



# Metodología de aprendizaje Com4AgriPlant

Daniel Pittl

*1 Instituto Agrícola de Eslovenia*

*2 UAB Theoria (Xwhy)*

*3 Asociación Caminos - Asociación para la educación, el intercambio y el desarrollo social*

*4 Land Impresa Sociale*

*5 Euracademy Association*

*6. Izobrazevalni center Geoss d.o.o.*



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

# Información sobre el producto final

N.º de acuerdo	
<b>Acrónimo del proyecto</b>	Com4AgriPlant
<b>Título del proyecto</b>	Comics for Promoting Plant-Based Agriculture (Cómics para la promoción de la agricultura basada en plantas)
<b>Marco temporal y duración del proyecto</b>	30 meses – 31/12/2022 - 30/06/2025
<b>Paquete de trabajo</b>	<i>WP3 - Metodología de aprendizaje Com4AgriPlant y Set de herramientas innovadoras de Com4AgriPlant</i>
<b>Estado</b>	<i>Versión final</i>
<b>Organización responsable</b>	<i>Asociación Caminos</i>
<b>Fecha de publicación</b>	01/2025

## Organización coordinadora del proyecto

Nombre	
<b>Organización</b>	Izobraževalni center Geoss d.o.o.
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:projekti@ic-geoss.si">projekti@ic-geoss.si</a>

# Índice de contenidos

1	Introducción	4
2	Las ventajas del aprendizaje visual	5
3	Cómics como herramienta de aprendizaje	8
4	Aplicación práctica del set de herramientas Com4AgriPlant	11
4.1	Estructura y formato del set de herramientas	11
4.2	Integración en contextos de aprendizaje formal	12
4.3	Integración en contextos de aprendizaje informal	13
5	Consejos y recomendaciones	15
6	Adaptación de cómics para grupos destinatarios específicos	16

# 1 Introducción

Uno de los resultados centrales de nuestro proyecto es la creación de cómics y contenido temáticos complementarios en un set de herramientas para ayudar a concienciar sobre la utilidad y la importancia de la nutrición y la producción basada en plantas. Esta metodología de aprendizaje se ha creado para ayudar a las personas a utilizar nuestros cómics y el set de herramientas en entornos educativos y cómo usarlos de la manera más eficiente.

Los temas de la producción y el consumo (o dieta) basados en plantas son importantes, ya que pueden considerarse una aproximación a un importante problema al que se enfrenta nuestra sociedad: el hecho de que la producción alimentaria global es uno de los mayores contribuyentes de la destrucción medioambiental y el cambio climático. La defensa de la producción y el consumo de origen vegetal intenta aumentar la proporción del consumo directo de plantas en nuestra dieta, reduciendo el consumo de alimentos de origen animal, que tiene un impacto medioambiental considerablemente más alto, y reduciendo así el estrés generalizado al que la producción de alimentos somete a nuestro planeta.

Con el fin de comprender los objetivos de nuestros cómics y unidades didácticas y las distintas formas en que pueden utilizarse, queremos definir también aquí los términos producción y consumo basados en plantas. La producción basada en plantas o producción vegetal se refiere a la producción de alimentos a partir de cultivos que se utilizan directamente para alimentar a los seres humanos de forma natural o procesada, a diferencia de los cultivos que se utilizan para alimentar al ganado. El consumo basado en plantas o vegetal, por su parte, es la nutrición derivada de plantas (u hongos), en contraste con los productos de origen animal como la carne, los huevos, los lácteos, etc. Queremos dejar claro que en nuestra defensa no pretendemos abolir por completo la producción o el consumo de origen animal, pues somos conscientes de que, aparte de la opinión pública, el asunto es muy complejo y un planteamiento único no es viable. Sin embargo, es importante que, en general, reduzcamos tanto la producción como el consumo de alimentos de origen animal para preservar el medio ambiente.

El contenido de los cómics y de las unidades didácticas ha sido elaborado para ayudar a crear conciencia sobre el tema, involucrar al alumnado y ofrecer un material al personal educador y al alumnado con el que trabajar con más facilidad sobre estos temas complejos, así como consejos útiles sobre cómo conseguir ciertos objetivos si se opta por la agricultura o la nutrición basados en plantas.

