



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

El cómic como recurso didáctico en el refuerzo de la interculturalidad: el caso de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Cacique Tumbalá”, Engabao, costa ecuatoriana

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe

Autor:

Danny Sebastián Chérrez Chamba

CI:1723291934

Tutor:

Alexander Antonio Mansutti Rodríguez

CI:0151579091

Azogues - Ecuador

Marzo, 2021



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Agradecimiento y dedicatoria

A mi madre.



Resumen: El cómic ha dejado de ser un material literario de segunda categoría y ha venido a convertirse en una fuente de aprendizajes múltiples, versátil y de gran interés para los estudiantes. En este proyecto se plantea la producción de un cómic como medio para alcanzar un fortalecimiento de la interculturalidad y de las competencias lingüísticas imprescindibles en el 10mo curso de EGB en la UECIB Cacique Tumbalá. Para su producción se propone utilizar el método del ABP apoyado con el uso de las TIC, que también han venido demostrando ser una buena dupla al momento de desarrollar destrezas sociales, participativas y colaborativas. Todo esto aplicado en un Proyecto Escolar.

Palabras clave: Cómic, Aprendizaje Basado en Proyectos, Tecnologías de la Información y Comunicación, interculturalidad, Proyectos Escolares

Abstract: Comics have ceased to be considered a secondary category of literary material and have become a source of multiple learning, versatile and of great interest to students. In this project, the production of a comic is proposed as a means to achieve the reinforcement of interculturality and the required linguistic competences for the 10th year of General Basic Education at the Cacique Tumbalá Intercultural Institute. For its production it is proffered to use the Project Based Learning method supported with the use of Information and Communication Technologies, which has been proven to be a good pair when developing social, participatory and collaborative skills. All of this based on the precepts of a School Project given by the Ministry of Education.

Keywords: Comic, Project Based Learning, Information and Communication Technologies, Interculturality, School Project.



Índice del Trabajo

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	6
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.1 La modelación de identidades desde la escuela tradicional como trituradora de la multidiversidad identitaria y constructora de identidades hegemónicas.....	8
1.2 La escuela del Siglo XXI: De la trituradora de identidades a su fomentadora.....	9
1.3 El contexto global del problema:	10
1.3.1 Una nueva sociedad, la Sociedad del Conocimiento.....	10
1.3.2 La EIB como eje y pilar en la construcción de esa nueva práctica educativa.....	12
1.3.3 Un enfoque y una pedagogía liberadora como combustible para ese vehículo.....	14
1.4 El contexto local: Engabao y la UECIB Cacique Tumbalá.....	14
1.4.1 La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá.....	16
1.5 Los instrumentos pedagógicos para la modelación de identidades.....	16
1.5.1 Una educación con retos y objetivos que alcanzar, el ABP como camino.....	16
1.5.2 Las TIC apoyando al ABP en generar esa nueva práctica educativa.....	18
1.6 El comic como instrumento didáctico (Origen e historia del comic: Antecedentes en Ecuador y el mundo).....	21
1.6.1 Antecedentes en Ecuador: Primeros pasos: La sátira y el humor.....	21
1.6.2 Las ansias de calidad y producciones más elaboradas.....	22
1.6.3 El nuevo siglo haciendo una retrospectiva.....	23
1.7 Antecedentes internacionales.....	24
1.8 Ejemplos de comics como expresión y modeladores de identidades nacionales: Asterix, Condorito, Mafalda.....	26
1.9 Hablemos con más profundidad del protagonista: El cómic.....	27
1.9.1 El cómic y su relación con el ABP.....	28



1.9.2	El cómic y la educación literaria	29
1.9.3	El cómic y la lingüística (la semiótica del cómic)	30
1.9.4	¿Por qué interesarse entonces por el cómic como recurso didáctico?	31
2.	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	33
3.	OBJETIVOS	33
4.	METODOLOGÍA	34
4.1	Fundamentación metodológica	34
4.2	Fases de la investigación	35
4.2.1	La indagación bibliográfica	35
4.2.2	Los atributos demostrables	38
4.2.3	Análisis documental	38
5.	PROPUESTA	51
	El Cómic: Paso a paso desde un pequeño trazo	51
6.	RESULTADOS ESPERADOS	87
7.	CONCLUSIONES	88
8.	RECOMENDACIONES	90
	Bibliografía	91
	ANEXOS	97

INTRODUCCIÓN

Abrir un cómic es adentrarse en un mundo lleno de imágenes y palabras, juntas formando un mismo medio de comunicación. Nos puede llevar desde imaginar una situación ficticia y fantástica, hasta calar en la naturaleza del pensamiento humano, haciéndonos cuestionar una situación en particular, aunque si también queremos recordar un acontecimiento del pasado, fácilmente lo lograremos, ya que el cómic además de interesante es versátil como menciona Eisner (1990). Leer un cómic estimula la imaginación, ya que en su largo bagaje ha abordado si no todos, la gran mayoría de los temas que respectan al ser humano, su naturaleza y aspiraciones, así como su historia, errores y aciertos.

En el presente proyecto hay un propósito clave y fundamental: elaborar una estrategia educativa que permita la utilización del cómic, su análisis, comprensión y elaboración como facilitador de ideologías, sensibilización estética, fomentador de lectura crítica y comprensiva, y todo ello con mucha eficacia (Dueñas y León, 2018) al permitir modelar ciudadanos para la modernidad, en nuestro caso desde una perspectiva intercultural. Frente a los retos que implica la globalización de la relación entre culturas y pensamientos a la que a diario se ven sumidos los estudiantes, se hace imperioso dar un giro de tuerca al proceso educativo, tal como lo demuestran Morin (1990) y Delors et al. (1996) en sus respectivos informes sobre la educación del Siglo XXI, brindándole innovación y atractivo, con el fin de crear un ciudadano con capacidades de pensamiento crítico y convivencia con la diferencia de que además pueda desenvolverse en la sociedad actual.

Se propone el uso al cómic como recurso para mejorar de la práctica educativa teniendo en cuenta lo que dice Durkheim (1975), que “la educación tiene por objeto el superponer, al ser individual y asocial que somos al nacer, un ser totalmente nuevo.” (pg. 54). Continúa mencionando que la misma debe adentrarnos en un proceso en el que podamos pulirnos a fin de obtener algo mejorado de nuestra versión inicial y convertirnos en seres aptos para la sociedad, pero también hay que tener en cuenta lo que dice Jacques Delors et al (1996) en cuanto a que la educación no debe perder de vista el enseñarnos a “Aprender a vivir juntos desarrollando la

comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia –realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.” (pg. 34)

El proyecto se ha llevado a cabo bajo el paradigma socio-crítico, mediante una serie de análisis documentales de bibliografía que respalde el cometido que aquí se plantea, así como el análisis de documentos normativos los cuales están rigiendo la práctica docente de los docentes de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Educación cultural y artística, correspondientes al 10mo curso de EGB de la UECIB Cacique Tumbalá, de donde se obtuvo la inspiración para llevar a cabo esta investigación pero que no se pudo aplicar por lo tanto se presenta a manera de producción de posible aplicación en el futuro. De todas maneras, se buscó fundamentar teóricamente todos los objetivos así como la propuesta presentada al final del documento.

Como se demuestra a lo largo de este Trabajo de Integración Curricular es posible lograr generar a partir de las virtudes del comic, pensamiento crítico, trabajo en equipo, desarrollo de saberes, fomento de la lectura comprensiva, al análisis de la imagen, la sensibilización estética, el atractivo pedagógico y la posibilidad para formar ciudadanos empáticos, analíticos y participativos de procesos pedagógicos marcados por el respeto y la justicia entre diferentes. Dicha propuesta está pensada para ser aplicada a manera de Proyecto Escolar en el 10mo curso de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá y fue estructurada por una serie de microplanificaciones que se sustentan en las obras de Will Eisner, El arte secuencial y Scott McCloud, Entender el cómic. Ambos referentes de renombre mundial en lo que respecta a la creación y producción de cómics. Basándonos en sus obras y mediante el método de Aprendizaje Basado en Proyectos apoyado por las Tecnologías de la Información y Comunicación, sumado al aporte pedagógico que el cómic provee al proceso educativo es que se pudo darle una estructura a las microplanificaciones mencionadas.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 La modelación de identidades desde la escuela tradicional como trituradora de la multidiversidad identitaria y constructora de identidades hegemónicas.

La educación del siglo XIX y XX se caracterizó por los avances industriales, así como los conflictos bélicos a nivel mundial y la perduración del dominio de unos países sobre otros. Todo esto llevó a que la educación tenga una marcada influencia del mundo adulto sobre los jóvenes estudiantes. Como menciona Durkheim (1975) la educación estuvo sometida a los designios de las generaciones adultas que ejercían su poderío sobre las que no habían alcanzado el grado de madurez suficiente para una vida en sociedad. Por ello se planteaba desarrollar en los estudiantes cierta intelectualidad, moralidad y estado físico como exigencia para encajar en un futuro campo laboral igualmente previsto por los adultos.

En este proceso, dice el mismo Durkheim (1975), que se buscaba deslindar los saberes previos del estudiante (adquiridos en su hogar), supliéndolos por los conocimientos metódicos necesarios para continuar con esa programación social. El sociólogo afirma que cada pueblo tiene una educación propia de su contexto que le sirve, en conjunto con su organización y moralidad, para definirlos y reafirmarlos como un grupo particular particularidad que en estas circunstancias se perdía y quedaba muy de lado, reafirmando la homogeneidad de pensamiento del alumnado.

Mediante estas mecanizaciones educativas es que se lograba obtener ciudadanos pasivos ante los abusos de un sistema que predeterminaba su destino y estilo de vida. Bordieu (1991) al respecto dice que los órdenes sociales aprovechaban constantemente de la disposición del lenguaje y del cuerpo, haciéndolos funcionar igual que un depósito de saberes diferidos, que deberán aplicarlos para realizar mecánicamente una tarea dónde y cuando sea, con el fin de beneficiar al orden social. Dejando sin voluntad entonces, a los estudiantes y futuros “buenos ciudadanos”.

Era algo desalentador para los estudiantes que querían pensar más allá del orden establecido ya que el habitus pasaba a ser una incorporación del cuerpo como fuente de acciones, pensamientos, aptitudes y actitudes, pero de modo mecánico, irreflexivo e inconsciente, siguiendo estrategias determinadas por el orden social (Bordieu, 1991)



El habitus es una capacidad infinita de engendrar en total libertad (controlada) productos pensamientos, percepciones, expresiones, acciones- que tiene como límites las condiciones de su producción, histórica y socialmente situadas. La libertad condicionada condicional que asegura el habitus está alejada tanto de la creación de imprevisible novedad como de la simple reproducción mecánica de los condicionamientos iniciales (Bourdieu, 1991, p. 96).

