsava la feina de digitalització.

La següent fase era la d'arrencar el programa Comic Life prèviament instal·lat i començar el procés de maquetació final, la part que més els agradava donades les múltiples possibilitats que ofereix el programa. A vegades, calia controlar una mica, perquè els nens es volien entretenir massa jugant amb totes les opcions.

Després es passava a escollir el disseny de pàgina que anava bé, encara que sempre és podien fer les modificacions i adaptacions amb les eines del programa, es començaven a arrossegar les imatges ordenades en els diferents espais de cada vinyeta, millorant l'enquadrament si calia, es col·locaven els textos en els globus i cartutxos, els títols en la mida, color i forma escollida i les onomatopeies. Amb tot això, quedava un còmic ben presentat i llest per a imprimir, guardar com a pdf o jpeg, exportar a una pàgina web, etc.

Peró potser que és al Cicle Superior de Primària on es pot començar a treure profit d'aquesta eina. Els nens ja comencen a tenir un domini de les tècniques narratives, una ortografia més acurada, una millor capacitat de síntesi, un millor domini del dibuix i una maduresa per emprendre i atrevir-se a tasques una mica més complicades.

Es podem fer sessions audiovisuals explicant la història dels còmics i es pot potenciar la qualitat gràfica dels treballs fent servir no només el dibuix humorístic sinó provant i experimentant amb dibuixos de superior dificultat.

Es pot animar a fer projectes més complexos o de major nombre de pàgines. Podem tractar temes interessants a les tutories amb còmics de prestigi reconegut que tractin temes que els puguin interessar o utilitzar els còmics creats pels mateixos alumnes.

Es poden treballar alguns temes d'història de les Ciències Socials amb còmics com els que parlàvem en un altre punt de la llicència. Existeix molt material i molt bo al respecte.

Es pot recomanar, en cas que no s'hagi programat prèviament com a sortida d'escola, la visita al Saló del Còmic de Barcelona.

Es pot afavorir el potencial creatiu i l'autonomia en la utilització d'eines TAC, càmeres digitals, treballs gràfics diferents, en les diferents formes de mostrar les seves obres i compartir-les amb els companys, aprofitant els recursos web i els àlbums digitals que permeten aquests mitjans.

Respecte als alumnes de 6è. que faran el pas a la ESO, se'ls pot animar a continuar en aquesta gratificant manera d'expressió, que si es pren seriosament i amb una preparació dedicada, pot esdevenir una sortida professional molt interessant en el món dels disseny, còmic, il·lustració, publicitat, revistes, moda, disseny editorial, art gràfiques, 3D, creació

de videojocs, etc.

L'únic problema el trobarem en la formació extra dels joves alumnes dibuixants. Aquesta formació no existeix a nivell oficial i has d'optar per la formació privada i de pagament que fan algunes escoles de còmic que fa anys es dediquen a aquesta feina. Parlo de l'Escola de Còmic JOSO, la més veterana amb més de 25 anys de tasca formativa però mai reconeguda oficialment per diferents motius que no venen al cas, l'Escola FemArt, PuntArt, Digital Dreams i altres opcions (molt presents algunes d'aquestes als Salons del Còmic on podem aconseguir tota la informació necessària de l'oferta formativa que imparteixen i les condicions que ofereixen).

Per la meua part, i com estava una mica despenjat de com funcionaven aquestes escoles i com que dubtava de la meua capacitat per enllestir la tasca pràctica d'introduir el còmic amb nens, vaig dedicar unes quantes hores dels primers mesos de la meua llicència a reprendre la formació sobre còmic amb un professor de l'Escola Joso, Xavier Carrasco Muria (Bié), dibuixant, guionista, publicista i historietista que va poder dedicar part del seu temps a explicar-me la manera que, donada la seva experiència, m'aniria millor a l'hora de portar a la pràctica la realització de còmics amb nens de Primària. Van ser unes jornades molt profitoses per a mi, ja que vaig rebre uns consells molt interessants.

Si parlem de l'ESO, és clar que quant més maduresa tenen els alumnes, millor i de més qualitat seran les produccions i major pot ser el benefici que es pot treure al introduir el còmic en el currículum i en totes les àrees, com un element facilitador que ens servirà per a recuperar, motivar, animar i millorar les competències del alumnat en aquestes edats tant difícils en les que costa molt reconduir i ajudar a alumnes que han perdut abans d'hora una referència positiva que els ajudi a créixer com a persones responsables i preparades per a incorporar-se a la societat en les millors condicions.

Beneficis dels còmics

Un llistat dels beneficis inqüestionables que ens aportaria la introducció i realització de còmics en Primària seria tan llarg com competències volguessin desenvolupar. Segur que trobaríem alguna utilitat en el còmic per a desenvolupar qualsevol capacitat competencial.