## 2 Las ventajas del aprendizaje visual

En general, las teorías sobre el aprendizaje aceptan que los seres humanos pueden clasificarse en diferentes estilos de aprendizaje que suelen estar organizados según cómo la persona absorbe y procesa mejor la información para integrarla en su base de conocimientos. Se supone que, por ejemplo, quienes aprenden de manera auditiva aprenden mejor escuchando la información, así como usando indicaciones acústicas para ayudar a memorizar los conocimientos. Quienes aprenden de manera visual captan mejor la información si se expone de manera visual y puede absorberse con la vista. Esto no incluye tanto la lectura como la integración de elementos visuales, como gráficos, líneas de tiempo, imágenes de objetos vinculados o, como en este proyecto, cómics.

Normalmente, aunque no a todas las personas se les da igual de bien cada estilo de aprendizaje, la mayoría emplea una mezcla de estilos de aprendizaje en su enfoque para la adquisición de conocimientos, tanto por pragmatismo (no toda la información está disponible siempre en el estilo que preferimos) como porque a menudo nos enfrentamos a situaciones de aprendizaje monótonas si no se presentan con algún tipo de diversidad en su metodología. Así pues, puede decirse que los seres humanos somos típicamente generalistas con una preferencia y no solemos aprender exclusivamente con un solo estilo.

El aprendizaje visual es ampliamente utilizado, en diversas situaciones de aprendizaje, dentro del sistema educativo, pero también en la vida cotidiana. No sólo porque es uno de los estilos de aprendizaje preferidos más extendidos (al estar vinculado al órgano sensorial más desarrollado del ser humano), sino porque también ofrece varias ventajas difíciles de reproducir con otros enfoques de presentación de la información. Ya sean los gráficos de los libros de texto, las fotos de los periódicos, los documentales de televisión o las vallas publicitarias, el aprendizaje visual es uno de los medios más utilizados para transmitir información.

Una de las ventajas más importantes del aprendizaje visual es la cantidad de información que puede transmitirse incluso con una exposición breve: puede permitir la simplificación de contextos y situaciones complejos en medios más fáciles y rápidos de procesar.

Por ejemplo, pensemos en la necesidad de explicar el escenario y el ambiente de una historia y el tiempo que llevaría trasladar esta información a la persona que la percibe. Como texto, puede llevar varias líneas de lectura o puede llevar aún más cuando queremos incluir detalles que refuercen lo que queremos contar, como las formas retorcidas de los árboles, la densidad de la niebla o la tenue luz de la luna como única fuente de iluminación, mientras intentamos establecer un estado de ánimo misterioso e inquietante. Tal vez el graznido de los cuervos en un silencio inquietante. El palpitar del corazón del protagonista mientras atraviesa este espantoso bosque, lleno de nada más que las finas capas de niebla.

Ahora, considere lo anterior visualizado como imágenes, ya sea un cómic, varias viñetas con el bosque, los cuervos, el/la protagonista atormentado/a, o como una película con la escena en

movimiento. La información que el párrafo anterior trata de establecer sólo con palabras y juegos de palabras se entendería a primera vista desde un formato más visualizado, aunque probablemente requiera mucho más tiempo de preparación y recursos (por ejemplo, estaría más allá de mis posibilidades dibujar o filmar una escena así sólo con fines demostrativos).

Obviamente, también se podría contraponer lo visual a lo auditivo, pero incluso los medios sonoros tendrían dificultades para condensar tanto y seguir conteniendo tanta información, ya que podrían ofrecernos los sonidos, pero necesitarían describir con palabras las cosas que no emiten sonido. Es mucho más conciso insertar en una imagen de un bosque con niebla, un «silencio» para compensar la falta de audio, que describir la iluminación o las formas de los árboles.

