

SHARIF LAIBE

CÓMIC TEAM

METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE
CÓMICS AL INTERIOR DEL AULA





**E-BOOK
CÓMIC TEAM**

© SHARIF LAIBE



ÍNDICE

E-BOOK CÓMIC TEAM.....	7
METODOLOGÍA CÓMIC TEAM.....	13
MAPA DE CÓMIC TEAM.....	15
LA SÍNTESIS	17
LOS PERSONAJES.....	18
EL CONTEXTO.....	21
EL CONFLICTO.....	22
LA INTENCIÓN.....	23
RELATO Y ESCENAS.....	24
CONSTRUCTOR DE ESCENAS.....	26
EL DISEÑO.....	30
NAIMING.....	31
EVALUACIÓN.....	32
CONCLUSIONES.....	33

E-BOOK CÓMIC TEAM

La llegada de internet y los avances tecnológicos han cambiado la manera de aprender de niños y niñas en todo el mundo. El surgimiento de la televisión, las computadoras, los videojuegos y los celulares, impactó directamente en la formación educacional y la perspectiva psicosocial de las y los estudiantes.

Este impacto de la tecnología es negativo o positivo según el contexto y el uso que se le dé a esta. En algunos establecimientos, se prohíbe el uso del celular porque es considerado un distractor del proceso de aprendizaje, mientras que otros utilizan los dispositivos como una herramienta de trabajo al interior del aula. Esta perspectiva depende exclusivamente del tipo de establecimiento, el país y la región/estado donde este está ubicado.

Por otro lado, las computadoras ya son remplazos de los cuadernos. Los niños y niñas menores de 18 años ya son personas nativas de la tecnología y escribir en un teclado es mucho más efectivo que escribir a mano, más aún cuando se toma apuntes.

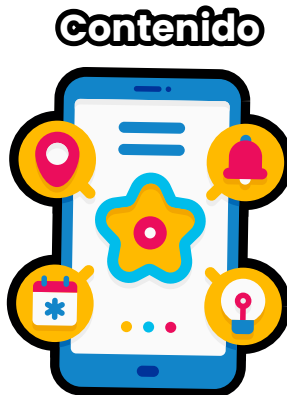
En el caso de los videojuegos, existen múltiples opciones de carácter educacional que guían y promueven el aprendizaje de manera directa e indirecta. Cuando son de forma directa no existe necesidad de un docente que guíe al niño/niña, ya que la experiencia lúdica entrega conocimientos y contenidos por sí sola. Distinto es el formato indirecto, donde dichos juegos y herramientas educacionales



requieren de la o el docente para su ejecución, siendo el profesor un mentor capaz utilizar la tecnología a su favor.

Tanto computadoras, como videojuegos y celulares son herramientas a la cuales se les puede sacar provecho al interior del aula. No así la televisión, medio de comunicación que actualmente no cumple ninguno de los tres objetivos universales para la cual fue creada: entretener, educar e informar. Cuando hablo de televisión no me refiero al aparato con su pantalla y enchufe, sino a lo que en mi país se conoce como televisión abierta. Curiosamente docentes, tutores, madres y padres, condicionan el uso de los videojuegos, los teléfonos y las computadoras, pero no ponen filtro alguno para las noticias negativas, las teleseries desbordadas de dramas, los matinales promovedores del miedo y programas totalmente vacíos como realities y la farándula.

De esta forma podemos discernir que existen tres factores para que la tecnología educativa sea efectiva. Por un lado, la tecnología en sí (celulares, videojuegos, etc), segundo el contenido que esta tenga y tercero el rol del docente.



Desde mi punto de vista la innovación educativa debe tener un componente tecnológico, con un contenido consciente y el rol del docente como mentor que guía a las y los estudiantes en el proceso, salvo una excepción: Los proyectos colaborativos.



PROYECTOS COLABORATIVOS



La educación tradicional es unilateral e individualista. Un docente enseña, de manera estandarizada, lo mismo a un grupo de estudiantes, sin considerar el potencial, las habilidades y los talentos asociados, que siempre son distintos en cada persona. Este sistema lo conozco muy bien, porque me eduque bajo estas reglas. En mi época de alumno me sentía totalmente desajustado, no entendía bien la necesidad de estudiar algunos contenidos, sobre todo en un colegio carente de valores, nulo en socioemocionalidad y distante al trabajo colaborativo.

