

Tutorial de HagaQué

Aplicación gratuita para crear
historietas con fines pedagógicos



Colección de aplicaciones gratuitas para contextos educativos

Plan Integral de Educación Digital
Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías (InTec)

Ministerio de Educación

Prólogo

Este tutorial se enmarca dentro de los lineamientos del [Plan Integral de Educación Digital \(PIED\)](#) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.















Uno de los objetivos del PIED es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la comunidad educativa y en la sociedad en general.”

Cada una de las aplicaciones que forman parte de este banco de recursos son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales. El juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden descargarse gratuitamente de Internet e instalarse en cualquier computadora. De esta manera, se promueve la igualdad de oportunidades y posibilidades para que todos puedan acceder a herramientas que desarrollen la creatividad.

En cada uno de los tutoriales se presentan “consideraciones pedagógicas” que funcionan como disparadores pero que no deben limitar a los usuarios a explorar y desarrollar sus propios usos educativos.

La aplicación de este tutorial no constituye por sí misma una propuesta pedagógica. Su funcionalidad cobra sentido cuando se integra a una actividad. Cada docente o persona que quiera utilizar estos recursos podrá construir su propio recorrido.

Índice

¿Qué es?	 p. 4
Requerimientos técnicos	 p. 5
Consideraciones pedagógicas	 p. 5
Actividades propuestas	 p. 6
Nociones básicas	 p. 8
Descargar e instalar el programa	 p. 8
Barra de tareas.....	 p. 9
Barra de Menú Figura	 p. 11
Paso a paso	 p. 12
Insertar una imagen	 p. 12
Importar una imagen	 p. 14
Insertar un recuadro de texto	 p. 16
Publicar la historieta	 p. 18
Enlaces de interés	 p. 21

¿Qué es ?

Las historietas se consideran una forma de arte. Además de entretener, ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de distintos contenidos.

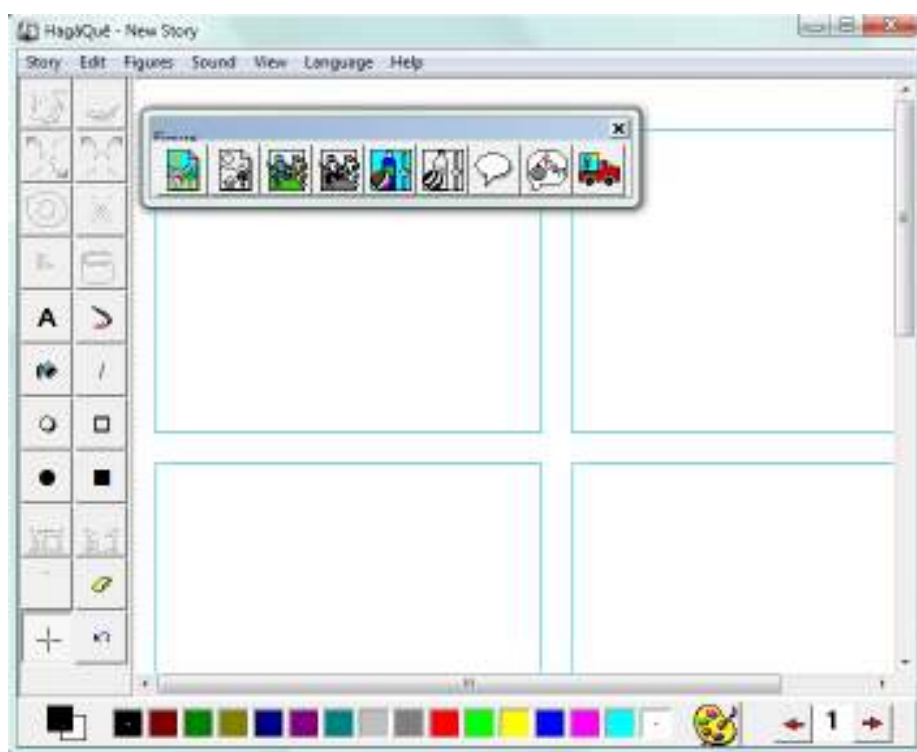
HagaQué es un constructor de historietas con fines pedagógicos. Permite elegir escenarios, objetos, insertar fotos, realizar dibujos, animarlos, escribir y sobre escribir en imágenes, fotos o dibujos y realizar cuadros de diálogos.

La elaboración de la historieta puede realizarse de forma colectiva, compartirse en red, publicarse en Internet o acceder a historietas ya creadas y reformularlas por otros usuarios.

El programa se puede instalar en español o en su versión original en portugués.

URL para descargar el programa:

<http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/>



Requerimientos técnicos

- Sistema Operativo Windows XP en adelante, puede funcionar en versiones más antiguas.
- Procesador recomendado Pentium 233 MHz o superior.
- Resolución de vídeo 800 x 600 píxeles.
- 32MB memoria RAM.
- 30MB libres en disco recomendado.
- Conexión de Internet para acceder al sistema de ayuda y a historias publicadas en la web.