Otra ventaja de la presentación visual de la información sería su mayor universalidad. Cuanto más haya que sustituir el contenido por palabras, más dependerá de un vocabulario compartido por el proveedor y el receptor de la información. Mi frase anterior no transmitiría nada a una persona que no entendiera el español, ni las palabras más complejas ni nada en absoluto. En cambio, una imagen de un bosque con niebla, cuervos con el pico abierto y la expresión facial de ansiedad de la persona que recorre la escena conlleva muchos menos problemas de este tipo. Puede que se quede corto con personas ajenas a esas condiciones atmosféricas, al tipo de vegetación densa o al simbolismo de los cuervos, pero aun así hace que la información sea mucho más accesible a un abanico más amplio de personas que cualquier medio que dependa más de las palabras. Por eso, las instrucciones de montaje de una empresa internacional como IKEA o las instrucciones de emergencia en los aviones contienen casi exclusivamente pictogramas sin palabras e imágenes de los pasos a seguir. La ausencia de necesidad de comprender el lenguaje, la concisión de la presentación y la rapidez con que el/la lector/a puede captar lo que debe hacer es, en un caso, conveniente y, en el otro, crucial.

Ahora bien, muchos elementos no son sólo visuales y carecen de palabras. De hecho, en gráficos, cómics, anuncios, películas, etc., la inclusión de texto o audio es habitual. Sin embargo, el elemento visual sigue condensando la información, permitiendo tiempos de procesamiento más rápidos. Una valla publicitaria que aconseje reducir la velocidad para mejorar la seguridad vial y muestre un coche estrellado contra el arcén y quizá un simple texto «Hay cosas peores que llegar tarde» requiere, obviamente, que la persona que lo ve sea capaz de leer y entender lo que implica, pero mucha información puede asimilarse de un vistazo. Las posibles consecuencias están claras sin necesidad de una atención prolongada, de la que probablemente no disponga un/a conductor/a que va de paso. Tampoco, en aras de la seguridad vial, deberíamos esperar que tuvieran que prestar atención a una valla publicitaria junto a la carretera. La declaración puede captarse rápidamente y, por tanto, permite con sólo un breve momento de atención dejar (con suerte) una impresión.

Una ventaja que también puede observarse aquí es que el uso de elementos visuales puede ayudar al alumnado a comprometerse más fácilmente con la materia presentada, así como con ciertas connotaciones que de otro modo serían difíciles de reproducir. Unas imágenes bien diseñadas pueden, al evocar asociaciones y emociones, tanto permitir un mensaje emocionalmente más contundente, como ser recordado con más facilidad debido a estas asociaciones. En el ejemplo

anterior del coche, las imágenes de los restos del vehículo probablemente se verán con ciertas asociaciones en mente, pero sin duda también si, por ejemplo, el diseño añadiera manchas siniestras o manchas de sangre. De este modo, se llega al/a la lector/a a un nivel mucho más profundo que si sólo se le presenta información textual y, por tanto, la imagen se recordará durante más tiempo. Un caso en el que esto se utiliza y puede observarse es el uso de imágenes impactantes en los productos del tabaco en muchos países como un paso más allá de los meros mensajes de advertencia textuales. Aunque la advertencia textual del cáncer de pulmón es un aviso, para la mayoría no provoca la misma respuesta visceral de desagrado.

En general, las ventajas del aprendizaje visual como modalidad principal o en un entorno combinado (como el utilizado en los cómics de nuestro proyecto) pueden resumirse así:

1. **Interesante:** las imágenes son visualmente atractivas y pueden captar la atención del alumnado de manera más efectiva que los materiales con mucho texto. La combinación de imágenes y texto hace que el aprendizaje sea más atractivo y agradable.
2. **Conceptos complejos simplificados:** las herramientas visuales como los cómics o los vídeos pueden simplificar conceptos complejos dividiéndolos en partes digeribles con representaciones visuales. Esto facilita que se comprendan ideas abstractas o difíciles.
3. **Aprendizaje multimodal y procesamiento cognitivo:** algunos archivos multimedia, como los cómics, combinan elementos visuales y verbales para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje. A algunas personas les resulta más fácil comprender la información cuando se presenta visualmente, mientras que otras prefieren las explicaciones textuales. Los cómics ofrecen un equilibrio entre estas modalidades. Del mismo modo, el vídeo puede combinar las modalidades visual y auditiva. Esta combinación de modalidades también puede mejorar la capacidad de pensamiento crítico y fomentar una comprensión más profunda.
4. **Accesibilidad:** los medios visuales pueden ser accesibles para una amplia gama de estudiantes, incluidos/as aquellos/as con dificultades de aprendizaje o barreras lingüísticas. La capacidad de condensar elementos también puede ayudar cuando hay limitaciones de tiempo.
5. **Conexión emocional y memorabilidad:** los medios visuales tienen el potencial de evocar emociones a través de la narración visual. Al crear conexiones emocionales con el material, el alumnado puede estar más motivado para interactuar y retener la información.