Treinta años después, y con cuarenta y tantos encima, paradójicamente trabajo en innovación educativa creando programas, metodologías, tecnologías e iniciativas colaborativas que se aplican al interior del aula. Pasé de ser el niño con malas calificaciones a un asesor de establecimientos educacionales y un capacitador de docentes, además de hacer clases en programas de magíster y diplomados. Pero este fenómeno no es un caso aislado y propio de mi persona. Somos millones de mujeres y hombres en el mundo que sufrimos este desajuste. Y esto es porque la educación tradicional está más cercana a formar empleados automatizados por jefes narcisistas, que líderes



y lideresas que promuevan su creatividad, la colaboración y la socioemocionalidad.

Pero usted no se preocupe, ya que la educación tradicional e individualista se está hundiendo, como todo lo que soporta el sistema tradicional, dando paso a una nueva forma de educar que poco a poco se abre paso en todo el mundo, y que se destaca por la colaboración y por el entendimiento colectivo. Una de las frases con que me gusta resumir este principio es la siguiente:







“Antes se trataba del yo, ahora del nosotros”



EDUCACIÓN INNOVATIVA Y PROYECTOS COLABORATIVOS

Anteriormente, explicamos el valor de la tecnología en la educación y afirmamos que está se sostiene en tres pilares: la tecnología en sí, el contenido y el rol del docente. En los proyectos colaborativos esta triada se mantiene desde el contenido y el rol del docente como elementos fundamentales, y la tecnología es remplazada por metodologías. Entonces podemos decir que ambas perspectivas pertenecen a la educación progresista de alta efectividad, y sólo se diferencian en su estructura, siendo ambas totalmente válidas.



Educación Innovativa	Proyectos Colaborativos
 Tecnología	 Metodologías
 Contenido	 Contenido
 Rol del Docente	 Rol del Docente

Es importante destacar que esto no es binario. Usted como docente no necesariamente debe elegir entre innovación educativa y proyectos colaborativos. También existen iniciativas que son híbridas y reúnen ambos conceptos, integrando tecnología y también metodologías lúdicas de aprendizaje.

En los últimos 10 años, he recorrido el país junto al equipo de Origo Lab validando diversas metodologías con docentes y estudiantes, y puedo decir con suma certeza que existe una diferencia notoria entre un establecimiento que promueve la colaboración y otro que no, al igual que el uso de la tecnología y la integración socioemocional, lo que desemboca en que existan dos tipos de estudiantes, aquellos que derivan del sistema tradicional y los que se educan desde la colaboración y las tendencias tecnológicas. Esta diferencia lamentablemente genera desigualdad en todos



los sentidos, y la educación por definición no puede formar de manera desigual.

Comprendo que estamos en un sistema complejo donde los intereses económicos han sido sobrepuestos sobre el bien común y donde los más perjudicados han sido niños y niñas, por lo que es momento de subirse a la revolución educacional y combatir los dogmas y paradigmas tradicionales con creatividad, empatía, compasión, altruismo y colaboración. Y para ello, hemos creado este e-book que abordará una metodología más que una tecnología educativa o una iniciativa híbrida.

Esta metodología, denominada “Cómico Team” fue diseñada para crear historietas al interior del aula de forma colaborativa y lúdica, integrando a estudiantes y docentes bajo un mismo desafío, y para ello, en este documento detallaremos paso a paso la forma de aplicarla y las diversas herramientas que incluye.

Junto al equipo de Origo Lab queremos abrir esta metodología y entregarla de regalo a la comunidad educativa, para que usted como docente pueda aplicarla de manera libre y sin restricciones. No se preocupe por tal derechos de autor o cosas similares. Desde este minuto usted puede usar Cómico Team con sus estudiantes bajo nuestra autorización directa. Lo único que sugerimos es que no cobre por su aplicación. Así como nosotros abrimos la metodología a su uso libre, también sugerimos que no se haga negocio de esto, sino estaríamos operando de la misma forma que el pensamiento tradicional que se caracteriza por el materialismo y los intereses personales. Esto es por vocación y amor verdadero al prójimo.