Globals

- Els còmics són motivadors pels alumnes. A vegades, més que un llibre. Això pot ser beneficiós per a introduir als alumnes en el món de la lectura i crear hàbits. Pot ser la porta d'entrada que faciliti l'accés a qualsevol tipus de literatura.
- És un mitjà molt creatiu que estimula la imaginació i la creació artística.
- El fet que el text sigui petit i concís i estigui acompanyat d'imatges pot ser de gran utilitat per a treballar amb alumnes nouvinguts que encara no tenen un gran domini de la llengua o amb alumnes amb altres dificultats. El mateix podem dir quan es tracta de l'aprenentatge d'una llengua estrangera. Aquests avantatges també els trobem a l'hora de realitzar còmics.
- Al ser un mitjà gratificant, reforça l'autoestima i enriqueix les possibilitats educatives.
- Els còmics potencien el coneixement del propi cos, degut a l'ús de múltiples expressions facials i moviments dels personatges.

Lectura

- La relació directa entre la imatge i el text facilita la comprensió de la part escrita.
- Millora la capacitat analítica dels alumnes i la memòria visual.
- Permet treballar molts aspectes de la llengua: onomatopeies, diàlegs, narració, seqüenciació, capacitat de síntesi...
- Els còmics poden ser un bon recurs per a fomentar el diàleg després de la lectura, en part gràcies a les imatges. A més, poden sorgir diferents interpretacions que cal treballar per acabar entenent les convencions del llenguatge del còmic.

Realització

- El fet que intervinguin molts processos diferents a l'hora de realitzar un còmic fa que es treballin les diferents intel·ligències i afavoreixi el treball en grup.
- El procés de realització d'un còmic ajuda a comprendre i desenvolupar la capacitat

de seqüenciació argumental.

- La planificació i realització d'un còmic en grup ajuda a treballar l'acceptació de normes de convivència i el respecte de diferents punts de vista. A més, fa que cadascú aportí el millor de si mateix en un camp (artístic, narració, TAC...)
- Fomenta el gust estètic i el respecte davant les obres pròpies i les dels companys.
- Degut a les seves característiques visuals, els còmics poden ser molt útils per a fer murals, anuncis, cartells, posters, tríptics, butlletins, concursos, revistes...

El còmic es pot aplicar a les ciències, a les matemàtiques com a mitjà per a resumir les idees bàsiques o relatar un experiment. A tutoria i atenció a la diversitat fent-lo servir per a tractar temes que interessin i puguin fer reflexionar als alumnes, amb còmics seleccionats o amb còmics creats pels alumnes. Òbviament, el còmic també pot ser una bona eina per a treballar conceptes d'educació visual i plàstica com els plans, els colors o diferents tècniques de dibuix.

D'altra banda, la competència digital es treballa i es reforça quan volem passar un còmic a l'ordinador ja que hem de fer servir múltiples eines com escàners, correctors, programari, càmeres o llapis de memòria.

Per últim, també pot ser una bona eina per a treballar aspectes de sortides que es realitzen fora de l'escola o actes de dins de l'escola com festes o celebracions.

Altres beneficis que pot aportar la seva introducció, realització o lectura dels còmics i el seu ús quotidià a l'aula seria la lectura, una de les competències fonamentals que cal reforçar en els nostres alumnes.

Molts nens no tenen gaire interès o no tenen l'hàbit de llegir i això té unes conseqüències nefastes per avançar al ritme necessari per assolir els objectius competencials de cada àrea. Un exemple d'aquestes dificultats són els decebedors resultats de les diferents proves que es realitzen a les escoles (PISA, Competències Bàsiques).

El còmic, gràcies al seus elements visuals podria esdevenir una eina de gran ajuda a l'hora d'aconseguir un increment de l'hàbit de lectura dels nostres alumnes.

A més, com tots sabem, cada cop més la tecnologia envaeix l'espai del paper. Com hem pogut veure, el còmic és un art fàcilment transportable als ordinadors, el que fa que vagi

evolucionant al mateix temps que la tecnologia i sigui completament actual.

Per tant, el còmic pot esdevenir un mitjà innovador i motivador per aquesta generació de joves que han nascut en l'era digital. Aquests joves sovint troben discrepàncies entre el món en el que viuen i el món de l'escola. Sovint els mestres no tenen la formació digital necessària i l'ús de les tecnologies esdevé un fet simplement anecdòtic.

Cal que les noves tecnologies s'integrin en la vida diària de les escoles, cosa que certament s'està començant a fer. Per tal d'aconseguir-ho, calen tant els esforços de l'Administració com del tots els agents que formen part de la vida de l'escola.