Consideraciones pedagógicas

Nivel educativo:
Primaria.
Áreas: **Prácticas
del lenguaje.**

- Conocer la función y comprensión de la historieta como estilo o género de narración, comunicación y expresión.
- Construir historietas que representen y recreen situaciones ficticias o reales.
- Potenciar el aspecto creativo de los editores y constructores de historietas.
- Mejorar las prácticas de escritura y lectura.

**Recursos digitales.
Actividades propuestas**

Actividad

Idea:

*Con ayuda de la aplicación
HagaQué, los chicos pueden realizar
historietas basadas en fotografías
sacadas por ellos mismos y recursos
gráficos facilitados en el portal de
Integrar.*

Materiales:

*Netbooks escolares, conexión a
Internet, impresora, cámara de fotos,
blog escolar.*

Técnica:

Fotonovela.

Recursos digitales. Actividades propuestas

Actividad:

1) *Hacer una historieta es una tarea que demanda muchas etapas y todas se relacionan entre sí. El primer paso es pensar qué se quiere contar. Para eso, el docente puede proponer títulos, o elegir una temática. Ej.: “piratas”. En grupos, los chicos pueden imaginar una historia que pueda ser representada con fotos.*

2) *Se pueden planificar las situaciones que contarán la historia para representar en fotos. Se deben prever la cantidad de viñetas que necesita tener la historieta para lograr plasmar la introducción, el desarrollo y el desenlace. Es fundamental definir los diferentes tipos de planos para cada parte de la historia.*

También es importante observar los recursos gráficos facilitados por el portal Integral para poder incorporarlos en la actividad. Estos pueden servir de disparadores para estructurar la historieta.

3) *Con una cámara de fotos, o la incluida en las netbooks escolares, los chicos pueden comenzar a armar la historieta. En turnos, algunos sacan fotos, otros posan, en base a lo planeado anteriormente. Pueden hacer varias tomas y después elegir las en una etapa de selección.*

4) *Luego, la historieta cobra vida a través de HagaQué. En la aplicación se pueden organizar las fotos y agregar imágenes, globos de diálogo, onomatopeyas, vestuarios, diseños, entre otras cosas. También pueden utilizarse los íconos proporcionados por Integrar o dibujos hechos por los mismos chicos.*

5) *Una vez terminada la historieta, se puede imprimir y/o publicar en el blog escolar. Si se desea extender la actividad, podría proponerse la realización de una revista escolar de historietas.*

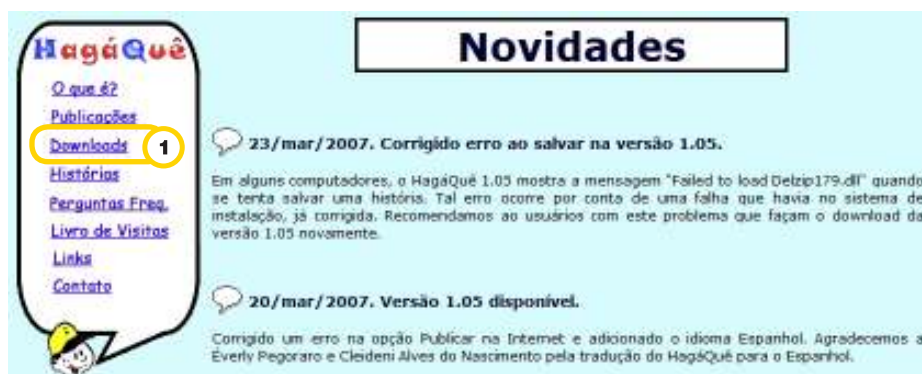
Nociones básicas

Descargar e instalar el programa

HagaQué se descarga gratuitamente desde

<http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/>

1 Seleccionar **Downloads**.



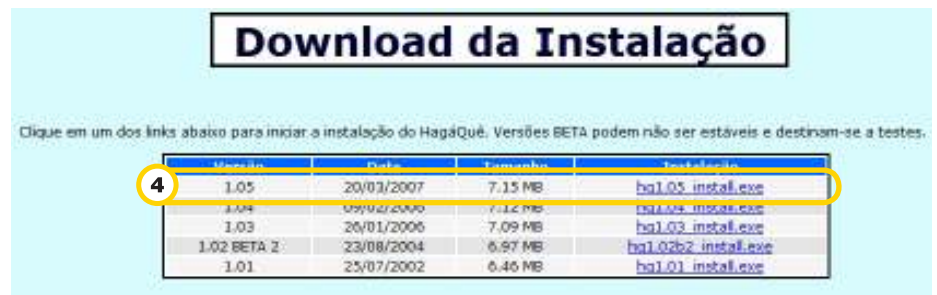
2 Se abrirá una nueva pantalla. Completar los datos solicitados. Los obligatorios son:

- Nombre completo
- País
- Edad
- Ciudad
- Sexo
- Ocupación

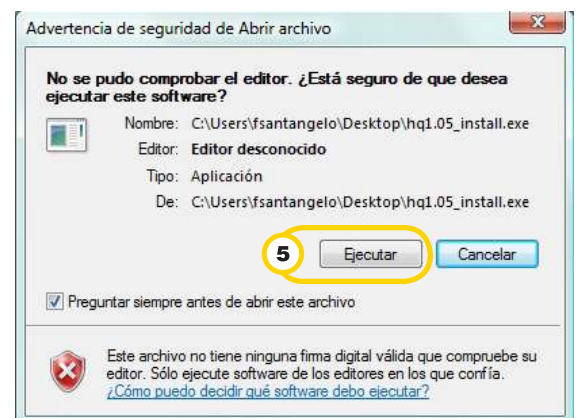
3 Cuando se completaron los datos, seleccionar **Enviar**.

The screenshot shows the registration form on the HagaQué website. The form is divided into two sections: 'Dados Pessoais' (Personal Data) and 'Dados Complementares' (Complementary Data). The 'Dados Pessoais' section includes fields for Name, Surname, Date of Birth, Gender, Country, State, City, Email, and Occupation. The 'Dados Complementares' section includes a field for the institution and a checkbox for 'I am a teacher'. The 'Enviar' button is highlighted with a yellow circle and the number 3.

- 4 En la página de descarga, seleccionar la última versión del programa, la 1.05.



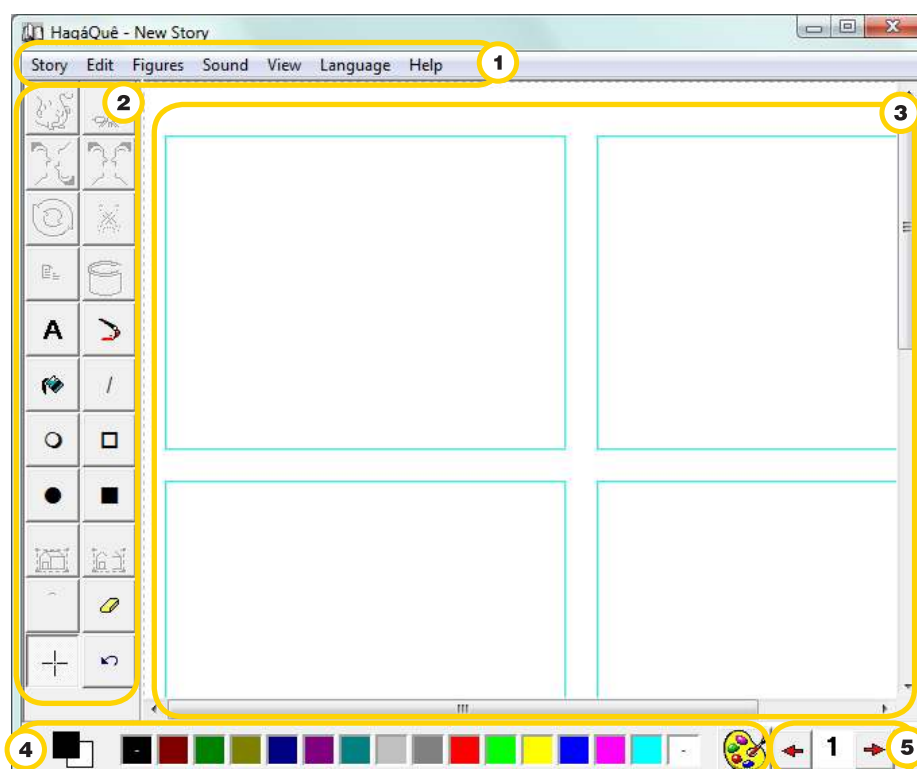
- 5 Cuando se descargó en la computadora, ejecutar el archivo hq1.05_install.exe para comenzar la instalación.



Nociones básicas Barra de tareas

Los elementos de trabajo de **HagaQué** son:

- 1 Barra de menú
- 2 Barra de tareas
- 3 Hoja de trabajo
- 4 Paleta de colores
- 5 Incorporar más hojas con más viñetas



Los elementos de trabajo de **HagaQué** son:



Aumentar o reducir la imagen



Invertir o modificar la imagen



Girar



Recortar



Copiar



Pegar



Tamaño de la letra



Dibujar con el pincel



Rellenar con colores las
imágenes



Realizar líneas, círculos, elipses,
rectángulos, elipses rellenas o
rectángulos rellenos



Traer la figura al frente o enviar
detrás



Borrar sobre la imagen
seleccionada



Borra toda la imagen
seleccionada



Seleccionar



Deshacer última acción

Nociones básicas Barra Menú Figura

Desde **Barra de menú - Figura** se podrán elegir escenarios, personajes, a color o en blanco y negro, y combinar las opciones elegidas con los botones de la **Barra de tareas**.