Pasando de una perspectiva sociológica de la educación de los siglos pasados, pedagógicamente se empezó a pensar en otro tipo de educación, donde el estudiante y el docente tengan más actividad y autonomía. “La educación constituye el método fundamental del progreso y cuando un docente despliega sus estrategias de enseñanza no sólo educa a un individuo sino que además contribuye a la conformación de una vida social justa.” (Dewey, 1967, p.75). Se hizo imperioso entonces, el replantear y adaptar la educación para una nueva época de más libertad y pensamiento libre. De la misma manera que se viene replanteando la educación para el siglo XXI.

1.2 La escuela del Siglo XXI: De la trituradora de identidades a su fomentadora.

Formar al ser humano en el siglo actual es un algo muy complejo, pero como dice Morin (1990) es también una profunda obligación y urgencia. El ser humano al ser un complejo ser, se debe formar de manera integral superando el escenario educativo y pensando más allá de este último, pensando en una correcta interacción con los demás y el entorno. Se hace evidente entonces el cambio que se ha venido planteando debe tener la educación para el siglo XXI, el cual, lleno de incertidumbres y preguntas, debe ser poblado por personas que se planteen responder dichas interrogantes. La educación debe servirse de esa complejidad a su favor, para lograr que los estudiantes y profesores se piensen como seres complejos, en pensamiento, experiencias, roles y naturaleza. Solo entendiendo la complejidad de cada uno, como docente, como estudiante, como ciudadano, es que la educación tendrá un verdadero sentido y una razón que pueda llevar a todos a otro estadio de pensamiento en el que se valore mucho más su aporte personal y colectivo, ya que aún “la escuela es inconexa con el universo; no establece relaciones, es fragmentada, domestica para la ciencia sin saber por qué y sin explicación alguna.” (Morin, 2010, 437).

Jaques Delors (1996) menciona que frente a esta realidad, la educación es un instrumento fundamental para el progreso de la humanidad hacia los ideales de paz, justicia social y libertad. La función ideal de la escuela es el desarrollo continuo del ser humano y consecuentemente de la sociedad, como un camino para el desarrollo

humano y lograr más armonía, más unión, menos pobreza y exclusión, menos incomprendidos, desplazados y oprimidos, menos guerras.

Entendemos entonces que las prácticas tradicionalistas y mecanicistas, deben pasar a ser capítulos en los anales de la historia, ya no hay más camino que el de fomentar el pensamiento crítico, la unificación y tolerancia. De esa manera habrá un mañana con una educación fortalecida por la experiencia de los errores pasados, que no deben repetirse, ni recrearse, para que la sociedad por fin pueda llegar a un acuerdo mutuo y una equidad global. Es un deber de los niños y adolescentes, ya que ellos tomarán la batuta del mundo cuando el mundo adulto actual ya no esté, claro que es nuestra labor darles todas las herramientas y los aprendizajes necesarios para que no cometan los mismos errores.

Al final de un siglo caracterizado por el ruido y la furia tanto como por los progresos económicos y científicos -por lo demás repartidos desigualmente-, en los albores de un nuevo siglo ante cuya perspectiva la angustia se enfrenta con la esperanza, es imperativo que todos los que estén investidos de alguna responsabilidad presten atención a los objetivos y a los medios de la educación (Delors, 1996, p. 45).

1.3 El contexto global del problema:

1.3.1 Una nueva sociedad, la Sociedad del Conocimiento

La educación, actual se ha enfocado en erradicar prácticas o metodologías obsoletas, que no brindan lo necesario para poder educar a los estudiantes conforme los requerimientos que la sociedad actual exige. Y es que la educación ya no debe remitirse simplemente al hecho de la transmisión por la transmisión, sino que debe tener más sentido lógico que antes, ya que para poder ser un ciudadano capaz de manejarse en esta realidad globalizada y de avances científicos nunca antes vistos, la educación que se recibe debe ser integral e interdisciplinaria.

Y ya que en esta época, el paso hacia una sociedad del conocimiento es una realidad emergente a nivel global, hay que entender que “los jóvenes están llamados a desempeñar un papel fundamental en este ámbito, ya que suelen hallarse a la vanguardia de la utilización de las nuevas tecnologías y contribuyen a insertar la práctica de éstas en la vida diaria.”(UNESCO, 2005, p.18) Se vuelve imperativo entonces, el repensar la práctica educativa desde una perspectiva vanguardista, en la que el docente tenga un buen manejo o dominio de las nuevas tecnologías. Pero hay que aclarar algo en primer lugar, antes de continuar, el hecho de que dichas nuevas tecnologías emergentes (softwares, smartphones, tablets, y los diferentes programas y aplicaciones que

en ellos se introducen etc.) aporten a construir una clase interactiva y dinámica, que no niega la fundamental influencia e importancia de los textos como fuentes de transmisión cultural y conocimiento.

La importancia de la educación y del espíritu crítico pone de relieve que, en la tarea de construir auténticas sociedades del conocimiento, las nuevas posibilidades ofrecidas por Internet o los instrumentos multimedia no deben hacer que nos desinterese por otros instrumentos auténticos del conocimiento como la prensa, la radio, la televisión y, sobre todo, la escuela. Antes que los ordenadores y el acceso a Internet, la mayoría de las poblaciones del mundo necesitan los libros, los manuales escolares y los maestros de que carecen. (UNESCO, 2005)

Es por eso que no podemos pensar en una simple modernización de los recursos didácticos sino en una nueva visión de la educación en la que se conjuguen los conocimientos modernos con los ancestrales, hecho que de paso sea dicho, cada vez cobra mayor relevancia en las sociedades actuales, haciendo referencia al valor y la importancia que han ido tomando las luchas sociales en pro de la cultura y el respeto a su variedad, especialmente en Ecuador donde cada vez más, los jóvenes van pensando de manera diferente la historia del país así como su futuro. Insertar el cómic como material didáctico ayudaría en esa concreción de educación innovadora y moderna.

Y es desde ahí que empezamos a notar problemas, desde la ausencia de una práctica educativa que se interese por aspectos como la transformación social en una sociedad del conocimiento y no un estancamiento en una sociedad de la información, donde el aprendizaje y enseñanza se valoran por la cantidad de información que una sociedad tenga más no por el uso y reparto que sí se da a la misma en una sociedad del conocimiento, para así convertirla en más que datos fácticos y nominales, en verdadera sabiduría, hecha por y para todos los ciudadanos. El ser humano, social por naturaleza, encuentra en la masificación de la sociedad del conocimiento que se progresa mejor y más rápido cuando el conocimiento es de acceso público y está al alcance de todos. Un elemento central de las sociedades del conocimiento es la:

Capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación (UNESCO, 2005, p. 29).

Por eso es necesario empezar, desde la educación, a fortalecer la Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes mediante metodologías que los lleven, por una parte, a gestionar el conocimiento y por otra, a que

desarrollen el pensamiento crítico y su capacidad para resolver problemas de manera rápida y eficaz. Eso debido a que los jóvenes a diario se encuentran en situaciones de diferente índole, que requerirán un mejor relacionamiento, tanto con demás ciudadanos o habitantes de su comunidad así como con las TIC, teniendo en cuenta la tendiente modalidad virtual que se ha gestado no solo educativamente sino también en lo que se refiere a adquisición de productos y servicios.

1.3.2 La EIB como eje y pilar en la construcción de esa nueva práctica educativa

Se han planteado algunos puntos que, si bien tienen su importancia y fundamento por ellos mismos, necesitan tener una columna vertebral que los conjugue para lograr el fin que este proyecto busca, que no es más que crear una educación para el futuro. Nuestro eje integrador es la Educación Intercultural Bilingüe, especialmente si tenemos en cuenta que es la que busca la predominancia del pensamiento crítico, autónomo, colectivo y liberador de los estudiantes, pero también, del balance entre los saberes ancestrales y actuales así como la convivencia con la madre naturaleza.

Es justamente con la EIB que se profundiza más en la intención de este proyecto, ya que uno de los fines de la misma, que podemos encontrar en el MOSEIB (2017) se encamina a “apoyar la construcción del Estado plurinacional sustentable con una sociedad intercultural, basado en la sabiduría, conocimientos y prácticas ancestrales de los pueblos y nacionalidades, en la diversidad biológica del Ecuador; y en los aportes de las diferentes culturas del mundo” (p. 29). Se vuelve entonces imperativo el especificar la importancia que tiene el conjugar la información tanto autóctona y exterior, para mediante un proceso sistemático de aprendizaje, transformarla en conocimiento intercultural, que respete y valore lo propio pero también lo del otro.

Con esto se apoya incluso la descentralización de la educación ya que no se va a necesitar de una cantidad de recursos de última generación como se podría encontrar en los grandes centros urbanos sino que se aprovecharían los recursos de los que disponen las comunidades, usualmente pocos, para de esta manera, en el futuro, demostrar que con poco se puede hacer mucho e incluso dar un ejemplo de cómo se debe direccionar una práctica educativa que valore, comprenda y fomente la educación equitativa sin necesidad de opulencia o una vasta gama de recursos que aunque pudieran estar, si no se les da un uso adecuado y pertinente, no servirán de mucho.

“Esta nueva forma de aprehensión social de la función de la escuela, el desciframiento colectivo de sus requerimientos institucionales, pedagógicos, lingüísticos, culturales, tecnológicos, científicos, administrativos y financieros, no está exenta de complejidades. Entre las cuestiones más críticas, merecen singular atención las

que tienen que ver con la calidad- política, técnica, administrativa- de la prestación de los servicios educativo culturales.” (Moya, 1999, p.12)

Y es que una apropiación del proceso educativo por parte de los estudiantes es uno de los tantos pasos, ya que de igual manera debe haber una apropiación de la cuestión organizativa y administrativa de la unidad educativa por parte de los docentes, las autoridades y comunidad en general. Esto debido a que si mencionamos previamente el hecho de no desvalorizar los conocimientos ancestrales nos referimos especialmente a no dejar de lado el conocimiento y la sabiduría que se guarda en la tradición oral de las comunidades y si tenemos en cuenta lo que dice Moya (1999): “la noción de interculturalidad desde la perspectiva de los pueblos indígenas es parte de su propio proyecto de sociedad, de su búsqueda de esquemas de convivencia, solidaridad, equidad e incluso de reconciliación nacional” (p.14)

Se entiende pues, que por parte de las comunidades y nacionalidades, se quiere luchar contra el sistema homogeneizante actual, pero sin desprestigiar los conocimientos que para bien o para mal, ha aportado, siempre y cuando, dicho sea de paso, ayuden en el equilibrio del ser humano con la madre naturaleza. Uno de esos conocimientos convertido en instrumento son los relatos icónicos donde dibujo y texto se combinan para contarnos una historia. Ellos son justamente los cómics, en los cuales el o los autores pueden expresar su pensamiento así como en su creación reflejar el valor que se da por los saberes, vestimentas y costumbres ancestrales de la comunidad.