No podem oblidar que la realització d'un còmic és una bona manera de treballar de manera cooperativa. És una molt bona oportunitat per a treballar millor aprofitant els diferents trets diferencials i les capacitats de cada alumne.

És cert que el còmic per sí sol no solucionarà els problemes dels baixos nivells de lecto-escriptura d'una bona part dels nostres alumnes, ni farà que tots els alumnes desenvolupin el gust per la lectura. El que sí crec és que qualsevol experiència, en aquest cas la d'introduir el còmic als diferents nivells de Primària, que pugui ajudar a treballar d'una manera diferent i motivadora hauria de considerar-se molt seriosament, i analitzar els beneficis de la seva utilització i introducció gradual en la nostra tasca diària.

A més a més, ajudant-nos de les possibilitats que ens aporten les noves tecnologies, podem aconseguir-lo d'una manera més senzilla, perquè faciliten molt la feina en el procés de manipular les imatges o dissenyar les pàgines i tots els elements característics d'un còmic.

ACTUACIÓ DIDÀCTICA

METODOLOGIA I SEQUÈNCIA DIDÀCTICA				
DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS		MATERIALS-RECURSOS	ORG. SOCIAL	TEMP hores
INICIALS	1	Parlar amb tot el grup per tal de conèixer els seus coneixements prèvis sobre el còmic. Investigar sobre el seu interès sobre el tema (si llegeixen còmics). Saber, a partir de la conversa, el seu domini de les TAC. Al final de la sessió, pasar un qüestionari que acabi de completar aquests temes i que han de fer a casa. També hauran de portar de casa per a la següent sessió diferents exemples de còmics i ninots o objectes que els puguin ajudar a l'hora de dibuixar.	Gran grup	1 i ½
DESENVOLUPAMENT	2	A l'aula d'audiovisuals anàlisi de diferents còmics o vinyetes per tal de conèixer la història del còmic, les característiques bàsiques que tenen, i gran varietat d'exemples per tal que tinguin una àmplia visió. Explicitació dels objectius de la unitat didàctica i del pla de treball. Per parelles, començar a pensar en el còmic que realitzaran, esboç del guió i resum de l'argument	Gran grup (Prelles)	1 i ½
	3	A l'aula d'audiovisuals, sessió sobre les TAC. Demostracions sobre l'ús de l'escaner, com guardar imatges, ús de precessadors de textos i corectors. Tutorial bàsic sobre el programa comiclife que faran servir per afavorir la maquetació del còmic digital.	Gran grup	1 i ½

	Posada en comú de les idees que van pensar en la sessió anterior.			
4	- Anàlisi de diferents còmics (vinyetes) en paper on apareixen diferents plans. - Per parelles comencen a planificar el còmic: pensar la història, els personatges, documentar-se, dividir en vinyetes... En una plantilla, crear un "storyboard", un esquema per tal de crear posteriorment el còmic. - Fitxa per elaborar el guió (que hi va a cada vinyeta?)	Exemples de vinyetes Plantilla storyboard Fitxa pel guió	Mig grup (Parelles)	1 i ½
5	A partir del storyboard, comencen a dissenyar el còmic. Creació de les vinyetes pensat els plans i els personatges; també han de tenir en compte guardar espai pels diàlegs. (Entre 4-9 vinyetes). Cada vinyeta la realitzaven en un DIN-A5 per tal de facilitar la posterior digitalització (escanejar la imatge). Si no s'acaba a classe, aquest treball es pot seguir per parelles fora de l'aula.		Mig grup (Parelles)	1 i ½
6	Digitalització de les imatges, guardar-les en una carpeta amb el nom del còmic per tal de poder-les introduir al <i>Comiclife</i> i maquetar-les. Posteriorment, s'escriu el text en un processador de textos i es corregeix. Tornant al <i>Comiclife</i> , es creen les bafarades i s'afegeix el text que ja està corregit. Guardar el còmic final digitalitzat, penjar-lo a internet.	Aula TAC	Mig grup (Parelles)	1 i ½
7	Posada en comú dels còmics que han realitzat tant amb el projector com amb la versió impresa. Conversa final sobre les impressions que han tingut, el que han après i el que els ha agradat més. Al final de la sessió es passa una enquesta de cloenda per tal de plasmar per escrit les impressions sobre la experiència. (El mestre també omple una enquesta diferent)	Projector i ordinador	Gran grup	1 i ½
SÍNTESI				