- 1 Elegir el escenario - fondo en color.
- 2 Elegir el escenario - fondo en blanco y negro.
- 3 Elegir el personaje en color.
- 4 Elegir el personaje en blanco y negro.
- 5 Elegir un objeto en color.
- 6 Elegir un objeto en blanco y negro.
- 7 Elegir globo de diálogo.
- 8 Elegir onomatopeya.
- 9 Importar imagen de la computadora.

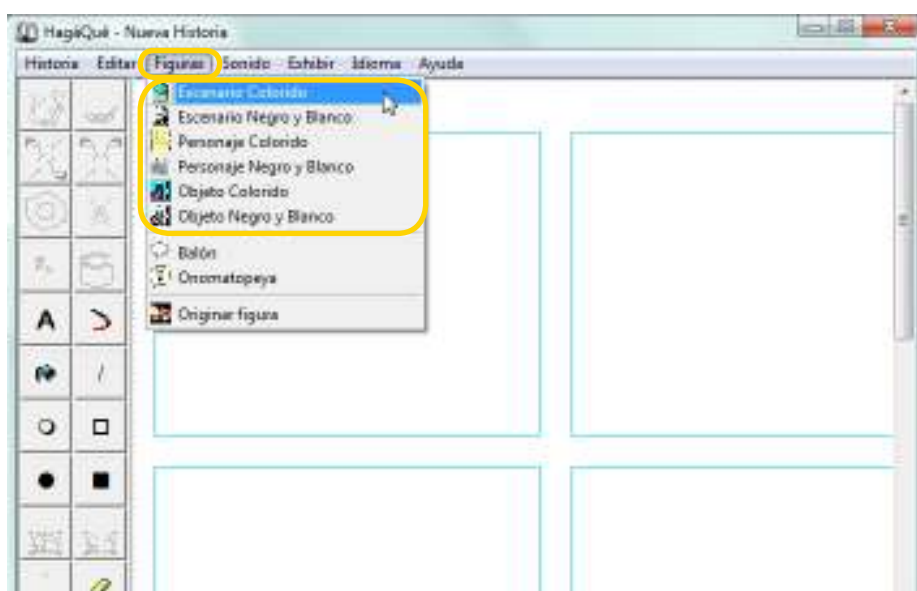



Paso a paso Insertar una imagen

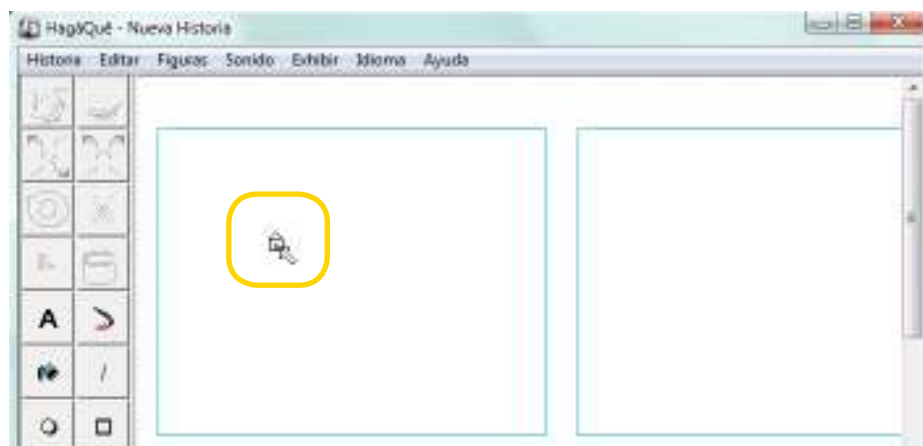
Para incluir una imagen en la **Barra de menú - Figura**:

1 Seleccionar la imagen que se desea:

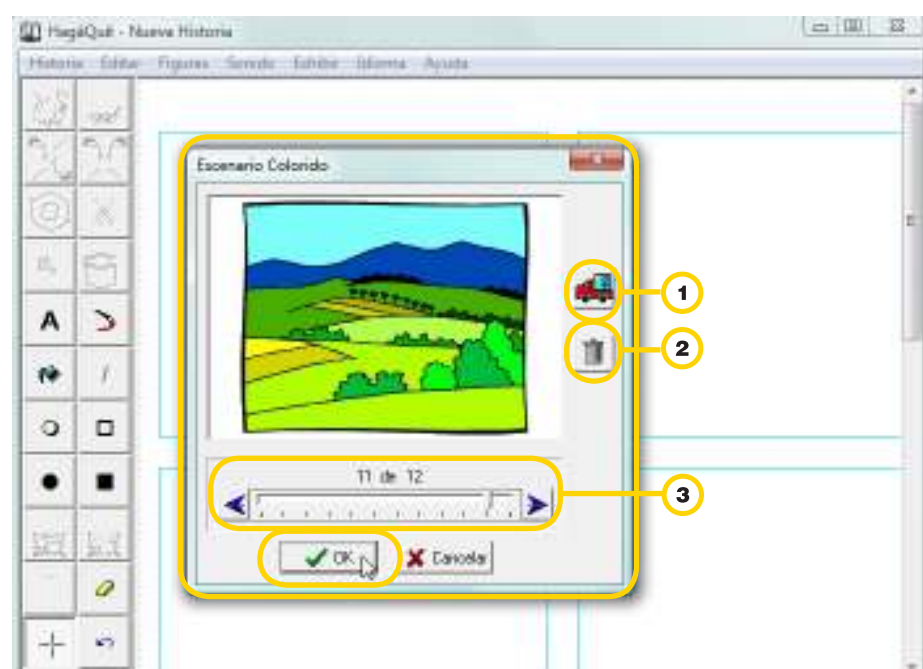
- **Personaje colorido**
- **Personaje Negro y Blanco**
- **Objeto colorido**
- **Objeto Negro y Blanco**



En el puntero del mouse aparecerá un ícono con una imagen 
Seleccionar con el puntero en el cuadro en el que se desea insertar la imagen.



Se abrirá una ventana que visualizará los diferentes modelos de imágenes correspondientes a la categoría elegida, que propone la aplicación.

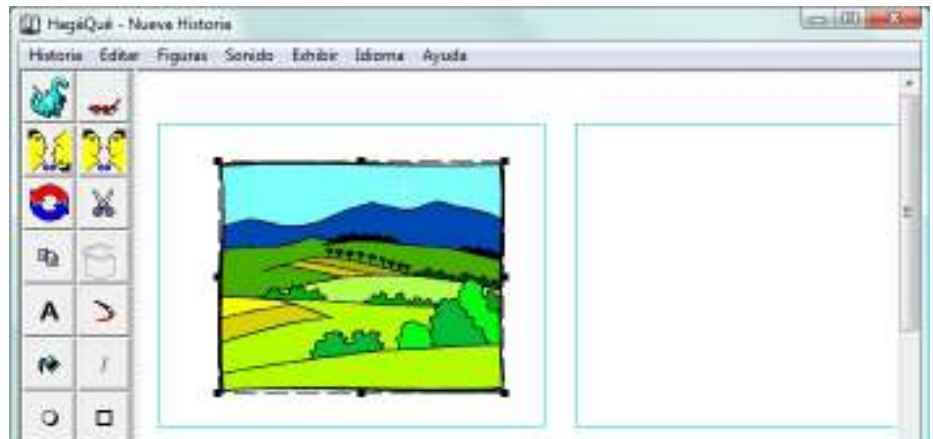


- ① Importar imágenes almacenadas en la computadora.
- ② Eliminar la figura.
- ③ Ver las diferentes imágenes antes de seleccionar.

Una vez que se eligió una imagen, seleccionar **OK**.


La imagen se colocará en el lugar anteriormente elegido.