En las realidades geográficas y poblacionales diversas se han ido consolidando a lo largo de nuestra historia, entidades regionales con perfiles culturales y políticos propios. Esos espacios territoriales tienen poblaciones que han desarrollado identidades, con su historia, sus costumbres, su manera de hablar, su comida muy característica (Ayala Mora, 2014, p.13).

Así como la realidad misma del Ecuador se convierte en un territorio idóneo donde llevar a cabo este proceso de enseñanza que libere al oprimido de la subestimación que el sistema actual ejerce sobre sus pueblos y nacionalidades, así mismo el cómic es un vehículo idóneo en el que podemos incorporar elementos reivindicatorios para conducir la práctica educativa hacia el puerto que se quiere: una educación que plantee retos, que sea interactiva y utilice TIC, que genere un pensamiento crítico y que valore los conocimientos propios así como ajenos, innovando el accionar docente e incorporando a toda la comunidad educativa también para ello.

1.3.3 Un enfoque y una pedagogía liberadora como combustible para ese vehículo.

Para finalizar esta fundamentación se busca aclarar que el trabajo que se tiene por delante para lograr esa nueva educación tiene muchos obstáculos que superar como el racismo, la exclusión, el dominio de ciertas clases sociales sobre otras y es que “como no es posible negar la presencia de indígenas y negros, se piensa que todo el mundo debe tratar de aproximarse al estereotipo de “lo ecuatoriano” e “integrarse” a la sociedad dominante.”(Ayala Mora, 2014, p.12)

“Las prácticas y creencias indígenas se han considerado “salvajes”, “primitivas” o puramente folklóricas; los idiomas de los pueblos originarios se han reputado “incultos” y se ha tratado de eliminarlos. Los negros han sido tratados con racismo, como advenedizos e inferiores” (Ayala Mora, 2014, p.12). Esto presenta una traba grande y compleja para poder cristalizar ese sueño de una educación nueva ya que en la sociedad actual, donde la globalización de prácticas y los esfuerzos de homogeneización cultural aun preponderan, se da importancia al tipo de ciudadano que siga ese camino, perdiendo en el andar, los caracteres fundamentales de la cultura autóctona y propia de su lugar de origen.

Tenemos que convencernos de esta obviedad: una sociedad que venía y viene sufriendo alteraciones tan profundas y a veces hasta bruscas y en la cual las transformaciones tienden a activar cada vez más al pueblo necesita una reforma urgente y total en su proceso educativo, una reforma que alcance su propia organización y el propio trabajo educacional de las instituciones, sobrepasando los límites estrictamente pedagógicos. Necesita una educación para la decisión, para la responsabilidad social y política (Freire, 1965, p.75).

Es por eso que no se puede seguir con dichas ataduras y atropellos por parte de un sistema que no considera el bienestar social sino solo seccional y muchas veces grupal. Es entonces cuando se entiende que si a la educación no se aplica cambios estructurales y no se da más autonomía a los centros educativos para poder desarrollar una práctica nueva, innovadora y de liberación, ese será el talón de Aquiles que no dejará encaminar el proceso educativo hacia el puerto que con la ayuda del cómic se quiere llegar: una educación integral para el ahora y el futuro.

1.4 El contexto local: Engabao y la UECIB Cacique Tumbalá

La comuna Engabao está situada en la provincia del Guayas a una hora y media, aproximadamente, de su cabecera cantonal que es Guayaquil. La comuna está habitada por los descendientes de la cultura Huancavilca Puná que han heredado prácticas ancestrales como la pesca y la agricultura. Se cuenta que en primera instancia este territorio perteneció a la parroquia El Morro por los años de 1830 hasta 1850, cuando

el Morro fue cantón. Pero debido a que para el año de 1855, en el gobierno de José María Urbina, se expidió un decreto en el congreso nacional que suprimiría varios cantones del Ecuador, el Morro quedó anexado como parroquia rural del cantón Guayaquil. Por ello, a diferencia de El Morro, la comuna Engabao pasó a pertenecer al cantón General Villamil Playas desde hace ya 128 años aproximadamente.

A medida que se desarrolla la sociedad moderna en su contexto, los engabadeños, provenientes y herederos de la cultura Huancavilca, se han visto presionados por la expansión de dos polos turísticos de importancia que los flanquean: Playas hacia el sur y Santa Elena hacia el norte, cuyo crecimiento ha demandado mano de obra barata en la que se han visto involucrados los pobladores de Engabao y bajo cuyas influencias se ha desarrollado una cultura de servicio que ha terminado abriendo al antiguo pueblo a los valores culturales de la modernidad. Por ello, han perdido mucha de su herencia cultural con el pasar del tiempo, quedándoles la pesca como tradición ancestral ya que como menciona Benavides (2006) en la costa ecuatoriana los pueblos tuvieron una rápida desaparición debido al proceso colonizador en el país, debido a enfermedades traídas por los colonizadores, dejando un pasado de muerte que casi los desaparece. Aquellos que sobrevivieron, fueron insertados en la mecánica económica de la sociedad, aboliendo en el camino los vestigios de su cultura autóctona.

Sin embargo, mencionan Gómez y Guaranda (2019), sus representantes vienen desde los años 80 buscando, mediante la unión al movimiento indígena, el reconocimiento del Estado ecuatoriano en pro de la conservación territorial donde habitan, lugar que perteneció a la cultura prehispánica Huancavilca (pg. 15). Los mismos citan también a Encalada (et al., 1999) cuando dice que el proceso de autoreconocimiento por el que atraviesan los engabadeños responde a tres causas: los procesos de revitalización étnico-culturales que los movimientos indígenas han puesto en marcha en el país; el peligro de perder su territorio a causa de varias empresas que quieren transformar el lugar en camaroneras, zona de explotación minera y la industria turística; y el interés de la comuna para incentivar el turismo histórico-cultural como producto de las investigaciones arqueológicas que se gesten.

En cuanto al aspecto socioeconómico, en Engabao predomina la pesca artesanal, la mayoría de habitantes trabajan en dicha labor y los peces que se recolectan son vendidos en la misma comuna, pero también es transportado hacia Villamil Playas, Guayaquil, Durán y varios sectores próximos. Otra labor a la que también se dedican es a la crianza de animales, siendo el ganado porcino el predominante, incluso es algo característico de la comuna a cualquier hora del día ver pasar piaras de cerdos andando por las calles con total

libertad. Si hay algo desfavorable de dicha libertad es que se puede encontrar deposiciones de los animales por varios lugares, afectando la sanidad de la comuna.

Esto último mencionado, sumado a la falta de un correcto sistema de recolección de basura en Engabao, presentan un grave problema ya que se puede encontrar por todas partes de la comuna, varias pilas de basura y desechos, volviéndose para los habitantes algo usual. Además al ser Engabao una comuna autónoma, no reciben ayuda por parte del municipio de Villamil Playas, lo que sería de mucho beneficio para poder adquirir camiones de basura, pero no es así.

1.4.1 La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá

La UECIB Cacique Tumbalá está localizada a pocas cuadras del centro comunal de Engabao, aledaña al cementerio y a pocos metros de la casa de salud de la comuna. La oferta académica que ofrece es Educación General Básica y Bachillerato, teniendo alrededor de 500 alumnos. Trabaja bajo el Régimen Costa y se utiliza para su estructura curricular el CNIB Kichwa 2017, siendo el idioma de esta nacionalidad el que se enseña como lengua autóctona, ya que los huancavilcas perdieron la suya.

Cuentan Gómez y Guaranda (2019) que mediante entrevistas pudieron conocer que en sus inicios la institución fue un solar en el que se edificaron con palos largos y techos de zinc que generaban problemas de salud en los estudiantes por la falencia de una construcción apropiada y gracias a que representantes del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SEIB) visitaron esta zona y propusieron a los dirigentes de la escuela que la misma fuera parte del SEIB (de hecho fue ahí cuando se planteó la enseñanza de la lengua kichwa como un requisito) y así se modificó poco a poco la infraestructura de la UECIB.

Actualmente hay muchas referencias al mundo kichwa, no solo su idioma sino también el hecho de que usen un calendario agrofestivo en el cual se conjugan las tradiciones andinas con las de la comuna. También, a manera de complemento para su uniforme se utiliza un lazo o corbatín en el cuello con los colores de la wipala.

1.5 Los instrumentos pedagógicos para la modelación de identidades

1.5.1 Una educación con retos y objetivos que alcanzar, el ABP como camino

Y así como el ejemplo previo, este tipo de procesos cotidianos (que exigen un análisis previo y un pensamiento metódico y riguroso), son los que crean una necesidad de adaptar esa naturaleza a la educación, convertirla en una sucesión de pasos a seguir para alcanzar un objetivo determinado y que, además de ello, los

protagonistas principales del proceso sean los estudiantes, siendo su voluntad y su interés los motivadores para solucionar un problema definido.

Por eso justamente uno de los modelos de aprendizaje como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha tomado muchísima importancia en los últimos años ya que dicho modelo busca que los estudiantes trabajen de manera activa, planeen, implementen y evalúen proyectos que en primer lugar tenga relación y aplicación con el mundo real y en segundo que puedan ser solucionados con la utilización de recursos tecnológicos como las diferentes TIC. Además, esta conjunción da la oportunidad de integrar la creación de un cómic como proyecto que se base en este modelo y que use esas tecnologías.

Desde hace algún tiempo, el ABP se ha constituido en una herramienta útil para los educadores y en la actualidad es un medio importante para el aprendizaje no sólo del contenido de las materias académicas sino también del uso efectivo de las TIC (...) Así pues referirnos a la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es precisamente, recalcar en la importancia y necesidad del mejoramiento de la calidad de la educación (Martí; Heydrich; Rojas; Hernández, 2010, p.13).

Además, teniendo en cuenta que es un aprendizaje procedimental al que nos referimos, al querer que la información circundante se transforme en conocimiento, pues se vuelve idóneo utilizar este modelo para la concreción de todos esos datos y su posterior transformación en un aprendizaje significativo. Un aprendizaje que sirva tanto para comprender temas complejos como para desarrollarlos en la vida cotidiana, al menos si tenemos en cuenta que no se trata solamente de leer, memorizar, repetir y conformarse con el cumplimiento situacional o circunstancial de una actividad y luego echarla al olvido.