Disfrute de este texto y que sea un aporte para su crecimiento laboral y desarrollo personal.

METODOLOGÍA CÓMIC TEAM

Como explicamos anteriormente, Cómico Team es una metodología proveniente de la rama de la creatividad y el emprendimiento, por ende, no tiene relación con el concepto “metodología de la investigación”, sino más bien con “metodologías de innovación”, y está orientada a una aplicación práctica al interior del aula.

Para lo anterior, debemos considerar que Cómico Team se imparte en formato taller, con una serie de etapas, interacciones y recursos asociados, por lo que todo debe seguir un orden lógico y la estructura que se presenta a continuación.

OBJETIVO DEL TALLER

Conocer y aplicar una metodología lúdica para la creación de historias innovadoras al interior del aula, basada en el trabajo colaborativo, la creatividad y la identificación y resolución de problemas.

¿POR QUÉ UTILIZAR CÓMIC TEAM?

Anteriormente especificamos la diferencia entre una iniciativa basada en tecnología y una en metodología, y señalamos que Cómic Team pertenece al segundo grupo, donde las ventajas de su utilización son:

- **Fomenta las habilidades emprendedoras desde el problema y la solución.**
- **Promueve la creatividad.**
- **Permite unir a las y los alumnos en torno a un desafío.**
- **Se sustenta en el trabajo en equipo y el ejercicio colaborador.**
- **Se descubren talentos.**
- **Refuerza el rol de guía del docente.**

PREPARACIÓN

Como docente guía, y/o monitor de Comic Team, debes velar por la correcta aplicación de la metodología al interior del aula. Para ello debes tener en cuenta:

- **Dispones de 90 minutos para la ejecución.**
- **Forma equipos de máximo 5 alumnos.**
- **Asigna roles a tus estudiantes según sus competencias (Ilustrador, Creativo, Redactor).**





ILUSTRADOR

Es la persona encargada de dibujar y diagramar el comic.



CREATIVO

Es la persona capaz de crear la historia en su fondo y forma.



REDACTOR

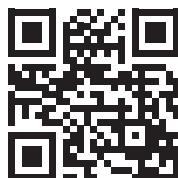
Es el encargado de crear los diálogos y relatos específicos para cada escena.

MAPA DE CÓMIC TEAM

Ahora, con los equipos formados, es el momento de presentar la principal herramienta de trabajo de esta metodología: el “Mapa de Cómico Team”, recurso que deberán completar las y los estudiantes con el apoyo de uno o más docentes.

Es importante señalar, que para ejemplificar de mejor manera la metodología decidí crear, junto con el apoyo del equipo de Origo Lab, un cómic para validar de forma práctica el modelo. Este cómic se llama “Legión Inn” y narra la historia de un grupo de súper héroes que usan la innovación como herramienta de defensa de diversos villanos. Si deseas conocer esta historieta creada bajo la metodología de “Cómico Team” puedes ingresar a www.legioninn.cl

Escanea Aquí 



Esta es la razón por la que usted verá algunos personajes e ilustraciones asociadas Legión Inn dentro de las herramientas y recursos de Cómics Team, con el fin de ilustrar y representar fielmente el proceso. Ahora volvamos al mapa.

El Mapa de Cómics Team cuenta con 7 grandes bloques:

- La Síntesis
- Los Personajes
- El contexto
- El conflicto
- La intención
- Relato y Escenas
- Naming

