



StoryboardThat

El uso de guiones gráficos en el aprendizaje



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Marzo 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf11_2019_847-19-134-3

Storyboard That: El uso de guiones gráficos para el aprendizaje

por Antonio César Moreno Cantano para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Antonio César Moreno Cantano es Doctor en Historia Contemporánea. Cuenta con más de una década de experiencia como Profesor de Secundaria de Geografía e Historia en el Colegio Madrigal (Fuenlabrada, Madrid). Actualmente combina esta faceta con su labor docente universitaria en la Universidad Complutense de Madrid. Ha desarrollado recursos de innovación educativa para Telefónica Educación Digital y publicado artículos en prestigiosas revistas de enseñanza como Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales. En la actualidad está investigando sobre la utilización de videojuegos en el aula con finalidades educativas.



Introducción

El **cómic**, tebeo, o historieta, es un recurso empleado en el aula desde hace décadas debido a su capacidad de **atracción y estimulación entre el alumnado**. Existen multitud de estudios en los que se incluyen enormes listados en los que poder estudiar cualquier aspecto del pasado, de nuestro entorno, a partir de la lectura y análisis de los mismos. Otra vertiente se centra en la capacidad creativa del propio alumno, que sea él mismo quién cree sus historias a partir de una información facilitada por el docente. Para ello existen diferentes aplicaciones, tales como **Comic Life**, **Pixton** y **Storyboard That**, sobre el cual nos detendremos en este artículo.

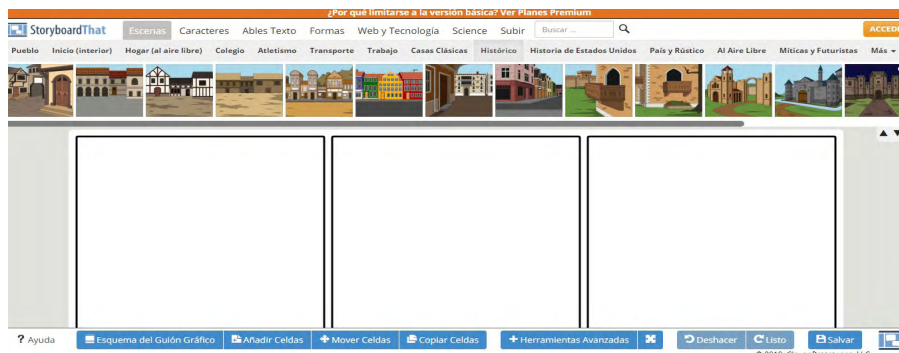


Web StoryboardThat



La Herramienta

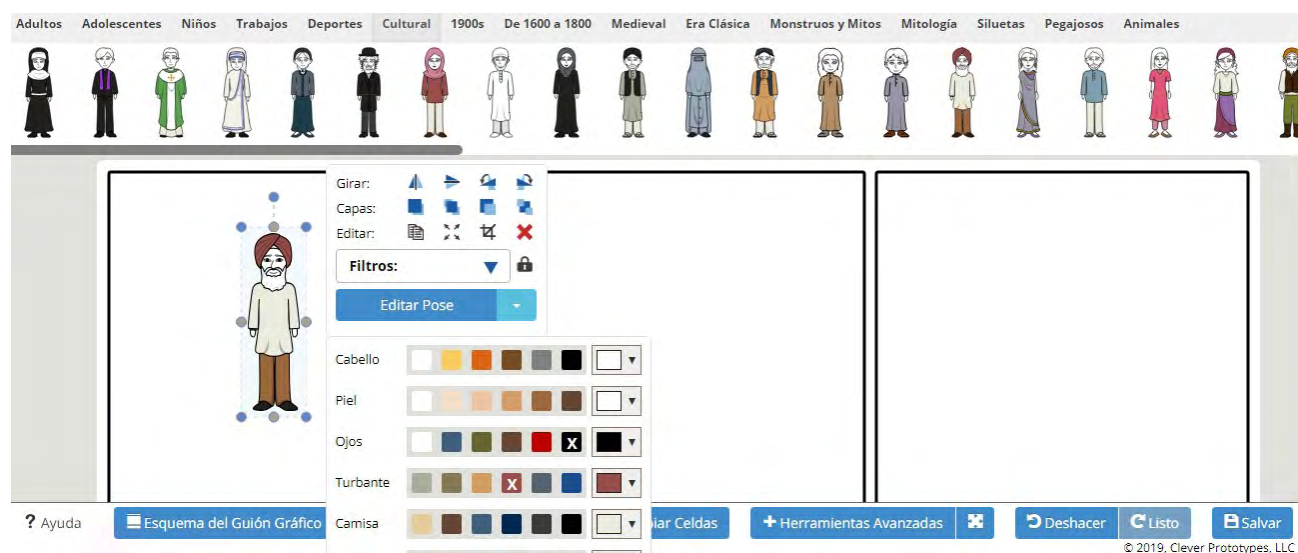
Storyboard That es un conjunto de herramientas visuales, creadas en Boston en 2012 que, mediante la creación de **guiones gráficos** (entre otras tareas como organizadores visuales), pretende **potenciar el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración** entre sus usuarios. Debido a su multitud de opciones y fácil manejo, permite (no es necesario ningún pago, pues dispone de una versión libre -eso sí, mucho más limitada que la premium-) construir cualquier entorno o escena, incorporando los elementos, personajes, textos... que considere oportunos para poder crear su narrativa.