TÍTOL I JUSTIFICACIÓ			
Aprenem a fer un còmic La finalitat d'aquestes sessions era bàsicament introduir el tema de còmic ja que els alumnes partien de coneixements molt bàsics. Alguns alumnes són lectors de còmic però no havien tingut mai l'ocasió de convertir-se en creadors i, encara menys, utilitzant les TAC. Per tant, tot i que el temps és limitat per a fer un treball en profunditat, en aquesta seqüència didàctica es fa un treball introductori sobre cadascun dels temes principals del còmic arribant a tenir un resultat molt satisfactori que és la creació d'un còmic.			
Grup classe	Durada	Any	Mestre
4t i 6è		2009	Alberto Sanagustín
Àrees		Conceptes clau	
Llengua Educació Visual i Plàstica Informàtica		Còmic TAC	
Objectius d'aprenentatge		Competències bàsiques	
Comentar, compartir, descobrir, llegir i valorar diferents tipus de còmics i reflexionar sobre el seu ús com a eina d'aprenentatge		Comunicativa lingüística i audiovisual Aprendre a aprendre	
Analitzar i aplicar els diferents trets característics d'un comic i les seves funcions		Artística i cultural Comunicativa lingüística i audiovisual	
Experimentar i practicar a l'aula d'informàtica amb eines que serveixen per a la digitalització dels còmics: processadors de text, escàner i altres programes específics		Tractament de la informació i competència digital Autonomia i iniciativa personal	

Planificar i prendre decisions de manera cooperativa (en parelles) sobre les diferents fases per a la creació d'un còmic	Artística i cultural Comunicativa lingüística i audiovisual Autonomia i iniciativa personal
Produir un còmic com a forma creativa per expressar-se, comunicar-se i aprendre integrant els aprenentatges específics assolits previament.	Artística i cultural Comunicativa lingüística i audiovisual Aprendre a aprendre
Fer servir les TAC com a mitjà per a la difusió dels còmics produïts pels alumnes	Tractament de la informació i competència digital Autonomia i iniciativa personal
Manifestar una actitud receptiva envers l'aprenentatge i treballar de manera cooperativa valorant i respectant les produccions artístiques dels companys	Social i ciutadana
Continguts	

LLENGUA

DIMENSIÓ COMUNICATIVA

Parlar i conversar

- Participació activa i col·laborativa en interacció amb el grup o mestre en qualsevol situació comunicativa de l'aula respectant les normes que regeixen la interacció oral (torns de paraula, to de veu, ritme)

Escoltar i comprendre

- Interès, respecte i audició reflexiva davant les intervencions dels altres.

Llegir i comprendre

- Lectura, comprensió i anàlisi guiada d'informacions i relats procedents de documents audiovisuals.
- Interès i curiositat per mirar o llegir diferents tipus de text (còmics).
- Coneixement del funcionament més bàsic d'una biblioteca.
- Interès pels textos escrits com a font d'informació i d'aprenentatge i com a mitjà de comunicació, d'aprenentatges i experiències.

Escriure

- Creació d'un còmic per narrar, descriure, explicar fets o fenòmens, entre altres.
- Coneixement del programari de tractament de textos, d'edició gràfica i de presentació que els permeti produir còmics en ordinador.
- Expressió d'idees de forma sintètica a través d'un esquema o imatge (pas previ pel còmic)
- Aplicació d'un procés reflexiu en l'escriptura de textos: pensar, escriure i revisar.
- Interès per la bona presentació dels textos escrits i per aplicar-hi els coneixements ortogràfics apresos. Sentit estètic en la seva presentació formal.

Coneixements del funcionament de la llengua i el seu aprenentatge

- Coneixement de la manera d'organitzar un còmic

DIMENSIÓ LITERÀRIA

- Adquisició de l'hàbit de lectura a partir del comic com a estímul innovador.
- Elaboració de missatges creatius i crítics mitjançant el còmic

EDUCACIÓ ARTÍSTICA

Explorar i percebre

- Identificació de la diversitat de materials i de qualitats, i les tecnologies que s'utilitzen en la creació d'objectes artístics i imatges mitjançant l'observació de produccions en l'entorn artístic i cultural i dels mitjans de comunicació
- Apreciació de la incidència de la cultura visual (el còmic) en la vida quotidiana de les persones.
- Exploració i diàleg entorn al que les imatges, les produccions audiovisuals i els objectes poden explicar del món i de nosaltres mateixos.
- Observació de recursos formals del llenguatge audiovisual i la seva funció expressiva i estètica (enquadrament, planificació i punt de vista).
- Percepció que a través de la implicació, de la resolució de problemes i de la constància, s'arriba a la satisfacció en la comprensió, interpretació i creació artística.

Interpretar i crear

- Experimentació i recerca de les possibilitats expressives i plàstiques del còmic i les tècniques artístiques del passat i del present (fotografia, imatge digital, animació).
- Caracterització de personatges, producció d'imatges i objectes, recreació d'espais imaginaris
- Assumir responsabilitats i afavorir dinàmiques de treball cooperatiu i participatiu en l'elaboració de projectes artístics i culturals.
- Utilització progressiva de les terminologies pròpies dels llenguatges artístics.

