

Guía didáctica del curso “Historieta Digital”

Presentación

El presente proyecto tiene como fin priorizar y desarrollar competencias digitales en los estudiantes de Colegios Universitarios de la UNCuyo utilizando el arte de la historieta, la ilustración y eventualmente la animación de imágenes. Con esto se busca fortalecer la integración de la cultura digital a la comunidad educativa y cumplir con los lineamientos del plan nacional “Aprender Conectados” (creado por Resolución Ministerial N.º 1410/2018 se enmarca en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas) que busca promover la innovación educativa.

Introducción

A partir de un temario dado en el aula virtual y la plataforma visual de colaboración el estudiante será libre de explorar los recursos y las propuestas de actividades. La plataforma de colaboración será un escenario en donde encontrarse con pares y juntos compartir los contenidos que habitan allí. Las temáticas y las técnicas de la Historieta estarán alineadas con la pedagogía de formar en competencias digitales y las herramientas correspondientes. El taller se adaptará a distintos niveles de dibujo o habilidades plásticas. Se accederá técnicas de ilustración digital y tradicional en papel pero cabe anticipar que se contemplarán técnicas de historieta en las que ni siquiera hay que dibujar. Se utilizará un aula de Moodle, metaverso y GoogleSlides.

Objetivos

- Atravesar experiencias con historieta con otras que desarrollan distintas competencias digitales.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo valorando los aprendizajes previos de las y los estudiantes sobre la cultura digital.
- Fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Incentivar el trabajo colaborativo entre los estudiantes como puente entre el conocimiento y el mundo digital

Resultados esperados

- Publicación de las producciones en redes personales, el aula virtual o sitios a convenir con EAD de UNCuyo.
- Publicación testimonial de los procesos realizados y/o backstage.

Equipo docente

Profesor Martín Castañeda

Requerimientos tecnológicos

- Internet
- Notebook
- Dispositivo para las videollamadas

Conocimientos previos requeridos

Para poder llevar a cabo este curso es necesario que cuenten con los siguientes conocimientos:

- Sistema operativo Windows, Mac Os o Linux.
- Crear, copiar, mover y renombrar carpetas en el disco duro de su computadora.
- Copiar, mover y renombrar archivos.
- Procesador de textos.
- Crear un documento nuevo.
- Guardar un documento nuevo o sus cambios.
- Abrir un documento existente.
- Copiar, cortar y pegar texto o imágenes.
- Correo electrónico para acceder a la plataforma del metaverso
- Internet.
- Abrir páginas copiando una url en el navegador.
- Bajar y luego encontrar en su disco duro archivos de sitios de internet.
- Uso Operativo de Moodle o plataforma similar.

Competencias personales recomendables

- Autorregulación
- Participación solidaria y responsable
- Comunicación asertiva
- Capacidad reflexiva y crítica
- Creatividad e innovación
- Uso autónomo de las TIC

Contenidos

1. Inicio. Antesala
2. Módulo 1: Logonord. El mundo de la narrativa
3. Módulo 2: Georrakis. El mundo de los escenarios
4. Módulo 3: Mutanoid. El mundo de la creación de personajes
5. Módulo 4: Toddhes. Un mundo para compartir

Metodología

- Momentos sincrónicos: serán encuentros programados en el metaverso para acompañar las diferentes trayectorias, orientar en los recursos y actividades.
- Virtualidad: o Permanencia de la comunicación exclusivamente a través de la plataforma. o Despliegue de los temas, contenidos y actividades en un formato que funciona como propuesta al estudiante. o Google Slides será un Diario de Ruta, es decir, funcionará como un portafolio de evidencias de avance, pero colaborativo, compartido con todos y donde se podrá también opinar o linkear contenido sugerido en tiempo real.

Se planificarán distintas unidades didácticas que funcionarán como propuestas en las que se incluirán algunas de las actividades transversales explicadas a continuación. Para que las/os estudiantes logren realizarlas, dispondrán de repositorios con recursos y materiales de apoyo. La propuesta tiene que ver

con lograr el aprendizaje autónomo, la autorregulación de los procesos cognitivos y el trabajo en equipo a partir de prácticas innovadoras que vinculan los procesos educativos con la cultura digital.

Evaluación

La instancia final de trabajo consistirá en la presentación de una historieta digital en Padlet, la cuál será evaluada por los tutores a través de una rúbrica.

Referencias bibliográficas básicas

- Ministerio de Educación de la Nación. (2017). *Marco Nacional de integración de los aprendizajes: hacia el desarrollo de capacidades*. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/132245/marco-nacional-de-integracion-de-los-aprendizajes-hacia-el-d>
- Ethazi Gunea. (s.f). *Competencias digitales*. <https://ethazi.tknika.eus/es/competencias-digitales/>
- Carina Maguregui (07 de septiembre de 2021). *Experiencias educativas inspiradas en la cultura digital*. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/157798/experiencias-educativas-inspiradas-en-la-cultura-digital>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2017). *Orientaciones pedagógicas de Educación Digital*. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/132262/orientaciones-pedagogicas-de-educacion-digital>