MAPA COMIC TEAM

2 PERSONAJES

1 SÍNTESIS

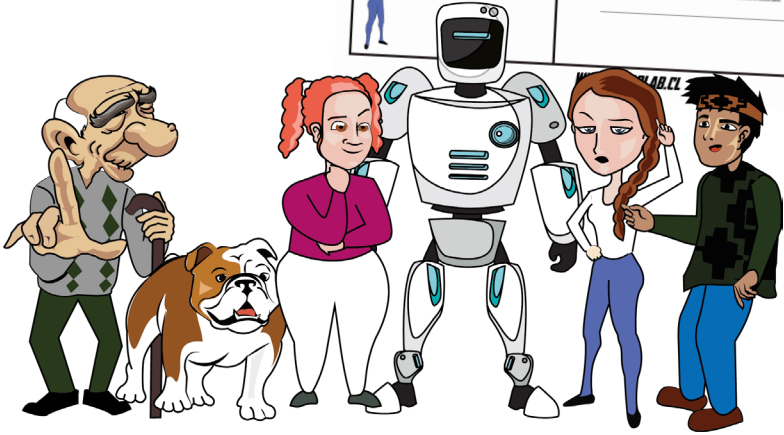
3 CONTEXTO

4 CONFLICTO

5 INTENCIÓN

6 RELATO

7 NAMING



APLICACIÓN

A continuación, se explicará cada uno de los bloques del Mapa:

LA SÍNTESIS

Es el primer bloque del mapa que debe ser completado por el equipo de estudiantes y corresponde a un resumen breve de la idea central de la historia, que no puede ser superior a 5 líneas descriptivas. Al decir “descriptivas” me refiero a que debe ser igual como el trailer de una película. El equipo de trabajo debe redactarlo de forma libre, sin limitaciones creativas.



1

SÍNTESIS

Corresponde a un resumen breve de la idea central de la historia. No puede ser superior a 5 líneas descriptivas. Debe ser descriptivo como el trailer de una película. Redáctalo de forma libre, sin limitaciones creativas.

LOS PERSONAJES

La clave de cualquier historia son los personajes. En esta fase se debe describir los personajes, asignando personalidades, características físicas y psicológicas. Para esto, utilizaremos la primera herramienta complementaria al mapa: la "Ficha de Personajes", que servirá para construir cada uno de ellos de manera ordenada y diferenciada. Si observas bien, te darás cuenta que en el mapa existe capacidad para seis fichas, o sea 6 personajes, pero en caso de que la historieta posea más sólo se debe repetir el formato.

2



NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

FICHA PERSONAJES

- **Nombre del Personaje:** Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.
- **Nivel:** ¿Es un personaje central o secundario?
- **Personalidad:** Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.
- **Edad:** Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.
- **Aspecto Físico:** ¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.
- **Externalidades:** Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.



NOMBRE DEL PERSONAJE: NOBA

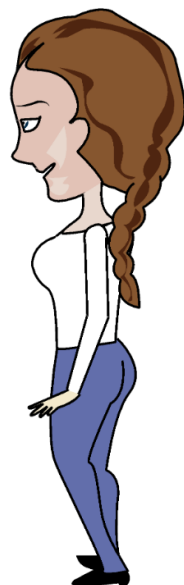
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: PERSONAJE PRINCIPAL

Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: ESTUDIANTE DE BIOTECNOLOGÍA, DE PENSAMIENTO MUY RACIONAL Y LÓGICO, SOCIABLE Y DEPORTISTA.

Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.



EDAD: 19 AÑOS

Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTOS FÍSICOS: JÓVEN, DELGADA, BONITA

¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: VIVE EN UN DEPARTAMENTO CON UN LABORATORIO DONDE HACE SUS PROYECTOS, LE INTERESA MUCHO EL MEDIO AMBIENTE Y COMO APORTAR DESDE LA INNOVACIÓN.

Señala detalles externos que sean importante para la historia.

Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

CONSEJO PARA CREAR LOS PERSONAJES

★ Pueden ser “buenos o malos” ★

★ Puedes basarte en alguna personalidad que conozcas ★

★ Ponte en el lugar del personaje para caracterizarlo ★



EL CONTEXTO

Es hora de describir el contexto en el que se desenvuelve la historia y los personajes. Para esto se debe describir:

3
CONTEXTO

Es hora de describir el contexto en el que se desenvuelve la historia.

TIEMPO: _____
Detalla el año en que se desenvuelve la historia.

LUGAR: _____
Ciudad o País. Puede ser real o ficticio.

DIMENSIÓN: _____
Si tu historia es de fantasía, pueden haber aspectos que alteren la gravedad. Ej: Capacidad de volar, poderes especiales.

UBICACIONES CENTRALES: _____
Destaca los 3 lugares centrales dónde se desenvolverá la historia. Ej: En un edificio, un colegio, una base de operaciones, etc.