TAC

- Ús de l'escàner, de la càmera digital, de la impressora i dels ordinadors.
- Introducció, experimentació i maquetació del còmic amb el programa Comic Life.
- Creació de carpetes per a guardar i organitzar les imatges

Criteris d'avaluació

Llengua catalana i literatura

- Participar activament en les converses de classe i utilitzar un llenguatge comprensible per a les funcions bàsiques.
- Escriure textos de diferent tipologia (còmic) a mà i amb ordinador aplicant-hi els coneixements ortogràfics i textuals treballats.
- Mostrar autonomia progressiva en l'aprenentatge: reflexió en el procés, organització i planificació del treball, acceptació de l'error, autocorrecció.
- Produir textos audiovisuals senzills tenint en compte els elements bàsics del llenguatge audiovisual per expressar idees, emocions, records.

Educació artística

- Identificar i verbalitzar amb la terminologia adequada les possibilitats plàstiques, i els mitjans de comunicació presents en l'entorn natural, cultural i artístic.
- Realitzar composicions visuals (imatges i objectes que representin les nostres idees, emocions i experiències utilitzant els recursos de les TIC i els audiovisuals.
- Avançar amb confiança i satisfacció i respecte en els processos de creació i producció artística.
- Mostrar respecte i responsabilitat en el treball cooperatiu alhora de participar en projectes artístics col·lectius.

REFLEXIÓ SOBRE LES SESSIONS

La primera sessió va ser una conversa introductoria sobre el còmic per tal de conèixer l'interès dels alumnes pel còmic i les noves tecnologies, els seus hàbits de lectura, i les seves experiències prèvies relacionades amb els còmics. També vam parlar del planning de les sessions, quin seria el resultat i com faríem el procés per tal d'acabar dissenyant un còmic.

La meitat dels alumnes acostumaven a llegir còmics de tant en tant i la majoria coneixia personatges influents de còmic (tant de manga com personatges famosos), molt per influència de germans grans i sèries televisives, però no els llegien habitualment.

Els alumnes van omplir una enquesta inicial i vam acordar que portarien de casa còmics i ninots o joguines per a tenir exemples tant a l'hora d'escriure com a l'hora de dissenyar el còmic.

Després de l'explicació general sobre el projecte, en la següent sessió vam compartir els diferents elements que havien portat. La resposta va ser bastant bona i van portar material a partir del qual vam poder comentar característiques generals dels còmics.

El següent pas va ser veure una presentació gràfica sobre la història del còmic, elements característics d'un còmic, plans i exemples i personatges coneguts o no pels alumnes. La participació dels nens i les nenes va ser molt positiva i comentaven el que anaven veient relacionat-ho amb diferents temes. Fent això, els alumnes van descobrir que coneixien més coses del còmic de les que pensaves, especialment pel que fa a personatges, i també van reflexionar sobre que el còmic era un tema molt ampli i trobàvem relacions amb el món del cinema les series televisives i els jocs entre altres.

La tercera sessió es va centrar en treballar les TAC. Els alumnes van començar a familiaritzar-se amb l'escàner ja que la majoria d'ells no l'havien fet servir. Una altra eina informàtica que a la que els va costar adaptar-se perquè era desconeguda van ser els correctors de textos. En aquesta sessió es va introduir el programa informàtic que farien servir, *ComicLife*. La presentació es va fer a partir d'un exemple pràctic que es mostrava al projector. Els alumnes es van motivar bastant, especialment pels aspectes creatius, l'ús de la tecnologia i la facilitat d'ús del programa.

En aquesta sessió vaig entregar als alumnes un CD amb programari gratuït que fariem servir o que tenia relació amb el tema i una demo del programa *ComicLifei* per tal que els alumnes que tinguessin possibilitat comencessin a jugar i a familiaritzar-se amb ell.

Per acabar la sessió, es va fer una posada en comú de les opinions i l'aprofitament que havien tret de les dues sessions a l'aula d'audiovisuals. Es van comentar els dubtes que tenien i les dificultats que trobaven, també les idees que tenien a l'hora de crear el seu propi còmic.

La quarta sessió es va fer en grups partits per tal que sigués més fàcil donar una ajuda i orientació pautada a cada una de les parelles. Les parelles van començar a pensar la història, dividint-la en inici, nus i desenllaç i, a la vegada, en les diferents vinyetes. El nombre de vinyetes que se'ls demanava era entre 6 i 10 ja que el temps que tindrien per dibuixar seria limitat.

Quan tenien pensades les vinyetes, van fer unes fitxes que els permetien planificar una mica més el contingut de cadascuna de les vinyetes (text, personatges, pla...). El següent pas va ser fer un storyboard on es començaven a dissenyar els personatges i la composició de cada vinyeta a un nivell encara inicial, a partir d'esboços. També aquí començaven a pensar on anirien els globus per tal de reservar un espai a la vinyeta.

