

Pixton

Es una aplicación en línea para generar historietas o comics; es muy fácil de usar y los resultados tienen un aspecto muy profesional.

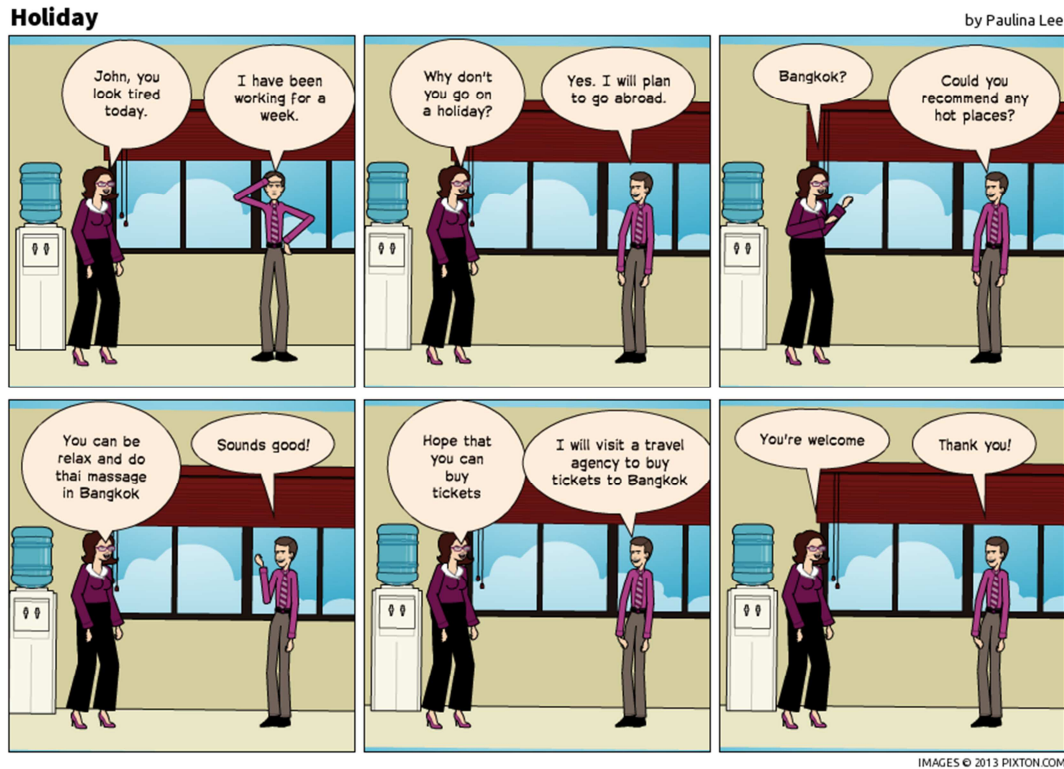


Ilustración 1. Historieta Pixton. Fuente: Blog [Easy Peasy English with Paulina](#).

Previa creación de una cuenta, Pixton ofrece de modo gratuito un sistema para la creación de tiras de cómic. Con gran facilidad y suficiente variedad de opciones pueden caracterizarse los personajes, sus gestos, los fondos y los elementos que se quieran introducir en la viñeta, tanto objetos como cuadros de diálogo. Todos los elementos pueden redimensionarse, situarse delante o detrás. Lo que resulta más difícil conseguir en estos casos es la movilidad creíble de los personajes y es posible conseguirla con bastante eficacia seleccionando el punto a variar, o haciendo uso del sistema de posturas predeterminadas.

A partir de las plantillas, se pueden usar los escenarios y personajes propuestos, con la posibilidad de adaptar las expresiones faciales y corporales a las emociones o dichos de éstos, el color de la ropa y el pelo, incluir objetos y globos de diálogo, subir imágenes y fotos propias, utilizar el lápiz de color para retoques personales, etc. El

resultado puede compartirse desde la página de la aplicación o publicarse en otros espacios.

Pixton ha ganado más de diez prestigiosos premios y ha sido nombrado “líder de la Web 2.0 pionero” por ser un recurso que proporciona tanto al profesorado como al alumnado una manera alternativa, creativa, divertida y motivadora de presentar temas y contenidos habituales al mismo tiempo que se desarrollan las habilidades tecnológicas y la competencia digital.

Hay tres versiones de Pixton: Pixton para divertirse, Pixton para escuela y Pixton para negocios. Para que el profesorado pueda probar esta herramienta y familiarizarse con ella es conveniente que utilice Pixton para divertirse, ya que le permite crear una cuenta gratuita y elaborar pequeños cómics aunque no algunas opciones estarán bloqueadas y sólo podrán ser utilizadas con una cuenta de pago.

“Pixton para escuelas” es la modalidad recomendada para trabajar a nivel educativo con menores. Es una plataforma de pago adaptada los estándares curriculares, su coste económico es de 33 euros para 50 estudiantes durante dos meses, aunque hay posibilidad de aumentar el número de estudiantes y el tiempo de validez de la licencia.

Además de no ser necesaria ninguna habilidad especial para utilizarlo, no requiere de ningún tipo de instalación de software en el ordenador, puesto que se trabaja online; simplemente requiere de un registro en la propia web. Puede ser utilizado en todo tipo de navegadores modernos (Mac, Windows o Linux) e incluso ser visualizado y usado en pizarras interactivas, lo cual permite mayor flexibilidad tanto hacia el profesorado como hacia el alumnado. Por otro lado, la disponibilidad de idiomas permite el uso de esta herramienta para el aprendizaje de cualquier lengua, sin tener en cuenta la importancia que supone tener un programa online al alcance de cualquier persona sin considerar su idioma.