SOCIEDAD: _____
Explica cómo vive y se comporta el entorno social. Ej: Viven con miedo de un villano, viven en paz, les gusta un deporte en específico, etc.

- **Tiempo:** Detalla el año en que se desenvuelve la historia.
- **Lugar:** Ciudad o País. Puede ser real o ficticio.
- **Dimensión:** Si tu historia es de fantasía, puede haber aspectos que alteren la gravedad. Ej: Capacidad de volar, poderes especiales.
- **Ubicaciones Centrales:** Destaca los 3 lugares centrales dónde se desenvolverá la historia. Ej: En un edificio, un colegio, una base de operaciones, etc.
- **Sociedad:** Explica cómo vive y se comporta el entorno social. Ej: Viven con miedo de un villano, viven en paz, les gusta un deporte en específico, etc.

EL CONFLICTO

Una pieza clave del desarrollo de una historia innovadora y entretenida es definir el factor movilizador de ella: El conflicto.

4

CONFLICTO

Una pieza clave del desarrollo de una historia innovadora y entretenida es definir el factor movilizador de la historia: EL CONFLICTO.

Es lo que mueve la historia
Es el corazón de la trama
Es lo que separa a "los buenos de los malos"

¿CUÁL ES EL TEMA CENTRAL? (CONFLICTO) DE TU HISTORIA?: _____

Ejemplo: El apocalipsis zombie.

¿A QUIEN LES AFECTA? _____

Ejemplo: A los sobrevivientes.

¿CÓMO LES AFECTA? _____

Ejemplo: Los zombies los persiguen para comérselos.

¿CÓMO SE RESUELVE EL CONFLICTO DE MANERA PARCIAL? _____

Ejemplo: Atacando al centro de los cerebros de los zombies.

¿CÓMO SE RESUELVE EL CONFLICTO DE MANERA TOTALIZADA? _____

Ejemplo: Una cura para los zombies.

 Es lo que mueve la historia

 Es el corazón de la trama

 Es lo que separa a "los buenos de los malos"

Para describirlo responde las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el tema central (conflicto) de tu historia?

Ejemplo: El apocalipsis zombie.

- ¿A quién les afecta?

Ejemplo: A los sobrevivientes.

- ¿Cómo les afecta?

Ejemplo: Los zombies los persiguen para comérselos.

- ¿Cómo se resuelve el conflicto de manera parcial?

Ejemplo: Atacando al centro de los cerebros de los zombies.

- ¿Cómo se resuelve el conflicto de manera totalizada?

Ejemplo: Una cura para los zombies.



LA INTENCIÓN

Asigna una intención clara a la forma de como contarás el relato. De esto dependerá las palabras claves que utilizarás.

Ejemplo: Si es una historia de terror, debes tener la intención de generar miedo en el lector.

Ejemplo: Si es una historia de amor, debes usar un lenguaje suave, agradable y no invasivo.

Entre los tipos de intenciones podemos destacar: hacer reír, asustar, educar, etc.

5	¿CUÁL ES TU INTENCIÓN CENTRAL?
INTENCIÓN <small>Asigna una intención clara a la forma de como contarás el relato. De esto dependerá las palabras claves que utilizarás. Ejemplo: Si es una historia de terror, debes tener la intención de generar miedo en el lector. Ejemplo: Si es una historia de amor, debes usar un lenguaje suave, agradable y no invasivo. Entre los tipos de intenciones podemos destacar: hacer reír, asustar, educar, etc.</small>	¿CÓMO LA VAS A PLASMAR EN TU HISTORIA?
	¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES SENTIMIENTOS O SENSACIONES QUE QUIERES TRANSMITIR?