L'eina que els va proporcionar més ajut a l'hora de fer aquestes tasques va ser el fet de disposar de molts exemples ja creats. Els alumnes van disposar d'una gran varietat de còmics, des d'alguns molt complicats gràficament a d'altres tan simples que només apareixien personatges de pal. També van poder mirar storyboards creades per autors de còmic importants. Tot això els va ajudar moltíssim a l'hora de planificar i dissenyar el seu propi còmic.

Durant la cinquena sessió els alumnes van començar a dissenyar, ja més específicament, les vinyetes dels còmics. Arribat aquest punt, és quan els alumnes van trobar les majors dificultats. El fet de dissenyar un personatge que hagués d'aparèixer en més d'una vinyeta se'ls feia molt difícil. També es trobaven amb dificultats a l'hora de donar moviment als dibuixos i fer que representessin les diferents accions que volien transmetre.

Vaig poder comprovar que la majoria tenia dificultats per dibuixar. A molts els feia una mica de respecte i altres es posaven nerviosos quan no ho aconseguien. Per tal de

treballar el dibuix, vam utilitzar ninots o els mateixos companys per tal de tenir un model a l'hora de dissenyar i donar moviment als personatges. A vegades els alumnes tenien dubtes concrets per a dibuixar algún objecte o la composició de la vinyeta. Aquests dubtes els vaig resoldre donant-li's una idea de com fer el dibuix, per fer-ho els dibuixava jo en una llibreta a part el que volien i, a partir d'aquest dibuix ells creaven el seu.

L'última fase del treball manual va ser dissenyar la vinyeta que definitivament es digitalitzaria per treballar amb ella a l'ordinador. Els alumnes tenien un Din-A4 de cartolina blanca doblegada per la meitat; en una meitat havien d'escriure el text i en l'altra el dibuix. Per realitzar el dibuix definitiu es van basar en els esboços que havien fet anteriorment a llapis i després els van rotular. El fet que els dibuixos estiguessin en Din-A5 va permetre que a l'hora d'escanejar-los tinguessin una major qualitat i tots els espais de la vinyeta estiguessin coberts. La vinyeta es podia realitzar tant horitzontal com verticalment.

Durant aquesta fase també va ser molt important l'ajuda col·laborativa entre els companys, tant a l'hora de dibuixar com de pensar onomatopeies o el títol. Tot i que treballaven per parelles demanaven ajuda a la resta de companys. Una altra font d'ajuda important va ser internet, quan tenien dubtes o volien buscar imatges utilitzaven l'ordinador per buscar la informació.

La sisena sessió també es va fer amb grup partit. Durant aquesta sessió els alumnes van escanejar les imatges per parelles i les van guardar a carpetes amb el títol del còmic. Un cop això ja van passar a utilitzar el programa *ComicLife* per tal de distribuir les vinyetes a les planes i afegir els títols i els globus. Aquest procés va ser una mica lent perquè els agradava fer moltes proves i jugar amb les opcions que tenia el programa abans de escollir l'element o l'estil definitiu. En aquesta sessió els alumnes van acabar el còmic i el van guardar. Després van imprimir-lo tant realment com en format pdf. També es va penjar a internet en un àlbum web al que els alumnes tenien accés. Alguns dels alumnes havien portat el pendrive i es van guardar el còmic.

En l'última sessió es van posar en comú tots els còmics a l'aula d'audiovisuals amb el projector. Per acabar vaig passar una enquesta per tal que poguessin donar la seva opinió sobre el projecte i que reflexionessin i autoavaluessin els seus aprenentatges, les seves motivacions i les seves dificultats.

CONCLUSIÓ

Sé que, fa ja més de vint anys, altres professionals van fer els primers intents amb molt èxit i encara estan treballant introduint el còmic a les escoles i biblioteques o formant als professionals interessats en continuar aquest camí. Però crec que el tema està una mica aturat, sembla que no existeix o no es veu la necessitat de donar-li la importància i la versatilitat que el còmic com a eina pedagògica pot oferir.

Quan vaig llegir la carta de la Teresa Duran, Professora del Departament d'Educació Visual i Plàstica de la UAB, al Periódico de Catalunya i quan em vaig assabentar de les jornades pedagògiques que organitzaria el Departament d'Ensenyament en el marc del Saló del Còmic de Barcelona em vaig decidir a presentar el projecte de la Llicència.

I més quan vaig descobrir l'aplicació a la que m'he referit en aquest document, Comic Life, que vaig veure de seguida el potencial que podia oferir als docents, i per descomptat als nens, amb un programa creat expressament per ajudar a la maquetació i realització digital dels còmics.