Así nos preguntamos, ¿qué sería de una educación que busque innovar pero que no busque retar o exigir a los estudiantes más de sí, que no impulse su creatividad y el desarrollo de competencias para identificar los espacios abiertos para la innovación? No sería más que otra máscara de una educación tradicionalista y nada nueva. Una enseñanza sin atractivo y que vuelva a los estudiantes simples depósitos de información sin relevancia ni trasfondo. Son necesarios entonces, docentes que comprendan que una innovación del proceso educativo lo es también de su práctica educativa. Veamos a continuación lo que nos dicen los mismos autores acerca de lo que la aplicación del ABP provee tanto para docentes como para estudiantes:



El ABP provee a los...	
Docentes	Estudiantes
1. Posee contenido y objetivo auténticos;	1. Se centra en el estudiante y promueve la motivación intrínseca;
2. Utiliza la evaluación real;	2. Estimula el aprendizaje colaborativo y cooperativo;
3. Es facilitado por el profesor, pero este actúa mucho más como un orientador o guía al margen;	3. Permite que los educandos realicen mejoras continuas e incrementales en sus productos, presentaciones o actuaciones;
4. Sus metas educativas son explícitas;	4. Está diseñado para que el estudiante esté comprometido activamente con la resolución de la tarea;
5. Afianza sus raíces en el constructivismo (modelo de aprendizaje social);	5. Requiere que el estudiante realice un producto, una presentación o una actuación;
6. Está diseñado para que el profesor también aprenda.	6. Es retador, y está enfocado en las habilidades de orden superior.

Tabla 1: Beneficios del ABP para docentes y estudiantes

Fuente: Elaboración propia

1.5.2 Las TIC apoyando al ABP en generar esa nueva práctica educativa

Si un docente se quiere estancar en una clase tradicionalista y repetitiva, solo conseguirá eventualmente que sus estudiantes se apropien de su proceso educativo. Así, la mayoría seguirá repitiendo lo que se les enseñe y como hemos ya comprobado en las aulas, eso no estimula la generación de un conocimiento trascendental. Es por eso que para que los estudiantes se sientan motivados y que su interés no decaiga es necesario que se apoye el ABP en las TIC, porque:

Una de las mejores formas de trascender las formas tradicionales en la enseñanza de la lectoescritura, es la adopción del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), pues esto colabora en dar significado al conocimiento al tiempo que permite una formación integral del individuo. Si este tipo de aprendizaje

por proyectos puede ser vinculado al uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), pueden conseguirse mejores resultados, ya que el mundo no solamente se encuentra signado por la escritura, sino que también lo está por las tecnologías informáticas (Gómez García, 2019, p. 231).

Teniendo en cuenta que los estudiantes pasarían de una clase magistral donde el docente es el único en intervenir y aportar con su saber (absoluto) a una cátedra donde los estudiantes escojan la forma, la manera y el uso de tal o cuales recursos didácticos y tecnológicos para abordar los temas que deban aprender, ello les daría libertad de actuación y desenvolvimiento para ser creativos, poco experimentado por ellos en las prácticas educativas tradicionales, que obviamente los llevará a un puerto distinto del que hubieran llegado con una clase en la que hubiera habido una figura de autoridad y un solo pensamiento expresándose., Las bondades de la ABP quedan bien reflejadas en la tabla 1 .

Si el docente o los estudiantes no dominan las TIC, no debe ser un impedimento, porque no es necesario un dominio previo. Un aprendizaje sobre la marcha es lo que también se busca al conjugar el ABP con las TIC, una enseñanza compartida en la que tanto el docente como el estudiante aprendan haciendo. Reconocer los protocolos de funcionamiento de las TICs y la ABP son parte del proceso, más aun cuando no es indispensable usar todos los tipos de tecnologías existentes, con un uso mínimo de cierto hardware (CPU, laptops, celulares móviles, etc.) o software (Office, navegadores web, adobe, etc.) es suficiente como para que se logre el soporte que se busca que las TIC le den al ABP.

Si tenemos cuenta entonces lo antes mencionado, las TIC ayudan a que el proceso de construcción de un cómic se vuelva mucho más fácil, sea para investigar acerca de uno de los pasos necesarios para hacerlo o sea para usar algún software que nos permita digitalizar el mismo o crearlo desde cero. Se recalca que no es necesario que los docentes dominen dichos softwares, ya que mediante un navegador web se puede entrar a alguna de las muchas páginas de videos tutoriales existentes en la red y, paso a paso, ir aprendiendo acerca de lo que se necesite. Incluso eso hará que haya una mejor relación entre los docentes y los estudiantes. Llegar a adquirir las competencias generales para incorporarse a los hábitos de la sociedad del conocimiento es, en este momento de transición, una necesidad para todos los actores de la comunidad educativa.

Badia y García (2006) nos dicen, acerca de los aportes de las TIC en las interrelaciones que se dan lugar en el aula, que estas se ven nutridas y potenciadas por estas tecnologías, así como se explica en el siguiente gráfico:

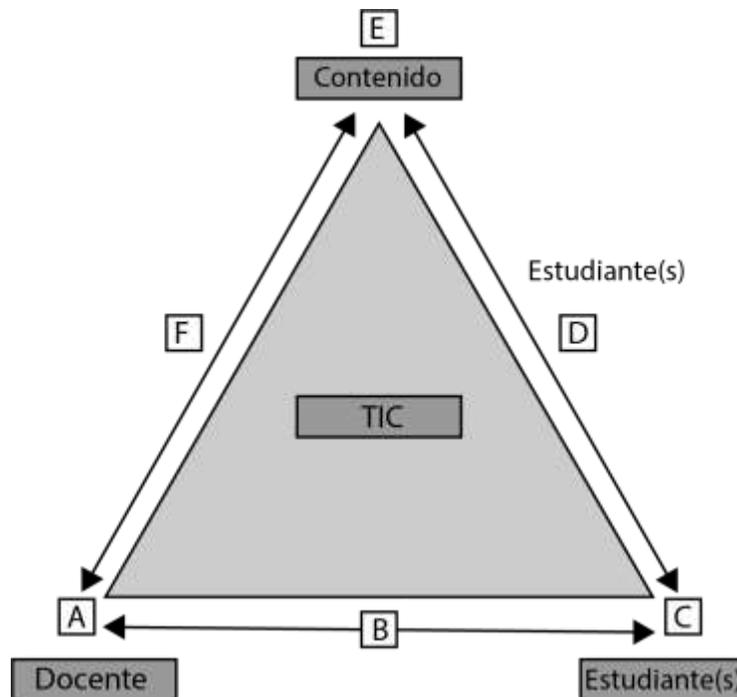


Ilustración 1: Interrelaciones que generan las TIC

Fuente: Elaboración propia

- Las TIC y el docente: La tecnología provee al docente de una amplia gama de recursos bibliográficos, audiovisuales y en lo que a softwares se refiere. Esto con el objetivo de que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se haga uso de dichos recursos. para darle a su clase la pertinencia y el contexto que necesiten, dependiendo de la realidad educativa. Así como, con el Internet se puede nutrir de ese material, también puede compartir sus aportes o experiencias, que posteriormente pueden servir también a otros docentes.
- Las TIC y la interacción educativa docente-estudiantes: El docente puede utilizar varios recursos tecnológicos que posibiliten cuatro aspectos fundamentales: la provisión del plan docente o guía del proyecto; la comunicación con cada uno de los estudiantes; la comunicación con cada uno de los grupos formados para el proyecto; la evaluación formativa del producto final y su correspondiente retroalimentación.

- Las TIC y la relación entre el estudiante y el contenido: Las TIC ayudan al estudiante en el tratamiento de los temas en los cuales tenga base el proyecto. Mediante diversos recursos digitales como bases de datos, procesadores de textos, etc. pueden darle más profundidad al proyecto ya que tendrán un mejor entendimiento de lo que se trata.
- Las TIC y el contenido: Si se sabe aplicar de manera eficaz y apropiada el uso del internet, se puede encontrar las suficientes fuentes de información para poder desarrollar el proyecto con más fluidez y dominio. Esto principalmente ayuda en el caso que los grupos realicen diferentes proyectos y no uno general para todos los grupos. Esto asegura el que no se dependa del docente y su provisión de contenidos que, si bien los puede aportar, se encontrará mejor bibliografía o recursos si es que se busca de forma autónoma.
- Las TIC y la relación entre el docente y el contenido: Como se dijo en el anterior punto, el docente puede proveer la información o los contenidos para cada grupo en particular, pero, también puede compartir fuentes bibliográficas y enciclopedias virtuales, bases de datos, canales de videos educativos online, etc. con el fin de que los estudiantes realicen el tratamiento de esta información de forma autónoma y pertinente acorde a sus propios intereses y objetivos.

Las herramientas digitales juegan un papel esencial en el diseño de cómics, pues existen aplicaciones para celulares y computadores que facilitan este trabajo. Son de fácil manejo, solo requiere de la iniciativa, creatividad y originalidad del estudiante (Villa-Castro, et al., 2020, 488).

1.6 El comic como instrumento didáctico (Origen e historia del comic: Antecedentes en Ecuador y el mundo)

1.6.1 Antecedentes en Ecuador: Primeros pasos: La sátira y el humor

En el Ecuador hay un largo trayecto en cuanto a la producción de medios donde imagen y texto se combinan. Sus medios iniciales eran las caricaturas cómicas sin secuencia, que servían como medio para hacer críticas políticas y sociales. Estas fueron hechas por Juan Agustín Guerrero en la década de 1860 (Flores Vega, 2010). La misma Flores Vega (2010) nos señala que Guerrero fue un liberal de la época que realizaba sátiras en contra del poder militar, de los burócratas y del control que tenía la iglesia sobre la educación en la época de la primera administración de Gabriel García Moreno entre 1861-1865.

La litografía es una técnica de impresión en la que se talla una lámina de metal que servía como molde para la impresión de varias copias del mismo ejemplar (Wikipedia). Con una litografía se imprimió la primera revista en formato periódico que circuló en el país en 1883. Su nombre fue El Ecuador Ilustrado. En ella se

retrataban imágenes costumbristas del Guayaquil de antaño. Luego en 1884 aparece el diario El Murciélagu, que marca el inicio de la época de oro de la caricatura satírica en el Ecuador, pero que por los detractores no fue considerada más que prensa menor y desplazada hacia una categoría de publicaciones sin importancia por falta de seriedad (Hidalgo, 2008 citado en Flores Vega, 2010)

Es hasta el 7 de noviembre de 1885 que el autor más representativo de la época, Francisco Martínez Aguirre, publica el semanario satírico El Perico, con el que crítica al gobierno de José María Plácido Caamaño, producción que inicia una escuela artística de la que la sátira sobre la política y la sociedad serían los temas más recurrentes. Y aunque Martínez fue un ávido ilustrador, para 1890 cambió la naturaleza de sus creaciones, orientadas ahora a la representación de temas religiosos, buscando tratar la moral y la ética (Santibáñez, 2012).