Para bajar este punto puedes responder las siguientes preguntas:

- **¿Cuál es tu intención central?**
- **¿Cómo la vas a plasmar en tu historia?**
- **¿Cuáles son los principales sentimientos o sensaciones que quieres transmitir?**



RELATO Y ESCENAS

Como eje central del Mapa de Cómics Team está el relato de la historia, la que debe traducirse en la base para el primer capítulo de nuestro cómic y debe cumplir con las siguientes características:

- **No debe superar las 20 líneas.**
- **Se redacta de forma lineal y seguida, sin puntos aparte.**
- **Es la guía para redactar las escenas.**



6

RELATO

Como eje central del Mapa de Cómics Team está el relato de la historia, lo que debe traducirse en la base para el primer capítulo de nuestro cómic y debe cumplir con las siguientes características: No debe superar las 20 líneas. Se redacta de forma lineal y seguida, sin puntos aparte y es un guía para redactar las escenas.

ANTIZAPING

Es la primera parte del relato y debe aclarar de golpe cual es el conflicto central de la historia. Debe cautivar al 100% la atención del lector.

PRESENTACIÓN

Explica claramente el contexto y presenta los personajes en el caso de que sea el primer capítulo. En caso de ser un capítulo posterior explica detalles del conflicto.

RESOLUCIÓN

Presenta cómo se solucionará parcial o totalmente el conflicto inicial. Y cómo se desenvuelven los personajes en este ámbito.

CAOS

Se recomienda siempre generar un segundo conflicto en la historia, que sea mayor al inicial y deje instaurada la incertidumbre en el lector.

CIERRE

El fin de cada relato debe ser cautivante, debe dejar enganchado al lector con el próximo capítulo.



La estructura del relato posee:

- **Antizapping:** Es la primera parte del relato y debe aclarar de golpe cual es el conflicto central de la historia. Debe cautivar al 100% la atención del lector.
- **Presentación:** Explica claramente el contexto y presenta los personajes en el caso de que sea el primer capítulo. En caso de ser un capítulo posterior explica detalles del conflicto.
- **Resolución:** Presenta cómo se solucionará parcial o totalmente el conflicto inicial. Y cómo se desenvuelven los personajes en este ámbito.
- **El Caos:** Se recomienda siempre generar un segundo conflicto en la historia, que sea mayor al inicial y deje instaurada la incertidumbre en el lector.
- **Cierre:** El fin de cada relato debe ser cautivante, debe dejar enganchado al lector con el próximo capítulo.

A partir del relato construido se generan las escenas. Para ello, utilizaremos nuevamente un recurso extra al panel, específicamente el **“Constructor de Escenas”**. Para esto debes considerar lo siguiente antes de crear las escenas de tu comic:



CONSTRUCTOR DE ESCENAS



Define cuántas páginas
totales tendrá tu capítulo.



Una escena puede tener hasta
como máximo 7 subescenas.








En una misma escena pueden haber
subescenas de distintos contextos.

ESCENAS CAPITULO N: _____

NOMBRE DEL CAPITULO : _____

ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°
ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°	ESCENA N°

WWW.ORIGOLAB.CL



Para redactar la escena considera la siguiente sigla:

- **R: RELATO:** Es el apartado escrito del comic que en tercera persona describe la historia, lo podemos también llamar "El Narrador".
- **D: DIÁLOGO:** Es el intercambio comunicacional entre los personajes. Siempre son textuales, interactivos o aclaratorios.
- **S: SUGERENCIAS:** Cuando redactamos, el relato y los diálogos de cada subescena, es importante dejar una sugerencia para que el miembro dibujante del equipo pueda interpretar la visión gráfica del o los guionistas.



Veamos un ejemplo:



CIUDAD PRO – AÑO 2027 (3 AÑOS ANTES DE LO IRREVERSIBLE)

DR. LOVE ES UN CIENTÍFICO DE UNA CONNOTADA TRAYECTORIA EN DÉCADAS PASADAS Y CUYA ÉPOCA DORADA SE VIO NUTRIDA DE RECONOCIMIENTOS A LO LARGO Y ANCHO DEL PLANETA.





EL DISEÑO

Previamente ya asignamos los roles de redactor, ilustrador y creativo entre los alumnos y vimos cómo se aplica el Mapa de Cómic Team. Ahora es momento de aplicar diseño.