Ja he comentat que és una pena que no sigui gratuït (no es pot demanar tot) però sí assequible quan es compren llicències per a cobrir les necessitats d'un nivell o d'un cicle sencer.

A vegades és normal que aquests intents d'innovar tinguin un cost major o menor. La investigació i la creació de software o continguts no sempre pot o ha de ser gratuïta. També he comentat el greu forat per on es diluïxen els drets d'autors. Molta gent pensa innocentment que tot ha de ser gratuït, menys quan els hi toca directament a ells.

I torno a recordar que ni els ordinadors ni la resta de tecnologies, ni els programes ens faran tota la tasca prèvia a l'hora d'enllestir un còmic. En aquest treball intervenen moltes altres tècniques que hem de treballar gradualment amb els nostres alumnes, aspectes lingüístics molt diversos, gràfics, artístics, tècnics que faran, tots combinats, arribar a uns resultats que sense les eines TAC i els programaris dedicats no es podrien haver realitzat fa uns anys.

Quan els alumnes veuen que tota aquesta llarga i complicada feina de planificar i realitzar un còmic acaba amb una qualitat de presentació vistosa i moderna i la fan

gaudint, fent servir tots aquest magnífics programes i avançant en l'ús de les eines TAC, es senten motivats a continuar provant i experimentant, intentant nous reptes i projectes cada vegada més madurs.

La tasca, com que depèn de molts factors de diversa dificultat, s'hauria de veure i programar com un camí gradual que no s'ha d'acabar en l'últim curs de Primària, sinó que pot continuar en els anys de l'ESO. Així podriem valorar i avaluar com ha estat de positiva aquesta experiència, aquest mitjà tant engrescador i, per desgràcia, encara poc utilitzat i espremut, que ens pot ajudar molt a millorar les competències de lectoescriptura, les competències digitals i de retruc la resta de les competències.

Si utilitzant el còmic a classe com una eina més, una bona part dels nens poden desenvolupar la seva capacitat creativa, poden potenciar altres capacitats, els ajuda a millorar en totes les àrees, els serveix per a treballar col·laborant amb els companys, aprenen a documentar-se i seleccionar informació, a respectar les seves pròpies obres i les dels companys, a pensar, participar, aportar idees i escoltar, aprenen a utilitzar les tecnologies de manera profitosa, podrem sentir-nos satisfets.

Unes quantes idees més em venen al cap:

És clar que les competències són l'eix fonamental del currículum i que no sóc l'ideòleg que les va proposar en la nova ordenació educativa. Tampoc sóc, ni molt menys, un dels pioners que van veure els avantatges que podia tenir la introducció del còmic en la tasca diària com un element dinamitzador i facilitador de les competències (tenint en compte els decebedores i preocupants resultats de les proves competencials realitzades). Si que era i sóc lector-consumidor-devorador i col·leccionista, a part de dibuixant frustrat.

Aquest període de llicència m'ha suposat dedicar un temps a investigar els intents que s'han fet des dels últims anys a treure profit del còmic en la tasca educativa. He pogut documentar-me amb els principals textos que tracten de dignificar el còmic com un art relacionat amb altres molt més considerats. El còmic uneix característiques narratives, un estil característic per a seqüenciar i sintetitzar les històries que s'expliquen i una inqüestionable qualitat de creació gràfica i artística innegables. Això el fan tan especial i popular.

I aquestes característiques fan que al iniciar els alumnes en aquest art, es desenvolupin moltes competències necessàries en aquestes etapes de formació.

He pogut comprovar en les pràctiques fetes en les dues escoles que es poden obtenir uns resultats motivadors amb l'ajuda de les TAC . He vist com els nens patien una mica a l'hora de dissenyar els personatges i l'acció de les vinyetes marcades en els seus propis guions (s'ha de reconèixer que el temps que vaig disposar era una mica limitat). Però en veure que els ordinadors feien la tasca final de arrodonir l'esforç fet, es quedaven molt satisfets de l'experiència d'utilitzar una aplicació nova que els facilitava la maquetació i al mateix temps es podia provar i provar, fer i desfer i jugar amb moltes de les opcions escollides fins que arribaven a l'acord final.

També he pogut recollir i analitzar totes les informacions que s'anaven produint tant a nivell nacional com autonòmic sobre els futurs plans d'informatitzar les escoles a partir de 5è. de Primària, valorant els aspectes positius i negatius d'aquesta decisió i la manera que es volen aplicar el plans.

L'ús de les eines TAC sempre m'ha interessat molt perquè penso que es poden treballar aspectes molt importants en la creació dels còmics, a part de millorar les competències digitals. Pot ser que les meves opinions siguin massa crítiques i pessimistes amb la manera en que s'utilitzen aquestes eines, però no tota la responsabilitat hauria de carregar-se sobre els docents.