# 3 Cómic como herramienta de aprendizaje

Para el proyecto Com4Agriplant, hemos optado por utilizar el cómic como medio visual. Ya en el capítulo anterior profundizamos en las ventajas de los medios visuales, incluidas algunas del cómic en concreto. El cómic se basa en las ventajas de los medios visuales, pero también las amplía añadiendo ciertas cualidades que lo diferencian de otros medios visuales.

Una de las principales ventajas del cómic como medio visual es que permite la progresión en una dimensión temporal. A lo largo de diferentes viñetas, la secuencia de imágenes muestra una progresión en el tiempo, lo que permite retratar una situación a medida que se desarrolla, y no en un único estado como sería el caso de una imagen fija. También son posibles narraciones más avanzadas con saltos al pasado o al futuro, lo que permite contar historias aún más complejas. Esta es una cualidad importante del cómic, ya que le permite funcionar esencialmente como historias visualizadas complejas, una cualidad en la que sólo tiene rival en el cine, un medio que, sin embargo, también es mucho más difícil y costoso de producir. En términos de narrativa visual, los cómics son comparativamente más fáciles de producir, distribuir y consumir.

El hecho de que incorpore ya una narrativa es la primera y una de sus mayores ventajas. Esto permite que los cómics utilicen el efecto de condensar mucha información en elementos visuales, como se ha descrito anteriormente, pero a la escala de una historia completa que se cuenta a través de paneles y páginas. Como hemos visto en el capítulo anterior, la posibilidad de condensar la información en imágenes, manteniendo el texto para lo que hay que escribir, normalmente el discurso, los monólogos interiores de los personajes o la voz narrativa, permite reducir una gran cantidad de palabras, lo que ofrece ventajas significativas para quien lo lee (y, en consecuencia, también para su creador/a, que quiere que elijan su obra).

En comparación con las imágenes fijas, la narrativa del cómic permite contar situaciones más complejas. Permite añadir más información, mayores matices y un desarrollo que puede observarse a lo largo de la historia. Si tomamos como ejemplo los cómics Com4Agriplant del set de herramientas, cada uno de ellos nos permite observar las interacciones entre los personajes, sus líneas de pensamiento, a medida que se desarrollan. Podemos observar a Peter tomar conciencia de la cuestión de la agricultura basada en plantas y ser testigos de cómo los argumentos se exponen de forma coherente y estructurada a lo largo de una conversación. No obstante, también podemos observar en el transcurso de las viñetas el desarrollo de los personajes, sus cambios de actitud, el progreso de sus esfuerzos y los resultados de las acciones establecidas con anterioridad. El ejemplo del último capítulo de la señal de advertencia contra el exceso de velocidad, el coche accidentado, puede crear una historia en la mente del/de la lector/a, pero de él/ella depende cómo cree que sucedió y sólo funciona porque se entiende que es consciente de lo que podría causar la situación,



de lo que se insinúa y la narración que hay que añadir en la interpretación es mínima. Sólo a través de la progresión narrativa más detallada del cómic es posible transmitir una historia más compleja.

Al mismo tiempo, la interpretación de las imágenes sigue siendo también un aspecto importante del cómic. Al fin y al cabo, es la forma en que el/la lector/a recupera la información que pasó del texto puro a la presentación visual. Esto tiene múltiples efectos. Por un lado, la interpretación de la imagen se produce en paralelo a la interpretación del texto y es (como se ha comentado en el capítulo anterior) más rápida, lo que en general aumenta la velocidad a la que se puede seguir una narración en comparación con las narraciones puramente textuales, en las que hay que interpretar toda la información a medida que se va leyendo el texto, pasaje a pasaje.