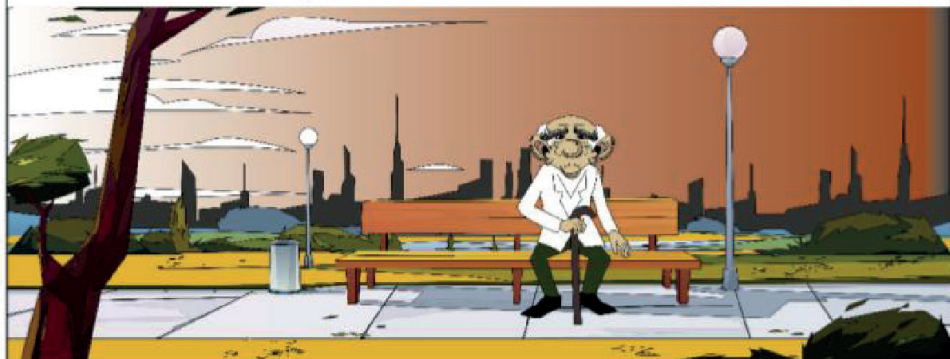
Algunos consejos:

- El ilustrador debe comprender y graficar lo más fiel posible la visión del equipo en cada escena.
- Para efectos de dinámica al interior del aula, la calidad del dibujo no es lo más importante.
- Como docente debes velar por la conexión entre el diseño y la historia.
- Una vez construida la primera escena el ilustrador puede comenzar a dibujar mientras el redactor comienza con la segunda escena.

Es importante considerar que habrá estudiantes con un potencial mayor de diseño, lo que no dependerá necesariamente de la edad, por lo que al momento de construir la historia es importante que el o la ilustradora (o más de uno) pueda ir absorbiendo las diversas perspectivas de sus compañeros, con el fin de articular de mejor manera los dibujos y enlaces asociados cuando se llegue a este paso.

El diseño es libre, sin embargo, debe representar la esencia del relato.

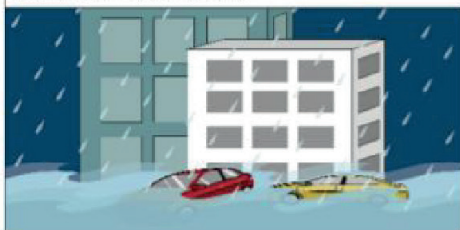
SIN EMBARGO, TODO HA CAMBIADO. AHORA EL DR. LOVE VIVE EN LAS SOMBRAS LUEGO DE HABER PERDIDO TODA SU RIQUEZA BUSCANDO REVERTIR EL CAMBIO CLIMÁTICO EN EL MUNDO.



DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS LA TIERRA HA MOSTRADO LAS CONSECUENCIAS DE LAS IRRESPONSABILIDADES DE LOS SERES HUMANOS.



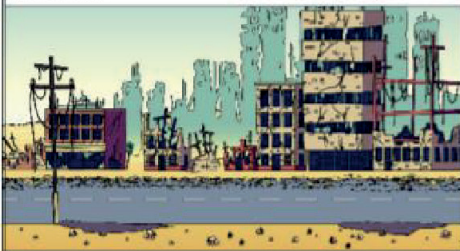
OCEANOS Y MARES HAN MOSTRADO SU FURIA SIN COMPASIÓN.



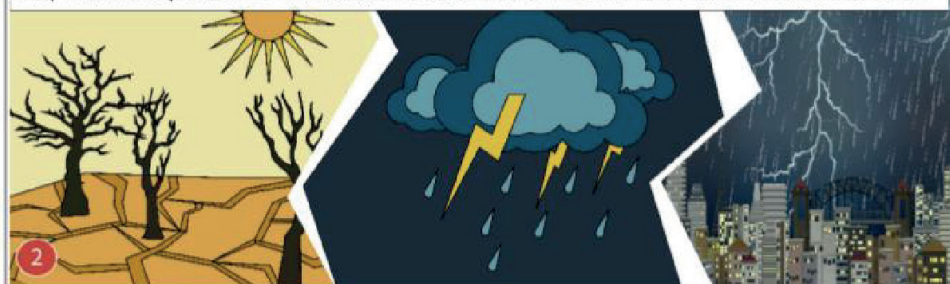
LA TIERRA SE HA MOVIDO DESDE SUS CIMIENTOS



LOS VOLCANES HAN ILUMINADO LOS CIELOS CON SUS LLAMAS



EL CLIMA YA NO ES EL MISMO. OLAS DE CALOR Y DE FRÍO ATACAN A DISTINTOS PAÍSES. HURACANES, TORNADOS, CICLONES Y TORMENTAS ELÉCTRICAS AZOTAN SIN PIEDAD A LAS CIUDADES.