Ja he comentat com és de difícil la lluita diària per a fer la nostra feina. Hi ha molts aspectes fonamentals que minimitzen els nostres esforços. El respecte a l'escola sembla passar per uns baixos moments i la nostra tasca és molt criticada.

Aquest aspecte és captat pels alumnes i això provoca un ambient no massa propici per a treballar amb tranquil·litat. Les tensions entre alumnes o entre alumnes i professors ja deixen de ser notícia i això sí és preocupant. Es diu que l'escola és un reflex de la societat que tenim o que patim. Pot ser.

Els resultats de les diferents proves que s'han passat a diferents nivells ho corroboren i donen la raó als que pensen que les coses no van bé.

Es necessiten més mitjans personals i econòmics i la implicació de totes les parts implicades i l'esforç per innovar i adaptar-se per tal de donar un tomb a la situació. Amb més ordinadors no s'arreglaran els problemes, però si aquesta revolució també la fem en la manera de transmetre els coneixements adaptant-nos als canvis que ja són efectius en la societat, pot ser que anirem pel camí correcte.

BIBLIOGRAFIA GENERAL i altres materials

AA.VV.: *Historia de los cómics*. Barcelona: Toutain Editor

AA.VV. (1989: *Perspectiva Escolar* nº136. número monogràfic: “El còmic a l’escola”.
Barcelona: Rosa Sensat

Aparicio, R; Magrans, M; Serrahima, C (1987): “Maleta de còmic” (del CRP de Sta. Coloma de Gramenet) (en línia: <http://www.xtec.cat/crp-hospitalet/maletadecomix/maletacomix.htm>, consultat el 15 de juliol de 2009)

Borràs Vidal, Jesús i Colomer Puntés, Antoni (1987). *El guió del video didàctic*.
Barcelona: Editorial Alta Fulla.

Brown, J. (1994) *IT works, Stimulate to educate*. National Council for Educational Technology: UK

Busquets, Lluís (1977). *Para leer la imagen*. Madrid: Publicaciones ICCE.

Coma, Javier. (1978). *Los cómics. Un arte del siglo XX*. Barcelona: Labor S.A.

Edgell, Steve, Brooks, Brad! i Pilcher, Tim. (2002). *Curso completo de cómic*.
Barcelona: Acanto S.A.

Eisner, Will. (1990). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.

Fernández, Federico i Monguet, Josep M^a. (1983). *La comunicació visual*. Barcelona: ICE UPC

Font, Domènec (1981). *El poder de la imagen*. Barcelona: Salvat Editores.

Freedman, Kerry. (2006). *Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro S.L.

García Sánchez, José Luis (1987). *Lenguaje Audiovisual*. Madrid: Alhambra.

Gaumer, Patrick i Moliterni, Claude. (1994). *Diccionario del cómic*. Barcelona:

Larousse Planeta S.A.

Hoyos, Fernando. (1982). *Librito de las imágenes imaginables*. Madrid: Espasa-Calpe S.A.

Krasny Brown, Laurene (1991). *Cómo utilizar bien los medios de comunicación*. Madrid: Visor Distribuciones.

Magrans, I. (2000): *Breu Història del còmic. Antecedents 1885-1960. 1961-200. Material de de la recopilació. Breu hiustòria del còmic*. CRP de Sta. Coloma de Gramenet http://www.xtec.cat/%7Eimagrans/pag_00.htm (consultat el 23 de març de 2009)

McCloud, Scott. (1993). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

McCloud, Scott. (2006). *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri.

Mckenzie, Alan. (2005). *El noveno arte*. Barcelona: Norma Editorial.

Noguerol, A. y Ramirez, R.M. (1985): "La gramàtica i el còmic" a *Guix*, número 87, pp. 37-42

Rodríguez Diéguez. J.L. (1988). *El comic y su utilizacion didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Ediciones G. Gili.

Taddei, Nazareno (1979). *Educación con la imagen*. Madrid: Ediciones Marova.

Tatchell, Judy. (1987). *Cómo dibujar cómics y caricaturas*. Madrid: Mondadori S.A.

Tehanetorens. (1984). *Cuentos de los Indios Iroqueses*. Madrid: Miraguano.

Vives, Jordi. (1990). *Dibujemos cómics*. Barcelona: Labor S.A.

Zunzunegui, Santos (1996). *La mirada cercana*. Barcelona: Paidós Ibérica.

ANNEX. Relació dels materials

- Tutorial de Comic Life
- Altres eines TAC
- Relació de software seleccionat
- Material de l'actuació didàctica a les escoles
- Enquestes
- Models de fitxes i graelles
- Exemples de còmics realitzats