Además, el cambio hacia una interpretación visual más rápida suele permitir también destacar un mensaje. Al facilitar la comprensión de determinada información a través de la imagen, el/la lector/a se libera mentalmente para prestar más atención a las partes que siguen siendo textuales. Normalmente, no toda la información tiene la misma importancia en una narración. El texto suele enfatizar los temas más importantes extendiéndose más o utilizando técnicas narrativas más avanzadas, mientras que los menos significativos se reducen a breves enunciados, todo lo que el/la lector/a necesita saber. Un cómic puede tener imágenes descriptivas para la ambientación y acciones de importancia secundaria, y sin embargo enfatizar los puntos que quiere señalar mediante su elección del contenido escrito. Así, es posible centrarse más en lo que se dice y piensa que en la mera información de ambientación. Si hay que dar más énfasis, el cómic puede conseguirlo a través de la voz narrativa. Y si el énfasis debe recaer en lo visual, una viñeta también puede estar deliberadamente desprovista de palabras. Para fines educativos, esto permite al cómic desviar la atención del/de la lector/a hacia los mensajes centrales sin comprometer la narración en la que se inserta.

Y esta narrativa es importante. Aunque hasta ahora nos hemos centrado más en el cómic como medio visual, lo que aún no hemos tocado es la razón por la que los cómics actuarían como herramienta de aprendizaje. Aunque a menudo la primera asociación de la gente con los cómics sean trabajos como Mickey Mouse o Superman y duden de su idoneidad como material didáctico, no sólo pueden tratar temas profundos y serios, sino que también pueden crearse como material didáctico, para cualquier tema, como nuestros propios cómics sobre agricultura y nutrición basadas en plantas. Ejemplos de este tipo pueden verse en muchas obras sobre temas serios, como *Maus*, de Art Spiegelmann, o *Persépolis*, de Marjane Satrapi, que profundizan en temas como el Holocausto o la Revolución iraní como parte de las biografías (familiares) de sus autores.

Un ejemplo similar de cómic educativo sobre el cambio climático sería la base de datos *Environmental Comics*, compilada por Brianna Anderson, doctoranda en inglés por la Universidad de Florida. Recopila cómics sobre temas medioambientales y los clasifica según su adecuación a distintos grupos de edad para abordar los temas medioambientales de forma atractiva y comprensible incluso para los/as niños/as, pero también para adolescentes y adultos/as jóvenes.

La incorporación en una narración conlleva ventajas e inconvenientes. Ejemplo de esto último sería la necesidad no sólo de preparar la información, sino también el marco narrativo, lo que crea un trabajo adicional para el/la autor/a, así como para el/la lector/a, que tiene que asimilar también esta narración añadida. Sin embargo, cuando se hace bien, la narrativa ofrece dos ventajas claras: compromiso y relacionalidad. La narración no se limita a transmitir la información, sino que incluye un ejemplo de caso, una historia. Proporciona un contexto a la información, permitiendo que la información se vea a través de este contexto y, por lo tanto, puede ayudar a que el contenido sea cercano, comprensible y, en última instancia, atractivo. En Grecia, por ejemplo, se han creado cómics para enseñar griego antiguo a estudiantes de primaria, una práctica incluida en el plan de estudios nacional. Según los propios creadores, esto permite al alumnado relacionarse con los textos de una manera nueva, ya que la prosa antigua se presenta en porciones más digeribles y menos aterradoras, los elementos visuales ayudan a las personas, especialmente a las que tienen preferencia visual, a interpretar el texto y las narraciones permiten la formación de vínculos emocionales, lo que hace que el ejercicio sea más interesante y menos seco, ya que en lugar de una lengua muerta de antaño, el griego antiguo se ve ahora en un contexto más personalizado e interesante.