Existen tres formatos de construcción del cómic o historieta:

- El formato cómic rápido puede utilizarse con alumnado de educación primaria. Es una versión que permite crear un pequeño cómic con rapidez. La mayor parte de los elementos están preestablecidos, por lo que solamente hay que escribir el texto en los bocadillos. Estas tiras pueden servir para

captar conceptos de narrativa, de sucesión de acontecimientos y de noción de línea temporal.

- El formato cómic normal está más indicado para niveles superiores por su variedad de opciones. Se pueden escoger los personajes y sus características, los fondos, los colores predominantes y el mismo tamaño del cómic deseado. Profesorado y alumnado pueden construir varios tipos de narrativas en el ámbito de varias disciplinas, desde asuntos relacionados con la biología animal hasta otros relacionados con cuestiones sociales.
- El formato viñeta de gran formato es ideal para mensajes rápidos, como eslóganes o avisos importantes. Puede ser usado tanto por alumnado como por profesorado para divulgar actividades y eventos que se hacen en la escuela, en días conmemorativos o como parte de proyectos educativos.

Las principales ventajas pedagógicas que ofrece Pixton se resumen en el gran dinamismo e interactividad que aporta al aula además de la posibilidad de combinar el código lingüístico y el visual.

Pixton, debido a su variedad de recursos pedagógicos y a la presencia de lenguajes y códigos distintos, permite al profesorado comprender y adaptarse a los distintos niveles cognitivos y realizar actividades que tengan en cuenta las inteligencia múltiples.

Esta herramienta es útil para diseñar actividades para el aula de lengua extranjera como:

- Crear historias sobre temas relacionados con distintos temas, campañas publicitarias, etc.
- Crear pequeñas historias sobre temas propuestos en clase, diálogos entre personajes, chistes, autobiografías, etc.
- Realizar viñetas para reforzar el vocabulario o gramática de la lengua extranjera.
- Crear campañas publicitarias sobre todo tipo de temas: contra la contaminación, fomentando dieta saludable, contra el maltrato, sobre normas de convivencia del centro educativo, etc.
- Crear historias cortas en el idioma objeto de estudio para que sean traducidas por otros alumnos.

- Escribir resúmenes de eventos actuales, respuestas a tareas escritas, expresar problemas de adolescentes, inventar chistes o historias cómicas.
- Crear un cómic de forma colaborativa a través de la pizarra digital, como por ejemplo, sobre el ciclo de vida de una rana o formas de conservar energía.

Pixton cuenta con una biblioteca en línea en la que obtener ideas sobre cómo usar esta herramienta en las diferentes áreas temáticas; cada uno de estos ejemplos viene acompañado de una rúbrica que el profesorado puede utilizar para evaluar a sus estudiantes.

En esta biblioteca se ha encontrado un buen ejemplo de actividad para realizar en el aula de inglés y que consiste en el resumen de una historieta de Sherlock Holmes. En la web encontramos también la tira de cómic que sirve para dar las instrucciones al alumnado sobre la tarea. Véase la imagen adjunta.

<http://www.pixton.com/es/schools/library/assignment/268188>

SUMMARY OF SHERLOCK HOLMES

Instrucciones a los estudiantes: Create a comic summarizing one of the stories we read in class. Your comic strip should be at least 9 frames and have at least 3 scene changes. Think about the backgrounds and text that you write. I expect you to include the beginning, middle and end of the story by paraphrasing the important events from the story you choose.

Descripción: Students will be able to summarize a Sherlock Holmes story using social language and targeted vocabulary by making a comic strip

IMPORTAR ESTA ASIGNATURA

Áreas temáticas

Artes Lingüísticas, Aprendizaje de Inglés, Lenguas Extranjeras

Grados Escolares

3º Grado, 4º Grado, 5º Grado, 6º Grado, 7º Grado, 8º Grado, 9º Grado, 10º Grado, 11º Grado, 12º Grado, Educación Superior

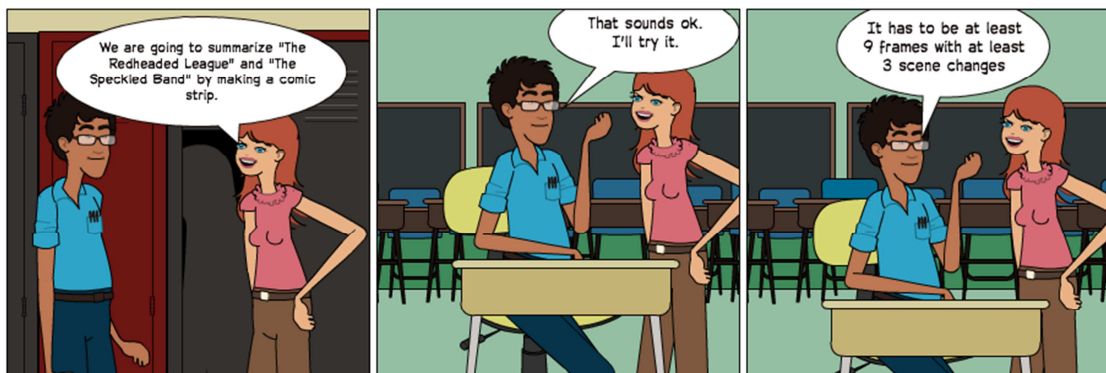


Ilustración 2. Tarea Sherlock Holmes. Fuente: Página web PixTon.