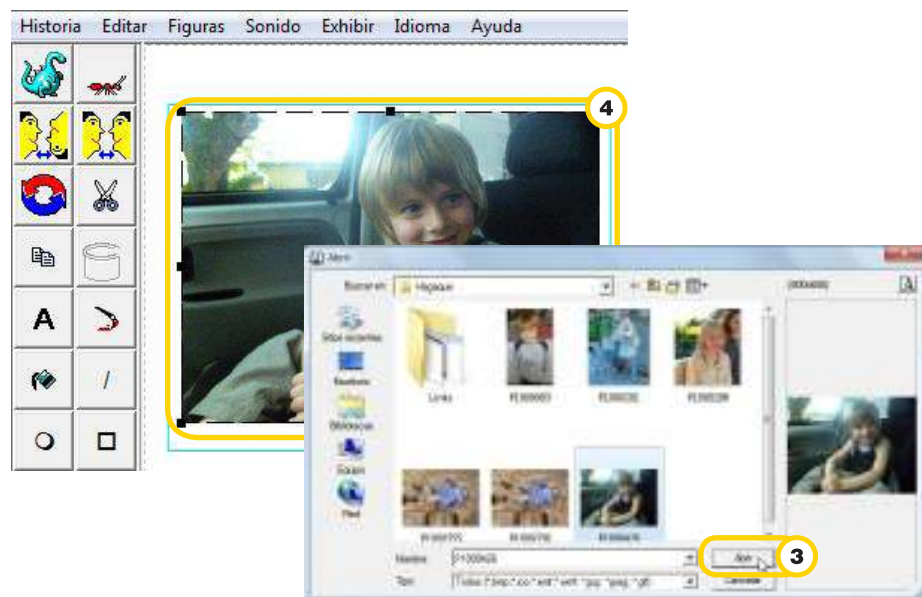
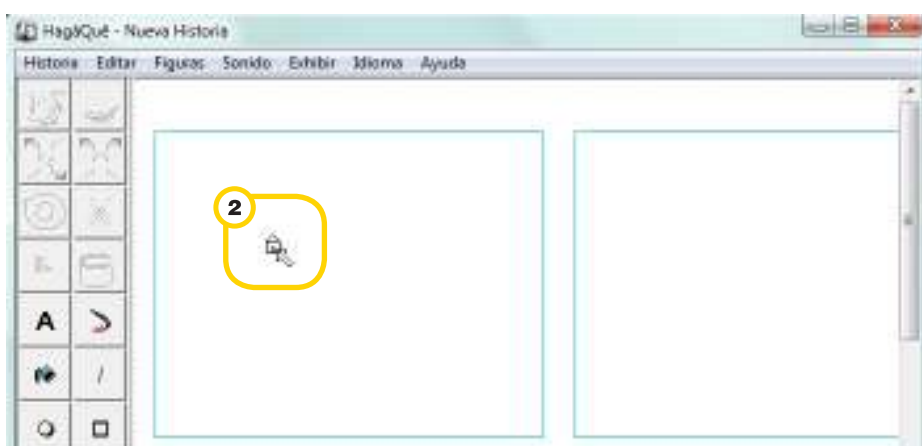
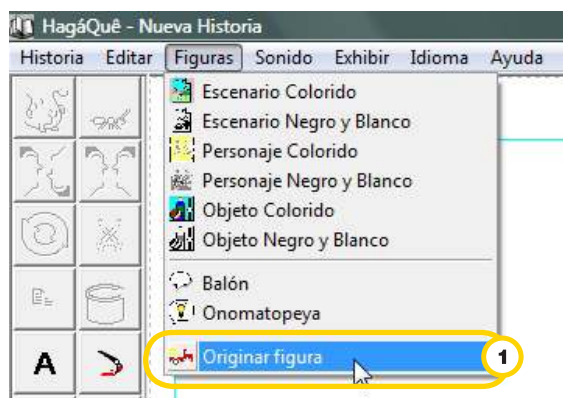
Se podrá moverla y cambiarle sus propiedades con la **Barra de tareas**.



Paso a paso Importar una imagen



Además de navegar por el banco de imágenes que vienen con el programa, también se pueden incluir imágenes o fotos personales.

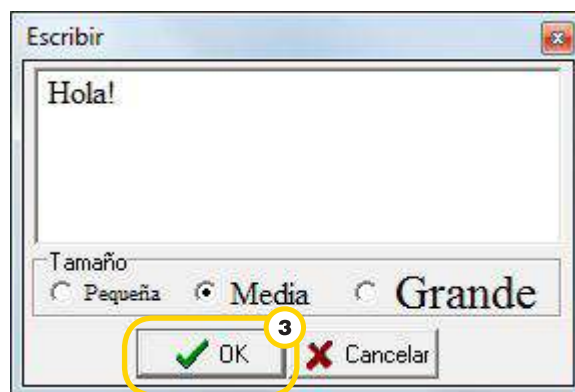
- 1 En la **Barra de menú**, seleccionar **Figura – Originar figura**.
- 2 En el puntero del mouse aparecerá un ícono de una imagen  que debe ser colocado en el lugar que se desee insertar la misma.
- 3 Se abrirá la ventana **Abrir**. Buscar la imagen en la computadora, y seleccionar **Abrir**.
- 4 La imagen se colocará en el lugar determinado anteriormente, con la posibilidad de acomodar la posición y tamaño.



Paso a paso Insertar un recuadro de texto

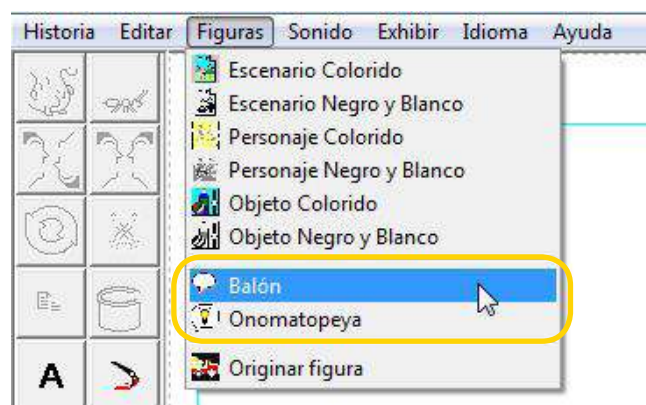
Para incluir un recuadro de texto:

- 1 En la **Barra de tareas**, seleccionar el botón **Escribir** 
- 2 En el puntero del mouse aparecerá el ícono de escribir  que debe ser colocado en el lugar que se desee insertar.
- 3 Se abrirá la ventana **Escribir**, donde se deberá tipear el texto con la posibilidad de cambiar el tamaño de la tipografía (Pequeña, Media y Grande). Presionar **OK** para terminar.