# 4 Aplicación práctica del set de herramientas Com4AgriPlant

Como se indica en la introducción, nuestro proyecto ha creado un set de herramientas Com4Agriplant, diseñado en torno al uso del cómic para explicar el tema de la agricultura y la alimentación basadas en plantas, ilustrando diferentes situaciones y argumentos relativos al tema con un elenco de personajes ficticios. Para ello, se han producido un total de 30 tiras cómicas, con una extensión máxima de tres páginas, lo que permite que las narraciones sean breves. Los cómics se acompañan de unidades de aprendizaje, que son contenidos didácticos sobre los mismos temas, pero con más información y sugerencias de lectura que pueden utilizarse para integrar los cómics en los contextos de aprendizaje.

## 4.1 Estructura y formato del set de herramientas

El set de herramientas Com4Agriplant contiene cinco temas, en torno a los cuales se estructuran las unidades didácticas, que se presentan del siguiente modo:

- ¿Qué son la agricultura y el consumo basados en plantas?
- Nutrición de origen vegetal
- Agricultura basada en plantas sostenible
- Agricultura basada en plantas en acción
- Comercialización de productos de origen vegetal



Los temas se basan unos en otros, al igual que los cómics tienen un desarrollo general de los personajes. No obstante, está previsto que los temas y las unidades didácticas puedan utilizarse

por sí solos para aprender aspectos específicos de forma aislada. Esto es importante también porque, como estamos cubriendo tanto el lado de la producción como el del consumo de la agricultura basada en plantas, no todos los temas de la agricultura pueden ser de interés para las personas que solamente son consumidoras, no agricultoras.

Cada tema consta de una introducción general al mismo, los objetivos de aprendizaje establecidos y un resumen de las unidades didácticas, seguidos de las unidades propiamente dichas, de las que hay entre tres y seis.

Cada unidad de aprendizaje se estructura en:

- una introducción a la unidad, en la que se detalla de qué trata esta unidad;
- el contenido principal de la unidad, que ofrece una visión más profunda del tema y amplía los puntos tratados en el cómic o los cómics, la parte informativa principal de la unidad, estructurada para ser breve, concisa y fácil de entender para las personas interesadas en aprender más de lo que se muestra en el cómic;
- y lecturas complementarias que contienen enlaces interesantes que sugerimos a quienes deseen profundizar aún más en el tema.

Cada unidad didáctica está relacionada con una o varias de las tiras cómicas que hemos creado.

Por lo general, los cómics pueden utilizarse para explicar mejor un punto tratado en la unidad de aprendizaje; sin embargo, nuestra recomendación es utilizarlos como puntos de partida, introduciendo al alumnado en el tema de la unidad antes de que empiecen a trabajar en ella.

Los cómics pueden utilizarse por sí solos para crear conciencia, pero a menudo pueden carecer de profundidad debido a la naturaleza extensa y compleja de muchos de los temas tratados. No obstante, puede resultar interesante para algunos centros educativos.

## 4.2 Integración en contextos de aprendizaje formal

Gran parte del contenido se ha diseñado teniendo en cuenta los contextos de aprendizaje formal, con unidades didácticas utilizadas por el personal educador para enseñar a su alumnado sobre agricultura y nutrición basadas en plantas utilizando la unidad didáctica tal cual o como base para su propio contenido didáctico. Los contextos de aprendizaje formal para el set de herramientas Com4Agriplant incluyen el sector de la educación terciaria y de personas adultas, pero también puede ser el sector de la educación secundaria para temas como la nutrición basada en plantas. Además, el set de herramientas también se ofrece como un buen material para cualquier contexto de educación no formal, como los esfuerzos de concienciación y las formaciones para promover la agricultura y la nutrición basadas en plantas.

De acuerdo con nuestro objetivo de poder llegar a un público más amplio e implicarlo, el contenido de las unidades didácticas se mantiene a propósito poco avanzado, siendo apropiado especialmente para personas nuevas en el tema de la agricultura y la nutrición basadas en plantas o con un nivel bajo de conocimientos. Es adecuado sobre todo para la educación básica en esta materia, donde los cómics pueden ayudar a despertar el interés.

En general, el contenido puede ser útil como contenido principal de formaciones y lecciones presenciales, especialmente en un contexto no formal, y los cómics pueden debatirse conjuntamente. En su estructura, las unidades de aprendizaje ofrecen una buena visión general del contenido y la estructura para enseñar a los alumnos, con una introducción a través del cómic que conduce a una parte informativa principal. La guía de formación en este caso ofrece a continuación un contenido más activo con ejercicios de reflexión que pueden realizarse en grupo o por cuenta propia para fomentar la transferencia de los conocimientos aprendidos a la vida cotidiana y su aplicación.