Para 1900 se inicia la producción de cómics en el Ecuador, llegando a los medios de comunicación de Quito en forma humorística y retratando las luchas políticas que se gestaban en el país. La característica más destacable de estas publicaciones era que su diseño tenía un tratamiento estilístico más detallado ya que los autores en su mayoría eran artistas plásticos que buscaban una riqueza estética en sus dibujos. Cabe aclarar que estas producciones tenían más apego a lo que hoy conocemos como cómic, con varias viñetas y un arte secuencial marcado, pero no había un trabajo en la parte narrativa de la misma manera que de la parte estética, ya que no se hacía uso de las burbujas, onomatopeyas ni signos cinéticos que den movimiento a los personajes (Orquera, 2009)

El ejercicio de la sátira de los periódicos de la época de finales del siglo XIX, se evidencia a partir de los nombres escogidos para bautizar a los las caricaturas las cuales van acompañadas de coplas y décimas que muestran el interés de comunicar un mensaje de manera directa, explicando las características de la viñeta con un lenguaje coloquial (Hidalgo, A. 2008, p.34).

1.6.2 Las ansias de calidad y producciones más elaboradas

Es en 1978, con la publicación de El Gato de José Daniel Santibáñez, que podemos hablar de la creación de un cómic como tal, con detalles tanto estéticos como narrativos. Santibáñez se convierte en uno de los exponentes más grandes del cómic en Ecuador desde la década de los 80 hasta la actualidad. Sus trabajos tienen un cuidado muy marcado en cuanto a las sombras, la iluminación y el entintado (Flores Vega, 2010). En 1984 realiza la publicación de tres números de Ecuador Ninja, una publicación autofinanciada y en 1985 publica dos series de ciencia ficción, Ecuador Siglo 21 y Guayaquil de mis temores, en el diario Meridiano y en el Diario Expreso, respectivamente (Santibáñez, 2012)

En 1997, Tomás Oleas, autor proveniente de Guayaquil, con su obra *Gor, El príncipe Dinosaurio*, se convierte en el primer ecuatoriano (y talvez el único), en tener una obra registrada por la United Feature Syndicate, institución que ha representado y distribuido cientos de cómics alrededor del mundo, llegando Oleas así, a ser publicado también en Estados Unidos y México (Flores Vega, 2010). La historia del cómic trata sobre las peripecias de un grupo de amigos dinosaurios que ayudaban a Gor a aprender a ser el líder de la manada, al ser este el heredero; enfrentándose con el terrible Rextor, su enemigo y depredador natural.

Junto a *Gor, El príncipe Dinosaurio* tenemos a *Rocko Comics* como las producciones con mayor éxito, esta última es una revista de cómics publicada desde el año 1999, protagonizada por Rocko, un rockero que toca la guitarra en su propia banda y refleja aspectos relevantes de lo que es el movimiento rockero de la época, creación que, para su autor Erick Ávala, llena de mucho orgullo al conjugar sus dos pasiones, el dibujo y la música. Ambas obras gozan del mayor éxito, como se dijo, en cuanto al cómic ecuatoriano se trata, ya que *Rocko Comics*, también tuvo buena acogida en demás países como Perú, Colombia y Argentina, eso debido a que demuestran más madurez y calidad que otras obras contemporáneas (Flores Vega, 2010).

1.6.3 El nuevo siglo haciendo una retrospectiva

Es con la entrada del nuevo siglo, precisamente en el año de 2003, que tenemos dos obras que marcan el inicio del nuevo siglo para el cómic ecuatoriano. Ambas hacen una retrospectiva del pasado, una lo modifica y la otra lo rememora mediante el cómic. Se hace referencia, respectivamente, a *El Espejo Humeante/The Art of Smoking Mirror* de Eduardo Villacís y *Leyendas* de Mauricio Gil, Wilmer Veintimilla, Eduardo Neto y Javier Loor.

Eduardo Villacís plantea una interrogante con *El Espejo Humeante* que orienta sus historias: ¿Y si en lugar de que los europeos hubieran colonizado América, ello fuera al revés? De eso trata esta obra del autor ecuatoriano, quien valiéndose de una narrativa llena de ficción genera la historia de que al llegar los españoles fueron interceptados por los aztecas y despojados de sus armamentos y navíos, luego estos fueron estudiados por los sabios y recreados para posteriormente arriesgarse a cruzar hacia el otro lado e instaurar Améxica.

Por su parte los autores de *Leyendas*, se dedicaron a rememorar el pasado mediante la adaptación de este género de literatura oral ecuatoriana al idioma icónico-verbal del cómic. A la fecha ya son más de 10 publicaciones las que se han hecho y son justamente las que servirán posteriormente como ejemplo en las actividades planteadas para la realización de un cómic, ya que no solo aportan ejemplos de técnicas de dibujo sino también la adaptación al cómic de la tradición oral de diversas culturas de todas las regiones del Ecuador.

1.7 Antecedentes internacionales

Las siguientes investigaciones han sido consideradas como referentes desde el punto de vista pedagógico pues utilizan al comic como instrumento didáctico para el fortalecimiento de distintas destrezas en áreas del conocimiento diversas.

Barraza Molina (2006) resalta la importancia de trabajar con historietas en el aula al momento de impartir clases de Historia, considerando a la didáctica de esta última como de “modalidad operativa”, es decir, confinada a recursos gráficos comunes. El autor alega que en Chile, no hay estudios profundos acerca de la relación entre el comic y los procesos históricos del siglo XX, es por eso que ve con urgencia la innovación de la práctica docente. Asimismo fundamenta que el uso de la historieta es de carácter tanto recursivo como informativo, pues especialmente en los países colonizadores ha sido empleada como fuente de divulgación y apropiación ideológica ya que la imagen, aún en la actualidad, se concibe mucho más accesible a la asimilación pública que las letras; característica que es celebrada por los jóvenes porque además de que ya son parte de una “invasión icónica”, se benefician de ella porque desarrollan habilidades comunicativas y críticas. Como resultado de la investigación, se propone una rúbrica docente para la selección de historietas pertinentes para el uso en el aula de clase, que responde a los gustos e intereses del nivel y curso de los estudiantes.

Becerra y Godoy (2008) en su artículo: El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico, nos llevan a un recorrido histórico a través de las manifestaciones icónicas desde el inicio del uso de las ilustraciones que se han servido de complejizar personajes para reflejar un tiempo determinado, un lugar, sus costumbres, vestimentas y momentos en general para recrear un estilo de vida específico, con la característica de que al ser interpretado comprenda un estudio integral de la sociedad en cuestión. Como ejemplos, se nombra a Papyrus, números que explican la cultura egipcia y sus principales figuras. También se menciona Astérix, Espartaco hombre de Tracia, Las olivas negras, Mort Cinder, que desarrollan tramas de mitos de origen tartessicos, guerras y enfrentamientos entre judíos y romanos respectivamente. El objetivo de este estudio, que tiene lugar en España, es reivindicar el hecho de que las generaciones actuales son por mucho, más visuales y competentes tecnológicamente que sus predecesoras, por lo tanto entre las edades de 13 y 16 se debe potenciar el valor didáctico de la interpretación.

Por otro lado, tenemos el estudio de Peregrino (2018), quien en su ensayo: El comic como estrategia en la Educación Literaria, reafirma su pensamiento sobre el cómic como camino necesario para llegar a la literatura. En su análisis, resalta las bondades de este artilugio novedoso para ensamblar características importantes de la lengua como son: tipos de texto, recursos, modos y tiempos verbales, en adición al uso de la

imagen como dispositivo de representación de un colectivo. Como ejemplos de textos literarios convertidos en comics, en su país natal México, el autor menciona el muy famoso Fantomas, que se servía de un vistoso personaje mexicano tradicional para resolver misterios que usualmente se encontraban encriptados por fragmentos de poemas y escritos latinoamericanos populares. El propósito de este, así como de tantos otros como Novelas inmortales y Joyas de la literatura era incentivar a lector a indagar más sobre el texto original. Cabe mencionar que Peregrino no se limita a incentivar sólo leer cómics basados en literatura bien conocida, sino que propone que los estudiantes creen sus propias historias, adapten las ya conocidas y reescriban el final de sus favoritas.

De igual manera, Eliseo García Cantó, Jesús Cuadrado Ruíz, María José del Amor García, Mariano Argudo Ramírez (2010) en su artículo: El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el medio natural en el 2º ciclo de la Educación Primaria Española enfocan la utilización del cómic al área de Educación Física. Ellos, destacan que las historias que poseen las historietas así como sus personajes, establecen vínculos socio-afectivos con los más pequeños, haciendo mucho más fácil la asimilación de las actividades propuestas y a la vez el desarrollo de competencias lingüísticas indispensables en el estadio en el que se encuentran. Los autores elevan al cómic como uno de los instrumentos didácticos más eficaces para el incremento de la creatividad, la mejora en la lectura comprensiva y la formación de la criticidad.

Como último referente escogido tenemos a Charlène Paré y Carmen Soto-Pallarés (2017) autoras del artículo: El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. Durante mucho tiempo en Francia, el tebeo estuvo excluido de los textos aceptados en las escuelas pues era considerado de literatura menor, desestimando así, el gran poder educativo que poseía. En la actualidad, gracias a varias investigaciones, incluida ésta recién mencionada, se pudieron enlistar los maravillosos beneficios de incluirlo en los rincones de lectura de los institutos; por mencionar algunos tenemos: el estímulo de la creatividad, el entrenamiento en el lenguaje verbal y no verbal, enriquecimiento de vocabulario, la adquisición de ortografía y capacidad de síntesis. Adicionalmente, la lectura de un cómic significa una ventana al mundo exterior, a tiempos, países, culturas, idiomas, ideologías diferentes, lo cual lo hace aún más enriquecedor.

Lo que podemos rescatar de esta exposición de profesionales, es que todos han encontrado en el cómic, la historieta o en el tebeo, como se prefiera llamarlo, un instrumento de valor inmensurable para utilizar en sus aulas de clase. Su eficacia no se limita a un contexto, a un área de estudio ni a alguna modalidad. Mientras sus bases y su propósito se encuentren bien definidos, el cómic será un aliado por excelencia.