Menú Escenas en StoryboardThat

Pinchando sobre "Guión gráfico" nos aparecerá un menú (ver imagen precedente) general que se divide en "Escenas", "Caracteres" (todo tipo de figuras humanas y animales), "Textos", "Formas".... A través de su acceso, el usuario podrá acceder de manera rápida y sencilla a un rico elenco de **espacios, personajes, tipos de cuadros explicativos, diálogos, fácilmente manejables y, además, todos ellos modificables.**

De esa manera, es posible reproducir cualquier aspecto del currículo que estemos manejando en el aula, indiferentemente del temario. Y si todo ello no fuese suficiente, podemos acceder a cualquier otro tipo de imágenes desde nuestro ordenador o Drive mediante la opción "subir". Finalmente, podremos guardar las composiciones realizadas desde "salvar", accediendo desde nuestra cuenta de google, sin necesidad de un nuevo registro y de manera gratuita (6 viñetas).



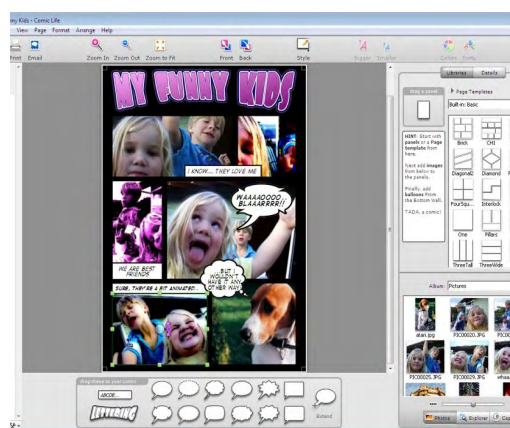
Herramientas StoryboardThat

Explicación del uso en el ámbito educativo

Una de las primeras preguntas que cualquier docente nos haría sería la siguiente, ¿por qué usar Storyboard That en el aula y no otras herramientas similares? ¿Qué ventajas tienen para el aprendizaje que el alumnado construya narrativas visuales y textuales?

Desde el punto de vista tecnológico destacaríamos los siguientes **puntos fuertes** de la herramienta señalada:

- ▶ Es **online**.
- ▶ La **versión gratuita es muy rica en opciones**, a diferencia de Cómics Life ó Pixton.
- ▶ **No requiere descarga ni registro previo** (acceso de nuestro correo personal u otras Redes Sociales).
- ▶ Dispone de un **banco de dibujos y animaciones muy variado**, que se complementa con las que nosotros queramos subir desde nuestros archivos.
- ▶ Su uso es sencillo y **muy intuitivo**.



Escena creada con Cómics Life

Desde el **plano curricular**, Storyboard That:

- ▶ Permite **expresar conocimientos e ideas** a través de imágenes, escenarios, diálogos...
- ▶ Impulsa aprender haciendo. **Metodología activa.**
- ▶ Dota al alumnado de instrumentos para hacer frente a problemas y dificultades a la hora de leer y comprender un gran caudal de información.
- ▶ **Potencia su capacidad de síntesis** y de relacionar conceptos mediante entornos visuales prediseñados.



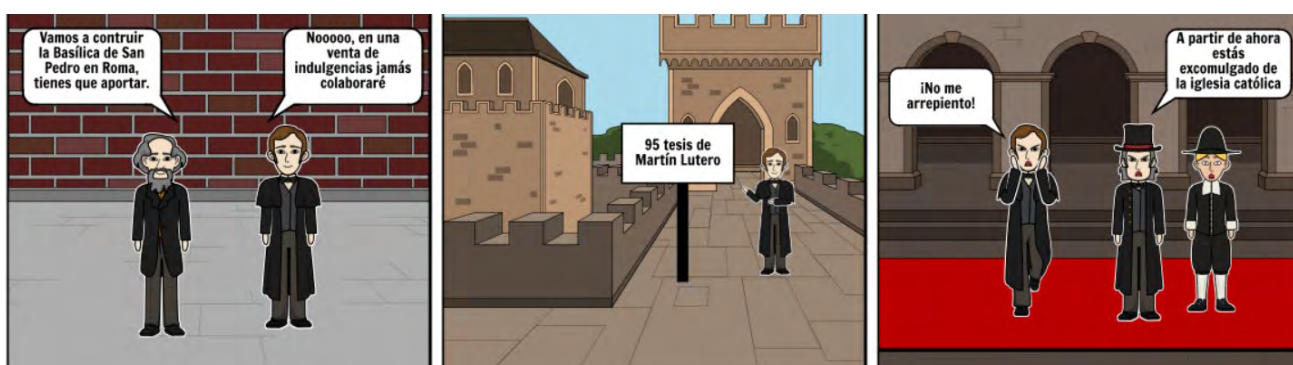
Metodología y Didáctica Aplicada

El empleo de esta herramienta tiene como base metodológica el **Learning by doing**, es decir, el aprendizaje debe ser relevante y práctico. Tenemos como referente empírico de su puesta a punto al alumnado del colegio Madrigal (Fuenlabrada, Madrid) y al grupo de Humanidades del Centro Renzulli para el Desarrollo del Talento de Madrid.