Sin embargo, el material también puede utilizarse con carácter auxiliar, consultando partes del set de herramientas para su integración (como sólo los cómics o sólo el contenido formativo), para ayudar a subrayar un plan de estudios que, de otro modo, sería independiente del conjunto de herramientas.

Por último, otra forma de utilizar el set de herramientas sería en un formato de aprendizaje mixto en el que el contenido y las lecturas adicionales puedan ser planteadas como tareas en línea añadidas, para que el alumnado las utilice fuera de la clase normal en el aprendizaje autónomo.

## 4.3 Integración en contextos de aprendizaje

### informal

El set de herramientas Com4Agriplant también puede utilizarse fuera de contextos de aprendizaje formal, ofreciéndose para el autoaprendizaje por parte de las partes interesadas o para simples campañas de concienciación en las que los cómics podrían utilizarse para despertar el interés por estudiar asuntos relacionados. El contenido de nuestro set de herramientas se ha mantenido a un nivel de complejidad tal que las personas, especialmente las que tienen alguna relación con la profesión agrícola, puedan entender casi por sí solas los conceptos presentados.

En este sentido, el set de herramientas Com4Agriplant ofrece al alumnado un conjunto de historietas que ayudan a comprender los temas tratados e introducciones a diversos temas, estructurados de una manera fácil de comprender que pueden ser retomados por las propias personas usuarias. El kit de herramientas Com4Agriplant también puede utilizarse en combinación con el plan de formación, que cuenta con actividades y medios adecuados para presentar los contenidos a los alumnos.

En este caso, el kit de herramientas Com4Agriplant ofrece a los alumnos un conjunto de historietas que ayudan a comprender los temas tratados e introducciones a diversos temas, estructurados de

una manera fácil de comprender que pueden ser retomados por los propios lectores. El kit de herramientas Com4Agriplant también puede utilizarse en combinación con el plan de formación, que cuenta con actividades y medios adecuados para presentar los contenidos a los alumnos. Sugerimos que el personal formador y las personas autodidactas utilicen el set de herramientas como consideren apropiado para sus necesidades de comprensión de los contenidos del plan de formación y para ayudar en la explicación de los contenidos.

Al igual que ocurre con la integración en la educación formal, el grado de integración es flexible en función de lo que resulte apropiado según el entorno y los intereses. Por lo general, los temas pueden consultarse independientemente unos de otros y no requieren otros previos, si bien recomendamos que el Tema 1, «¿Qué son la agricultura y el consumo basados en plantas?», se considere un capítulo introductorio y, por tanto, sea consultado en primer lugar por las personas que no estén familiarizadas en absoluto con el tema.

Todos los materiales del set de herramientas están disponibles de manera gratuita en la página web de nuestro proyecto.

## 5 Consejos y recomendaciones

En general, el set de herramientas está diseñado para que pueda utilizarse también para el autoaprendizaje, por lo que podría parecer que hay poca necesidad de la aportación de personal formador especializado. Sin embargo, sigue siendo beneficioso que los/as profesionales seleccionen las unidades que consideren útiles para el alumnado y que las combinen potencialmente con más material sobre el tema u otros ejercicios para proporcionar un mejor marco para que el contenido le ayude.

Aunque hemos intentado crear unidades de aprendizaje que puedan utilizarse independientemente unas de otras, podría ser mejor combinarlas también con otros temas o facilitar a las personas participantes el acceso a los demás temas para que los lean a su antojo, ya que hemos comprobado que la gente aprecia especialmente tener a su disposición toda la gama de cómics, no sólo los de determinadas unidades.

A menudo puede haber un estigma asociado al uso de cómics en entornos educativos; sin embargo, recomendamos mantener una mente abierta y una actitud confiada e intentarlo. Como ya se dijo en el capítulo correspondiente sobre el tema, el uso de cómics con fines educativos, incluso con audiencias más maduras, ha demostrado tener bastante éxito y creemos que el uso de cómics, aunque sólo sea para promover un debate sobre un tema o como introducción a un tema, puede ser útil.