1.8 Ejemplos de comics como expresión y modeladores de identidades nacionales:

Asterix, Condorito, Mafalda.

A lo largo de la historia, el ser humano no ha parado en su incesante búsqueda de explicaciones, formas de aclarar características propias: ¿Quién soy? ¿Cómo soy? ¿Qué me hace destacar? Si bien es cierto que cada persona posee rasgos distintivos que sobresalen, es menester resaltar que dichas particularidades son compartidas con otros sujetos, aquellos con los que se coincide de manera física, psíquica, social y moral. Y es que hablar de esta realidad compleja es tratar de entender el significado de identidad, que descrito por Rojas: “es un dilema entre la singularidad de uno(a) mismo(a) y la similitud con los otros” (2004, p.490).

Al referirnos a identidad, cabe aclarar que “se origina tanto interiormente como por fuerzas externas que cambian según cambie la sociedad y las instituciones insertas en ella.” (Rojas, 2004, p.491) Por lo que se entiende que el proceso de formación de identidad no es aislado y que antes que nada, la identidad “es la identidad del hombre, que se reconoce en su comunidad más inmediata” (Pogolotti, 1995, p.194), y se ve nutrida por el sentido de pertenencia y el inmenso bagaje cultural, histórico, incluso emotivo de un determinado sitio.

Uno de los objetivos de este proyecto de investigación, es lograr que los estudiantes se encuentren y se reconozcan ellos mismos como individuos participes de una comunidad que irrevocablemente interactúa diariamente con otras igual de profundas y entramadas, con la aspiración no de compararse sino al contrario, de celebrar su excepcionalidad.

El cómic significa el medio para obtener ese fin, y es que su naturaleza lúdica y demás beneficios que serán mencionados posteriormente, lo convierte en el instrumento pedagógico ideal para lograr la manifestación del “yo” y de la vida desde donde ese yo se reconozca.

Es necesario recalcar que ya varias mentes brillantes han intentado y logrado exitosamente representar las cualidades de un pueblo: como capital cultural de Chile se tiene a Condorito, personaje pintoresco, pícaro y sobre todo emblemático. Dicho en palabras de su propio creador: “Lo bajé del escudo y lo vestí de ‘rotito’ (un tipo humilde pero ingenioso) con sus alpargatas y su camiseta; el cóndor humanizado...”. Condorito es la personificación de lo que a grandes rasgos supone ser chileno pues recoge “ideas, saberes y representaciones que se mantienen en el colectivo y que definen la identidad de un grupo social” (González, 2013, p.57). Su narrativa se desarrolla bajo situaciones comunes, cotidianas en lugares populares que hace sentir identificado al país detrás.

El caso de Mafalda es excepcional. Su creador Quino, logró construir un personaje que no sólo representaba efectivamente las ideas revolucionarias de la clase media argentina sino que fue la voz de una generación en proceso de cambio pues “surgió en los años sesenta, una época signada por las contiendas generacionales y de género. En esos años, las personas jóvenes y las mujeres quedaron colocadas en el centro de la trama histórica, y en ella se convirtieron en sujetos sociales, políticos y económicos decisivos” (Cosse, 2016, p.1551). Mafalda es considerada uno de los personajes más influyentes en su país de origen, su compleja ideología y sus mensajes adelantados a la época abrieron paso a que discusiones importantes tuvieran lugar (rol de la mujer en la sociedad, justicia social, la inconformidad a la política, etc...) y su influencia no ha decaído con los más de 50 años desde su primera aparición, pues hasta la actualidad su imagen es usada como emblema de lucha.

Por su lado, Asterix, cómic francés de gran acogida desde los años 50, logra representar exitosamente épocas y lugares ajenos a la de los guionistas, sin embargo son las características temporales detalladas y su guion lleno de refranes, dichos populares, expresiones coloquiales, argot lo que hace que sea anacrónico. “En la mayoría de las historias Astérix y Obélix viajan por distintos países, pretexto que utilizan los autores para llevar a cabo un humor basado en caricaturas con estereotipos de las naciones contemporáneas” Es gracias a los frecuentes viajes de los protagonistas que los autores logran poner al alcance del lector culturas y costumbres además de traer a colación personajes importantes, alusiones a la cultura popular y descripciones de la vida en otros contextos. El poder de Asterix, radica en la carga cultural e informativa que trae a la mesa cada uno de sus tomos.

1.9 Hablemos con más profundidad del protagonista: El cómic

Es así como llegamos al punto central de este proyecto, a la introducción de la fachada de esta estructura que se va edificando, a la presentación pues del gran protagonista: el cómic. Y es que si al hablar de innovación entendemos que “la innovación se refleja en acciones que producen cambios en las prácticas, implicando pues, transformación de las prácticas educativas.” (Salinas, 2008, p.18), se encuentra al cómic como un recurso idóneo para lograrlo.

Hay cuatro aportes pedagógicos muy importantes que facilita el cómic, mencionados por Barrero (2002): estímulo de la aptitud creativa, alfabetización del lenguaje verbo icónico, el fomento y motivación del aprendizaje, el papel de ventana a la sociedad y el mundo. De igual manera, Ortiz (2009) hace relación entre el uso del cómic con el fomento o mejora de las siguientes dimensiones:

- El perfeccionamiento de la comprensión lectora y el enriquecimiento del léxico favorecen el aprendizaje.



- El desarrollo de la expresión oral y escrita de los estudiantes.
- Facilita su concentración y capacidad de memorización.
- Es adaptable ritmo de lectura de los alumnos además de manera muy fácil.
- Pule y mejora la ortografía así como la capacidad de síntesis.
- Vuelve al aprendizaje de idiomas mucho más fácil.
- Sirve como herramienta para interpretar la información mostrada por los medios audiovisuales.
- Despierta en el alumnado una actitud crítica hacia las diferentes cargas ideológicas que puedan ser mostrados en los diversos medios de comunicación.
- Desarrolla la comprensión de la realidad tanto social como cultural de su contexto.
- Desarrolla la actitud crítica en cuanto al entorno educativo en el que aprenden.
- Es un medio eficaz para transmitir y educar en valores.
- Son económicos, fáciles de adquirir y también de manipular.

El cómic, al suponer una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales: la del lenguaje y de la expresión plástica, constituye uno de los medios más completos, y su práctica sistemática, un método pedagógico muy eficaz en la enseñanza de la Lengua.

En este sentido, es esencial tener en cuenta los intereses de los alumnos en su vida cotidiana y emplearlos en la elaboración de las actividades de clase, con el fin de fortalecer la motivación para aprender y potenciar el hábito lector de géneros variados, incluyendo el cómic. Los textos educativos también deben incluir el cómic como recurso didáctico.

1.9.1 El cómic y su relación con el ABP

Ahora, teniendo en cuenta que la participación activa de los estudiantes será la pieza fundamental para que tenga efecto el ABP y este en conjunto con la creación de un cómic, aportará a los estudiantes dotándoles de destrezas comunicativas (procesos de escritura, redacción y revisión) así como destrezas estéticas (dibujo artístico y pintura), también debemos considerar el desarrollo de los aspectos afectivos y emocionales del estudiante, mismos que serán muy importantes para darle un significado a esas capacidades prácticas.

Pensando en esto, se ve la oportunidad de tratar el tema de la identidad, la autoestima y el valor cultural autóctono mediante esta modalidad de aprendizaje, utilizando para ello al cómic como recurso pedagógico.

Se busca hacer uso del cómic como vehículo de esas características, debido a su naturaleza verbo icónica, ya que “el cómic cuenta una historia mediante el empleo de elementos icónicos (dibujos) y verbales (palabras). Estos no están meramente yuxtapuestos, como podrían aparecer en cuentos ilustrados, sino que dentro del espacio de la viñeta se produce una síntesis en ellos.” (Fernández, 2003, p.74).

Teniendo en cuenta que dicha síntesis conlleva una contextualización o pertinencia en cuanto a la estética, procedencia o físico, así como cultural y étnica, del personaje, lugar o situación que se dibuja, el cómic da la oportunidad de retratar la valoración del estudiante acerca de su identidad, por un lado, pero también de su pensamiento acerca de las demás culturas o etnias con las que se puede encontrar en el desenvolvimiento social que, a fin de cuentas, es lo que se busca y el tema en que se sostiene este trabajo.

Dicha identidad no necesariamente es una, ya que el Ecuador es un país en el que conviven varias, por eso se busca que haya un autoreconocimiento por parte de los estudiantes, acerca de esa identidad, que es la conjunción de varias, pero, al haberse conjugado dentro del estudiante, es una y merece tanta valía como cualquier otra. Además, teniendo en cuenta que, es un proceso que conlleva un lapso de tiempo significativo, se propone realizarlo como Proyecto Escolar, dando a los estudiantes el tiempo suficiente como para que se apropien de lo que es el cómic y le den un uso académico que los mantenga interesados y comprometidos con su proceso educativo.

1.9.2 El cómic y la educación literaria

Si tenemos en cuenta lo antes mencionado, en cuanto a que el cómic contiene elementos verbales, al conjugarlos con los elementos icónicos que lo complementan, tenemos un recurso didáctico que llamará la atención como un “poderoso instrumento para la adquisición y desarrollo de las competencias lectora y literaria, la formación del hábito lector” (Ibarra y Ballester, 2015, p.3). De esto mencionan Villa-Castro, et al. (2020) que se puede deducir que este recurso fomenta y motiva a los estudiantes a tener pensamientos originales y creativos. Además, las viñetas, los movimientos, las onomatopeyas y la variedad de colores ayudan a captar la atención de los estudiantes, ayudándoles a asimilar de mejor manera las características literarias que contiene un cómic.

Villa Castro et al. (2020) también mencionan que al leer el cómic se “activa varias destrezas de pensamiento y expresión” (p. 6), que servirán como soporte al momento de la creación de un cómic e incluso

de un texto cualquiera ya que elementos como metáforas, síntesis, comprensión, onomatopeyas, etc. son elementos que no solo se pueden encontrar en el cómic, más ayudarán de gran manera a la narración del mismo. Por eso el cómic da un aporte muy grande a la creación o análisis del mismo, pero también, a la comprensión y creación de otro tipo de textos.

El fomento de la lectura es otro punto importante ya que hay un largo historial de cómics que se han creado con base en literatura clásica como la colección Joyas literarias juveniles de la editorial española Bruguera y que fueron distribuidos por varios países de Latinoamérica. De esa manera al acercarse a dichos textos esenciales de la literatura, mediante el arte verbo icónico del cómic y valiéndose de los mismos como ejemplo, se fomenta la creación de cómics que sean basados en la tradición oral (cuentos, creencias, cosmovisión y costumbres de la comunidad o nacionalidad), dándole al estudiante, por una parte, capacidades de dibujo que según Peregrino Rocha (2018) es “una de las habilidades más interesantes porque requiere coordinación e imaginación, así como una buena dosis de creatividad” (p. 9).