También se pueden incluir globos de diálogo y globos de onomatopeya.

- En la **Barra de menú - Figura** pueden seleccionar **Balón** u **Onomatopeya**

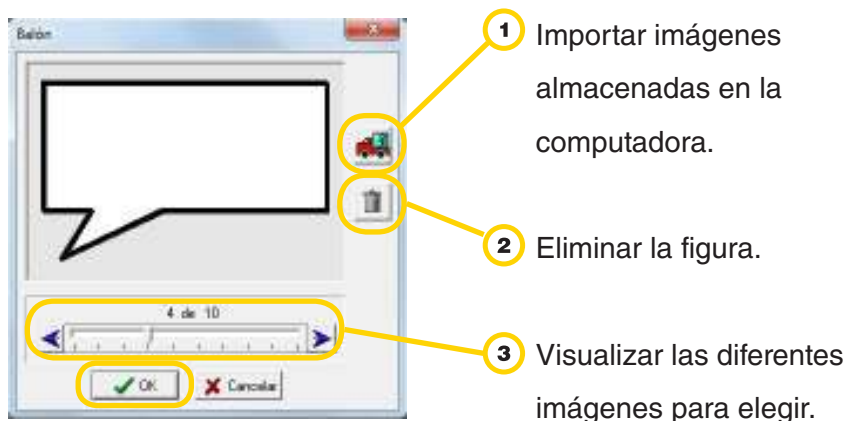


- Otra opción es seleccionar directamente desde el **menú Figura** los íconos.

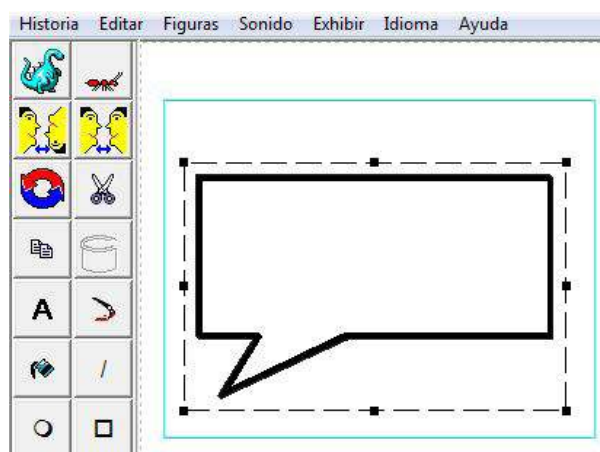


En el puntero del mouse aparecerá el ícono correspondiente a la elección   que debe ser colocado en el lugar que se desee insertar.

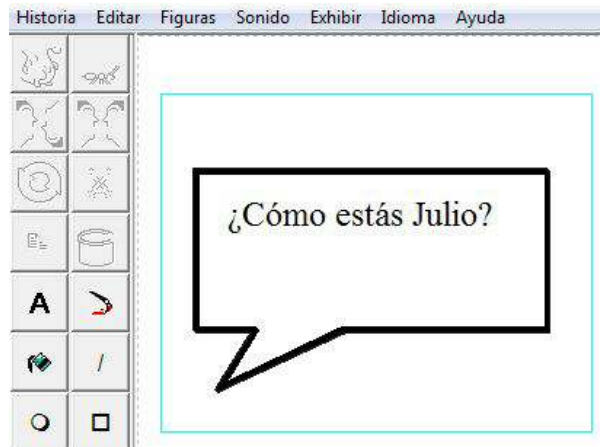
Se abrirá una ventana que visualizará los diferentes modelos de globos u onomatopeyas, que propone la aplicación. Seleccionar uno y dar **OK**.



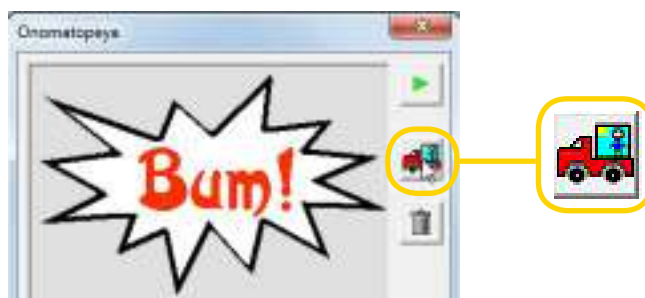
La imagen se colocará en el lugar determinado anteriormente, con la posibilidad de acomodar la posición y tamaño.