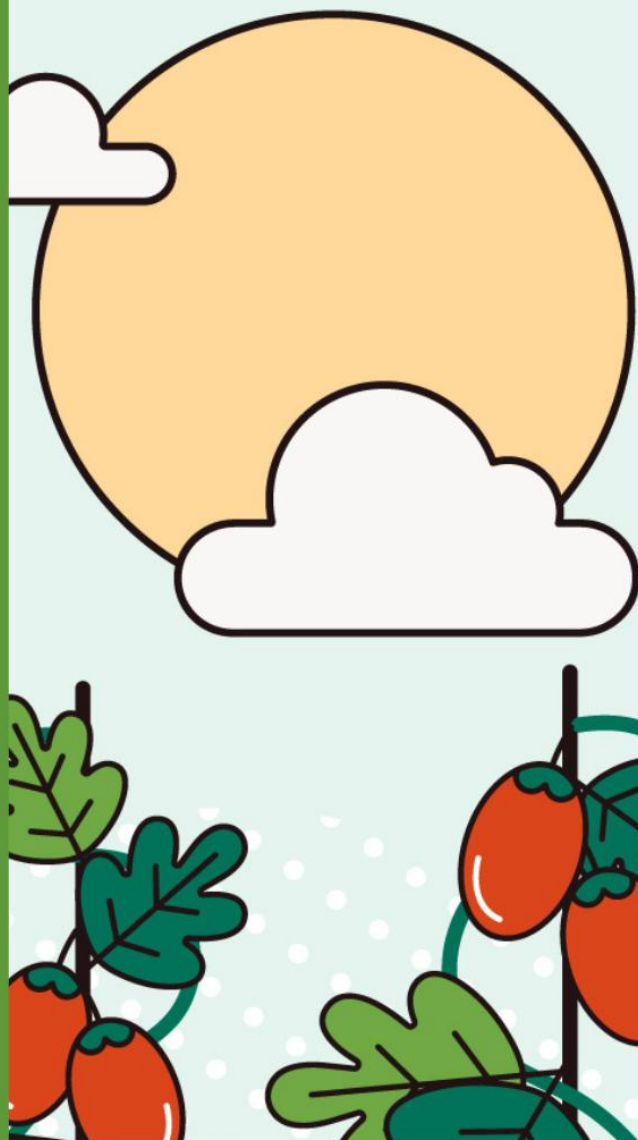
# 6 Adaptación de cómics para grupos destinatarios específicos

Al utilizar los cómics y el set de herramientas, hay que tener en cuenta el grupo destinatario y si el contenido requiere alguna adaptación para ser presentado. En este caso, se pueden considerar múltiples adaptaciones diferentes.

En el nivel más básico, hay que considerar si el público destinatario pertenece al grupo de **agricultores/as** para el que son relevantes las secciones sobre agricultura basada en plantas. En general, los resultados del proyecto también se dirigen a los/as **consumidores/as** para introducirlos/as en las dietas basadas en plantas. Los/as consumidores/as sin formación agrícola son bienvenidos/as a leer el contenido de la agricultura basada en plantas, pero es posible que sea mucho menos relevante para ellos/as cuando no se puede aplicar. Al integrar el set de herramientas y los cómics en un entorno educativo, debe aclararse si el grupo destinatario está interesado en todos los contenidos o no. En el caso de la nutrición basada en plantas, existen los temas 1 y 2.

Otro posible requisito para la adaptación sería en función de la edad. Las personas jóvenes podrían reaccionar de forma diferente al contenido de los cómics y las herramientas. Para el público joven, el contenido del set de herramientas puede seguir siendo inadecuado, sobre todo si es demasiado específico. Dado que el proyecto considera que su principal público objetivo son las personas adultas que potencialmente son agricultoras, ese es el principal público para el que se desarrolló el set de herramientas. En este caso, los cómics pueden ayudar a comprenderlo, pero un/a educador/a haría bien en adaptar el material para que resulte apropiado.





Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.