1.9.3 El cómic y la lingüística (la semiótica del cómic)

Así como se pudo ver, el cómic es un instrumento que tiene una estrecha relación con los procesos de lectura y escritura, de igual manera contiene códigos lingüísticos e icónicos. Mencionan Guerrero y Sandoval (2006) “como lenguaje el cómic se asienta sobre una iconografía propia, apoyada en elementos globalmente aceptados. Posee una semántica derivada del uso de los símbolos y convenciones.” (p. 8). Al referirse a elementos globales habla de componentes básicos del proceso comunicativo como: emisor (el autor o los autores); mensaje (contenido); código (sistema de signos conocido tanto por el emisor como por el perceptor); medio (por el que se transmite, físicamente, el mensaje); perceptor (lector o lectores); contexto (en donde se gesta la comunicación) y función (intención del emisor).

Aunque los elementos antes mencionados son muy importantes en la comunicación que ofrece el cómic, se debe tener en cuenta que tanto lo verbal como lo icónico en conjunción es lo que forma el lenguaje del cómic. El mismo es el resultado de la fusión existente entre el código lingüístico (grafemas), en conjunto con el código icónico (imágenes), dando una complementariedad entre ambos y consecuentemente generando un código con mayor complejidad y, gracias a su difusión, de carácter universal (Cuñarro y Finol, 2013).

Entonces se puede afirmar lo que dice Eisner (1990) en cuanto a que el comic es una articulación de palabra e imagen, por ende, al lector se exige un ejercicio de sus destrezas visuales y verbales. “En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática,

argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del comic es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.” (pg. 10)

Podríamos citar por ejemplo varios procedimientos de visualización de la metáfora o de la semejanza, al estilo de la historieta humorística: ver las estrellas, tener el corazón alegre, sentir que la cabeza da vueltas, roncar como una sierra, son otras tantas expresiones que en el cómic se realizan recurriendo constantemente a una simbología figurativa elemental, captada inmediatamente por el lector (Eco, 1968, p.57)

Es así como, al tener un contacto constante con el cómic se empieza a reforzar esas destrezas estéticas y verbales, que como nos menciona Eco (1968), hacen que dichos elementos se agrupen formando una amplia gama de convenciones, convenciones que guardan un vasto repertorio de símbolos y es ese mismo repertorio el que faculta el hablar de una semántica del cómic.

1.9.4 ¿Por qué interesarse entonces por el cómic como recurso didáctico?

Este proyecto tiene base en la experiencia que se ha podido obtener de la lectura comprensiva y analítica de numerosas historietas en las que se ha podido comprobar que, como en todo discurso, hay una carga ideológica muy fuerte, donde la tendencia general apunta a que las jerarquías sociales que se manejan favorezcan al país de procedencia de la publicación o al pensamiento político del guionista o dibujante del cómic. De hecho y como hemos visto, el cómic funciona como un vehículo portador de signos y discursos con un alto potencial de influencia social e ideológica.

El cómic no es solamente un instrumento con impacto político, sino que en su esencia es una forma de retratar lo que las sociedades fueron y son, así como las relaciones entre naciones o entre razas y religiones, cuáles son los hábitos recurrentes que las caracterizan, los arquetipos ciudadanos, las relaciones que fueron situacionales o que perduran hasta el día de hoy. Por eso hay que aprovechar muy bien todo ese potencial que tiene el cómic y utilizarlo, ahora ya no para promover el predominio o crecimiento de una identidad sobre otra, sino de los lineamientos fundamentales de la educación del Siglo XXI, un pensamiento o ideología que incluya, teniendo base en la empatía, equidad y el respeto por los demás y por la madre naturaleza, exactamente como lo dicta y quiere la EIB en el Ecuador y como los documentos fundadores de la educación del Siglo XXI lo establecen (Morin, 1990; Delors, 1996).

Si revisamos los cómics de los años 40's a 70's se puede verificar el uso de simbología, epítetos o referencias que denigraban de otros pensamientos, creencias o filosofías. Es un lapso de tiempo que estuvo marcado por la tensión global producto de dos guerras mundiales y una guerra fría, en donde los ciudadanos se vieron inmersos en una vorágine de propagandismo y fanatismos exacerbados, en una guerra de ideas, al final de cada guerra pudo haber ganado alguna nación pero los ciudadanos y su moralidad y sensibilidad fueron los grandes perdedores.

Y es que justamente por su versatilidad, el cómic permite conocer versiones de acontecimientos históricos de una forma más ágil, entretenida y que genere gusto por la lectura y por el aprendizaje. Además, gracias a que se han publicado ya muchísimos cómics acerca de hechos pasados y relevantes, es que se pueden incorporar los cómics como material de refuerzo de los textos escolares, dándoles a los estudiantes la oportunidad de conocer acerca de un tema de manera más didáctica y llamativa para ellos. Utilizar el cómic como herramienta de análisis histórico es una oportunidad que se ha probado ya, y que da muy buenos resultados. Un ejemplo particular de esta afirmación es el juego que se da en el comic francés "Asterix" sobre las relaciones entre los pérfidos y manipuladores representantes del Imperio Romano y los personajes de los galos, siempre caballerosos, fuertes y valientes, juego de valores que se proyectaba al mundo contemporáneo francés donde los personajes romanos adquirirían caras similares a los de los más poderosos políticos franceses contemporáneos. La influencia de Asterix entre la juventud francesa llegó a ser tan importante que para algunos jóvenes la historia de esa época de expansión del Imperio Romano es la historia de Asterix, por encima de los libros de historia aprobados por el gobierno francés (Amalvi, 1984)

Sistemáticamente, los textos, cualquiera sea su formato, tienen su carga ideológica marcada por el tiempo histórico en el que son escritos. Aunque no imposible, es difícil encontrar textos que no tenga una alta carga patriarcal y positivista, profundamente promotora de la modernidad homogeneizadora en nombre de los avances de la ciencia. Sin embargo, los tiempos cambian y con ellos la educación. Hoy día los textos racistas, machistas y homogeneizadores son rechazados. A partir de ello, pensamos que el comic tenga una carga promotora de la equidad entre géneros, entre culturas y entre la diversidad humana. Para ello, el concepto de interculturalidad como relación equitativa puede sernos muy útil. Para que el cómic llegue a tener esa carga intercultural se debe llevar a cabo un proceso largo. Aunque justamente es esa dificultad una de sus ventajas, ya que en el avance de su creación, los estudiantes tendrán, a partir del pensamiento crítico aprender, pulir o perfeccionar diferentes destrezas, lingüísticas, artísticas, mentales y actitudinales que faciliten el desarrollo y manejo de contenidos. El formato más adecuado, en el sistema educativo ecuatoriano es el Proyecto Escolar

aunque se requiera de un lapso de tiempo un tanto largo o significativo (un quimestre mínimo) en el cual trabajen todas las instancias necesarias para que el producto final demuestre el alcance de dichas destrezas.

La planificación que se haga para llevar a cabo este Proyecto requiere en primer lugar del trabajo colaborativo de los docentes de las áreas de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y ECA, ya que de poco o nada servirá todo el trabajo que los estudiantes hagan para la creación del cómic si no hay una conexión con lo que aprenden en las diferentes áreas, ocasionando que el cómic no llegué a aportar lo que se pensaba. Por ello es que una profunda planificación e interdisciplinariedad solo viables en un currículo que integre y se exprese en el comic se hacen cruciales.

2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Entonces, pensando en todo lo antes expuesto, es que se realiza la siguiente pregunta problemática: ¿Cómo la creación de un cómic mediante un Proyecto Escolar apoyado en el uso de las TIC puede reforzar las destrezas interculturales en los estudiantes de 10MO grado de educación general básica superior en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá?

3. OBJETIVOS

General

- Aprovechar el potencial pedagógico del cómic en un proyecto escolar basado en el ABP y las TICs que apoye y fortalezca la interculturalidad en el 10MO año de educación general básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá.

Específicos

- Diagnosticar el potencial de los comics como instrumento modelador de identidades.
- Establecer la pertinencia pedagógica de los comics asociados al aprendizaje basado en proyectos y el uso de las TICs.
- Determinar la postura que tienen los documentos normativos del SEIB, el instructivo de proyectos escolares y el ABP respecto a la producción de material didáctico innovador que fortalezca la interculturalidad.

- Identificar aplicaciones de fácil manejo y poco exigentes tecnológicamente, que faciliten la elaboración de comics
- Diseñar un sistema de actividades didácticas que utilicen el cómic como guía para el tratamiento de contenidos esenciales y cumplimiento del perfil de salida de educación básica superior.

4. METODOLOGÍA

De la teoría a la práctica: ¿Cómo logramos hacer la investigación y elaborar el proyecto de producción de comics en Engabao? El diseño del proyecto

4.1 Fundamentación metodológica

El presente proyecto tiene base en el paradigma socio crítico, ya que, como mencionan Alvarado y García (2008) el mismo tiene fundamento en la crítica social y posee una importante característica como es la autorreflexión. Teniendo en cuenta que este paradigma considera que las necesidades de los grupos (o pueblos y nacionalidades en este caso) son las que construyen el conocimiento de los mismos; tiende a la autonomía liberadora y racional del ser humano; y dichas cualidades se consiguen acercando a los sujetos a una capacitación participativa que genere una transformación social (Alvarado y García, 2008). Teniendo en cuenta lo antes mencionado, este enfoque se acopla al proceso creativo de un cómic contextualizado y con pertinencia cultural, que busca la libre expresión de los estudiantes así como un espacio de auto reconocimiento mediado por el cómic.

Las causas que dan apertura al uso de este paradigma son producto de la observación participante en la UECIB Cacique Tumbalá durante las prácticas preprofesionales de 7mo semestre, previa a la pandemia por COVID-19 (aunque también cabe mencionar que en varias otras UE donde se realizó la PP en los semestres anteriores, esta situación era similar) en las áreas de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Educación Cultural y Artística; donde no se proveía, por una parte, de material didáctico que captase la atención de los estudiantes y por otra parte, no había una práctica docente adaptada al contexto ni a la cultura del lugar donde se impartía. Debido a que la complejidad del tema en cuestión y la diversidad de documentos a analizar es extensa, se ha escogido trabajar con el enfoque cualitativo, pues es éste el que propicia un estudio más exhaustivo de los factores que inciden en la modelación identitaria

Se escogió este enfoque ya que al momento de la observación de las clases impartidas por los docentes. “Las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego

generar perspectivas teóricas)” (Sampieri, 2014, p.8). Dicho enfoque permitió adentrarse en las características de la práctica docente así como en el uso de recursos digitales, la creación de material didáctico y la contextualización de las cátedras. Además, usándolo, se puede conocer cómo se conciben estos temas desde el CNIB Kichwa 2017, el MOSEIB, los textos escolares del MINEDUC, el Instructivo de Proyectos Escolares y el PEI de la institución (que cabe mencionar no fue provisto por las autoridades). Dichos documentos sirvieron de manera fundamental al momento de la elaboración de las actividades ya que dieron las pautas para que estas tengan la dirección y composición adecuadas.