NAMING

En marketing se le llama “Naming” al concepto de denominación de marca y la técnica con la cual se crea dicho nombre en un producto, servicio o iniciativa. En este caso es derechamente el nombre de tu cómica y para ello tienes 2 misiones:

- **Asígnale un nombre a tu comic con tu equipo.**
- **Asígnale un nombre al capítulo que acabas de crear.**

Esta dinámica no debe superar los 15 minutos.

7

NAMING

Finalmente tienes 2 misiones para concluir tu cómic.

- Asígnale un nombre a tu cómic con tu equipo
- Asígnale un nombre al capítulo que acabas de crear

EVALUACIÓN

Ya tienes tu primer capítulo. Ahora como docente puedes integrar una evaluación de tus estudiantes.

- **Nombre del Estudiante**
- **Creatividad**
- **Trabajo en Equipo**
- **Disponibilidad**
- **Tolerancia**
- **Manejo de la frustración**

REGISTRA LA CANTIDAD DE ESTRELLAS QUE OBTIENE CADA ESTUDIANTE SEGÚN ÍTEM A EVALUAR

LOGRADO 

MEDIANAMENTE LOGRADO 

NO LOGRADO 

*PUNTAJE MÁXIMO: 15 ESTRELLITAS

EVALÚA LA ACTIVIDAD REALIZADA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

CREATIVIDAD:



TRABAJO EN EQUIPO:



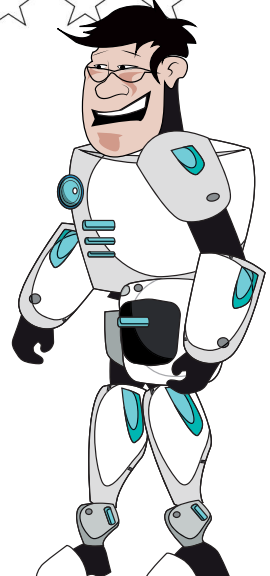
DISPONIBILIDAD:



TOLERANCIA:



MANEJO DE LA FRUSTRACIÓN:



CONCLUSIONES

Para concluir, es importante destacar que a medida que vayas ejecutando la metodología tu manejo con las y los estudiantes será mucho más fluido. Su aplicación depende exclusivamente del correcto uso de los recursos y el ambiente que puedas generar para su implementación al interior del aula, el cual debe ser lúdico y colaborativo. Lo importante es identificar habilidades y talentos que vayan surgiendo en cada estudiante con la práctica de este método.

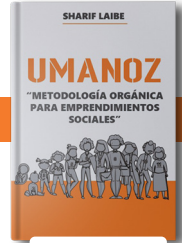
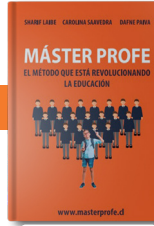
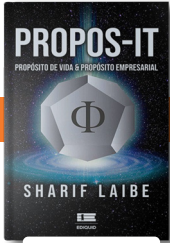
Para descargar las herramientas y recursos de Cómico Team accede a <https://origolabchile.com/que-es-comic-team/>. Todos los archivos los hemos dejado en alta calidad para que puedan ser impresos en grande para su trabajo práctico.

Con el equipo de Origo esperamos que esta metodología sea un aporte para tu rol de docente y logré impactar de manera positiva en tus estudiantes. Para cualquier tipo de feedback escríbeme a sharif@origolab.cl, así vamos nutriendo de manera colaborativa Cómico Team.



OTRAS OBRAS DEL AUTOR:

LIBROS



E-BOOKS



© SHARIF LAIBE

The logo for ORIGO Lab. It features the word 'ORIGO' in a white, sans-serif font. To the left of the 'O' is a stylized atomic symbol consisting of three intersecting circles. To the right of the 'O' is a small white circle containing the word 'Lab' in a smaller font.