Para insertar texto dentro del globo de dialogo, es necesario recurrir a la **Barra de tareas** y seleccionar el botón **Escribir** **A** generando un cuadro de texto dentro del globo, con el texto deseado.



También se pueden importar onomatopeyas o globos de diálogo desde la computadora, seleccionando el botón de importar imágenes.



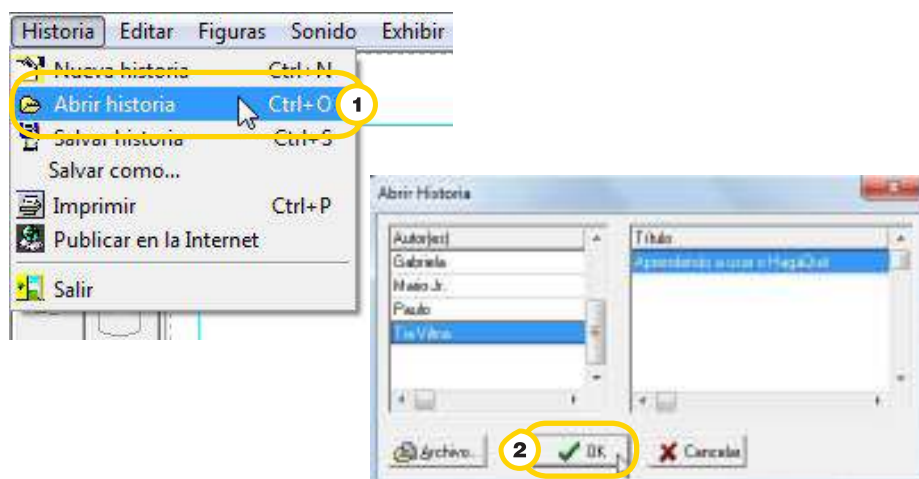
Paso a paso Publicar la historieta

Las historietas se pueden publicar en Internet para que estén disponibles para otros usuarios.

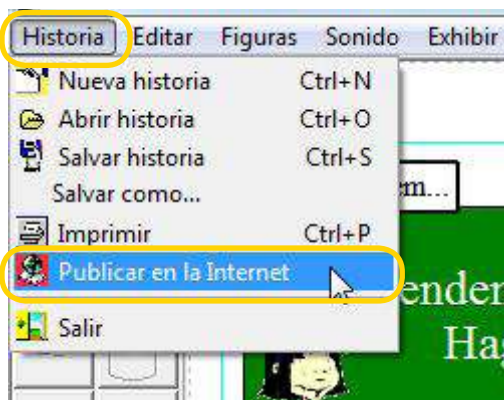
Por ejemplo, “Tía Vilma” es una historieta publicada en Internet. En esta historieta se enseña a usar el programa **HagaQué**.

Para abrir la historieta:

- 1 En la **Barra de menú**, seleccionar **Historia – Abrir Historia**.
- 2 Se abrirá una ventana donde se debe seleccionar en el cuadro “**Tía Vilma**” y dar **OK**.



Para publicar tu propia historieta, una vez terminada, en la **Barra de menú**, seleccionar **Historia – Publicar en la Internet**.



- 1 Se abrirá una ventana con campos a completar.
- 2 En el campo **Nombre del archivo html**, escribir un nombre corto, sin espacios ni acentos.

- 3 Seleccionar la opción **Abrir en el navegador de Internet** cuando termine para ver el trabajo.



- 4 Elegir dónde guardar los archivos. Por defecto lo hará en la carpeta **Mis Documentos**. Seleccionar **Guardar**.



Enlaces de interés

Tutorial de HagaQué (en portugués)

<http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hagaque/>

Blog de banda dibujada. Movimiento cultural para la difusión de la historieta infantil y juvenil

<http://bandadibujada.blogspot.com>

El fascinante mundo de la historieta

Serie didáctica ideada por el grupo organizador de Banda Dibujada. El objetivo es que el docente cuente con material específico de historieta para trabajar en el aula y que los niños disfruten de su lectura.

<https://sites.google.com/site/bandadibujada/el-fascinante-mundo-de-la-historieta>

Museo del dibujo y la ilustración

<http://www.museodeldibujo.com/>

Calvin y Hobbes.

Historieta de Bill Watterson

<http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/>

Calvin y Hobbes. (en español)

<http://jordip.iespana.es/index.htm>

MUTTS

De Patrick Mc Donnell

<http://muttscomics.com/>

Marvel

Popular sello de Iron Man, Thor, Spiderman, entre otros

<http://marvel.com/comics/>

DC Comics

Sello de Batman, Superman,Linterna verde, entre otros

<http://www.dccomics.com/dccomics/>



www.educacion.buenosaires.gob.ar

Contacto:

asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Ministerio de Educación



Buenos Aires Ciudad