En estos dos grupos, y en diferentes contextos y niveles educativos, hemos usado los cómics, en este caso desde la faceta creativa, para el **aprendizaje del pasado histórico en Secundaria**. Los resultados han sido muy positivos, no sólo cuantitativamente (notas) sino cualitativamente (calidad y nivel del aprendizaje). Uno de los primeros temores que hay que vencer para su uso en el aula, y que puede suponer un freno para muchos docentes, es explicar el funcionamiento detallado de esta herramienta. Como dijimos en líneas anteriores, y sin marginar al profesorado en esta tarea, se trata de impulsar el aprendizaje y despertar la curiosidad de nuestros alumnos. Por ello, y desde la experiencia, recomendamos el visionado de algún tutorial (los hay muy completos y detallados en Youtube). Eso no resta, para que previamente nosotros como profesionales de la educación hayamos entrado en el programa y conozcamos las cuestiones básicas de su manejo. Sin embargo, veremos con satisfacción que el alumnado rápidamente lo controlará de manera muy completa, incorporando multitud de detalles.



El anglicanismo en un cómic de una alumna de 2º ESO



El luteranismo en un cómic de una alumna de 2º ESO

Para una valoración objetiva de esta actividad se recomienda **crear una rúbrica** que contemple los siguientes campos:

- ▶ Capacidad de síntesis (4 puntos).
- ▶ Variedad visual (1 punto).
- ▶ Rigurosidad textual y de escenificación (4 puntos).
- ▶ Bibliografía (1 punto).



Los peligros de la navegación en un cómic de un alumno de 2º ESO



El debate de Valladolid (1550-1551) en un cómic de una alumna de 2º ESO

Finalmente, **se recomienda realizar una exposición en el aula** con todos los cómics, de esa manera todo el alumnado podrá conocer las composiciones de todos/as sus compañeros/as.



Valoración Personal

Una **imagen** vale más que mil palabras, y en educación constituye un elemento de **motivación** enorme. El dibujo como herramienta de aprendizaje está siendo impulsado en los últimos años, ya sea en forma de **Visual Thinking** (destacando las aportaciones y cursos de formación de Clara Cordero y su página web **Agora Abierta**); o mediante el manejo de herramientas que permitan diseñarlos de manera no tradicional, mediante las TIC. Dentro de esta faceta destaca, tal y como hemos explicado, Storyboard That. Mediante su uso, aplicable a cualquier materia del currículo, trabajamos -a su vez-, la inteligencia espacial-visual y lingüística.

El **empleo de las Inteligencias Múltiples (IIMM)** en el aula debería ser una obligación de cualquier docente. Su uso daría solución a muchas de las problemáticas que encuentra el alumnado en su día a día, como puede ser la preponderancia en el aprendizaje de la memorización. Diversificar el acceso al conocimiento siempre tendrá resultados positivos, máxime si se acompaña de **herramientas motivadoras, tecnológicas y fácil uso** como las enunciadas a lo largo de estas páginas.



Recomendación final

Aunque el uso de estas herramientas es muy sencillo, se recomienda al profesorado que quiera implementarlas en el aula una **breve aproximación previa** para su familiarización. Todas ellas son gratuitas en su inicio y desarrollo, pero en algunas ocasiones se nos puede solicitar el registro para su impresión o guardado final. Una manera muy sencilla de sortear esta pequeña problemática es realizar una captura de pantalla que después editaremos en "Paint" para un mejor resultado y exposición final.



Información y materiales complementarios

Documentación oficial

- ▶ Web Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/es>
- ▶ Web Comic Life: <http://comiclif.com/>
- ▶ Web Pixton: <https://www.pixton.com/es/>

Referencias Web

- ▶ Tutorial Storyboard That: <https://youtu.be/Xz882MZT1F0>
- ▶ Web Agora abierta: <https://www.agorabierta.com/>
- ▶ Píldora en InnoBar sobre el uso de cómics para el aprendizaje de Historia en el aula: https://youtu.be/Hv_gl4gakRY

Referencias Bibliográficas

- ▶ ARMSTRONG, Thomas, Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores, Barcelona, Paidós, 2006.
- ▶ GUZMÁN LÓPEZ, Milagros: "El cómic como recurso didáctico", Pedagogía Magna, enero 2011, pp. 122-131.
- ▶ RUIZ ARNAU, Las posibilidades didácticas del cómic a través de su uso en manuales de Educación Secundaria, Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Alicante, 2018.

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