Así mismo, este proyecto se fundamenta en la Investigación Acción (IA) ya que toma en cuenta no sólo el pensamiento del investigador sino que se busca una armonía entre las experiencias del mismo y el conocimiento que guarden los potenciales beneficiarios que en este caso serán los estudiantes de 10mo EGBIB, así como los docentes ya que estos últimos deben dar respuestas y soluciones concretas a la diversidad de situaciones problemáticas que se viven en el aula y fuera de ella, considerándose la educación como un todo reflexivo, participativo y creativo (Sequera, 2016).

Esta investigación fue dividida en dos instancias o fases: la primera fue la fase del diagnóstico, abordando las normativas anteriormente mencionadas (CNIB Kichwa 2017, MOSEIB, etc.) mediante una guía de análisis documental y también los documentos proveídos por el docente de 10mo EGB para los trabajos semanales (ya que de esa manera trabajaba con los estudiantes, dándoles asignaciones semanales). En la segunda fase se pensó adecuado elaborar una matriz de validación teórica para que profesionales puedan aportar con su opinión y consejo para mejorar la propuesta. Mediante una rúbrica de evaluación que consta de diferentes indicadores, podrían validar los aspectos esenciales de la propuesta, aspectos más adelante detallados.

4.2 Fases de la investigación

4.2.1 La indagación bibliográfica

En la primera fase investigativa se procedió a analizar los documentos normativos y legales que rigen el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SEIB), en cuanto a la innovación de la práctica pedagógica, el uso de las TIC, el uso del material didáctico y la exigencia de contenidos contextualizados y culturalmente pertinentes. Esto se realizó con el fin de definir la orientación que el docente debe darle a su práctica educativa con base en las normativas a las que se debe ceñir. Se hubiera tenido un mejor entendimiento de lo que la UECIB Cacique Tumbalá tiene pensado en su PEI mediante un análisis del mismo, pero como se mencionó, no hubo respuesta a la solicitud que se hizo.



Diseño	Técnica	Objetivo	Instrumento	Tipo
Investigación - Acción (IA)	Observación Participante	Conocer mediante las observaciones y datos anotados lo referente al manejo de material didáctico, uso de TIC y contextualización de contenidos enseñados.	Diarios de campo con información recogida en el 2019, en las PP previas a la pandemia	Cualitativo
	Recolección de documentos	Conocer las orientaciones que se hacen referente a la innovación educativa, la interculturalidad y las TIC	Guía de análisis documental (CNIB Kichwa 2017)	Cualitativo
	Recolección de documentos	Conocer las orientaciones que existen referentes a la interculturalidad, la innovación educativa y el material didáctico.	Guía de análisis documental (MOSEIB)	Cualitativo
	Recolección de documentos	Conocer las directrices existentes que se refieran a la creación de un Proyecto Escolar.	Guía de análisis documental (Instructivo de Proyectos Escolares)	Cualitativo
	Recolección de documentos	Comprobar que haya un balance entre saberes de conocimiento general y saberes ancestrales.	Guía de análisis documental (Texto escolar de Lengua y Literatura de 10mo EGB)	Cualitativo
	Recolección de documentos	Comprobar que haya un balance entre saberes de	Guía de análisis documental (Texto escolar de Ciencias)	Cualitativo

		conocimiento general y saberes ancestrales.	Sociales de 10mo EGB)	
--	--	---	-----------------------	--

Tabla 2: Técnicas e instrumentos investigativos usados para la recolección de datos en la fase de diagnóstico

Fuente: Elaboración propia

Investigación-Acción (IA): La IA es un diseño de investigación que permite adentrarse en un contexto, comprender y resolver diversas problemáticas puntuales que existan dentro de un grupo, organización o comunidad, con la particularidad de aportar valiosa información que pueda guiar la resolución de dichas problemáticas mediante procesos, proyectos, reformas, etc. (Sampieri, 2014). Se sigue la visión que el mismo Sampieri (citando a Álvarez Gayou, 2003) menciona al afirmar que la IA puede adoptar la visión emancipatoria; la misma tiene como objetivo ir más allá de resolver las problemáticas o generar mejoras de algún proceso, pues aspira a que los individuos investigados concienticen las circunstancias de su realidad social y el mejoramiento de su calidad de vida.

Observación participante: Esta técnica fomenta el diálogo y la observación directa, con el propósito de conocer, lo más cerca posible, las actividades que realizan las personas que son observadas y sus interpretaciones de lo que hacen y viven en su cotidianeidad tanto como en el aula (Fàbregues, et. al, 2016). Se aplicó la misma en la PP correspondiente a 7mo semestre en 2019, en el aula de 10mo año en las clases de Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y ECA.

Análisis documental: Para poder conocer en profundidad las orientaciones que los documentos utilizados para esta investigación tienen acerca de la producción de cómics (material didáctico innovador) se optó por utilizar este instrumento investigativo, ya que el análisis documental es un proceso utilizado por el investigador como herramienta para organizar e interpretar la información encontrada en los documentos, “se centra en el análisis y síntesis de los datos plasmados en dichos soportes” (Vera y Pirela, 2007, p.59).

4.2.2 Los atributos demostrables

Nos hubiera gustado hacer una validación *in situ* del sistema de actividades para la producción del comic para Engabao, pero ello no fue posible por la pandemia. En consecuencia, se decidió que la validación de los procedimientos recaería en el jurado evaluador del Trabajo de Integración Curricular, en el entendido de que ellos han sido seleccionados justamente por sus competencias para evaluar este tipo de trabajo, ya que como plantean Robles y Rojas (2015), en el terreno de la investigación educativa hay dos perspectivas para la validación. La primera postura surge de la aplicación de una investigación dentro de la práctica educativa y la segunda perspectiva se apoya en el sustento teórico validado y evaluado posteriormente por especialistas de la rama (educativa en este caso) que den su opinión y aporte para una mejor consolidación de los objetivos propuestos.

Desde nuestro punto de vista la propuesta es innovadora, previsiva, interdisciplinaria, conectivista, parte del pensamiento crítico y promueve el trabajo colaborativo, promueve la lectura crítica, desarrolla el pensamiento estético, desarrolla la interculturalidad y es trascendente, motivador y socialmente pertinente.

4.2.3 Análisis documental

Con una guía de análisis documental (Anexo 1) se pudo evidenciar, mediante diversos indicadores, si los recursos bibliográficos dan importancia a la producción de material didáctico innovador (cómic) y el fomento de la interculturalidad. Dichos indicadores son:

- Material didáctico
- Identidad
- Historia de la lucha indígena
- Derechos colectivos
- Plurinacionalidad
- Sociedad del conocimiento
- Contextualización
- Innovación pedagógica
- Innovación didáctica
- Trabajo en equipo
- Pensamiento lógico y desenvolvimiento social
- Competencias lingüísticas
- Espacios de expresión y opinión
- Participación comunitaria

A continuación se procede a detallar el análisis que se hizo de los documentos normativos en los que se sustenta este proyecto.

Análisis documental: CNIB Kichwa 2017

Este documento está enfocado en lograr una educación que genere conocimiento con sentido de pertenencia, centrándose en una perspectiva integral, humanista y biocéntrica. Orienta a los docentes a llevar a cabo una educación que valore los saberes ancestrales y les dé el lugar que se merecen, para que no queden menospreciados en comparación a los conocimientos occidentales.

Considera la valía de la sabiduría ancestral ya que cada pueblo tiene su propio conocimiento y desde esa perspectiva se formuló la estructura del currículo, respondiendo a la dinámica de los contextos socioculturales y lingüísticos de los pueblos (el contexto kichwa en este caso). Por eso también toma muy en cuenta la participación estudiantil en cuanto a que compartan los conocimientos que guardan, producto de la interacción familiar y comunitaria.

Toma muy en cuenta estos saberes ya que se entiende que la sociedad los ha dejado muy de lado considerándolos menores, sin importancia ni valía, etc. Por eso busca con mucho ahínco la revalorización de las costumbres ancestrales y la tradición oral que se mantiene hasta la actualidad en muchos ámbitos de la vida cotidiana, esto haciendo referencia a la variedad de nacionalidades que en Ecuador se encuentran en constante interacción. Por eso se busca reforzar el conocimiento que tengan los estudiantes a través de la apreciación y producción literaria o artística, entre otras.

Se nota también la importancia que se le da al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Por eso, su estructura sigue lineamientos del desarrollo del conocimiento y hace énfasis en poner interés en las necesidades psicológicas de los estudiantes, propiciando en ellos el pensamiento crítico, lógico y analítico, respetando los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y reforzando en el camino las falencias educativas que pudiera haber.

Reconoce que el aprendizaje es una construcción social que parte de la familia y se refuerza en los centros educativos. Dicho refuerzo se da desde la interrelación de saberes y conocimientos, tanto de la comunidad como de las demás culturas, partiendo desde el dominio y buen manejo de los propios para poder luego dominar, manejar y articular con los saberes de los otros. Formando en el camino una cultura de respeto hacia todos los saberes. Se propone lograr el manejo de los conocimientos autóctonos teniendo en cuenta los ciclos vivenciales comunitarios (vital, astral, festivo y ecológico).

Como estrategia, promueve el alcance de los conocimientos mediante los Armonizadores de Saberes, que son:

- Vida, tierra y territorio
- Vida familiar, comunitaria y social
- Cosmovisión y pensamiento
- Ciencia, tecnología y producción

Estos armonizadores están presentes a lo largo del currículo y en toda la planificación curricular, son esenciales para la organización de los contenidos y están destinados a garantizar la conservación y valoración de los saberes ancestrales, los que deben estar presentes en el proceso educativo. Cabe mencionar también que están inmersos dentro de cada nivel en los que se divide el currículo (EIFC – Educación Infantil Familiar y Comunitaria; IPS – Inserción a los Procesos Semióticos; FCAP – Fortalecimiento Cognitivo, Afectivo y Psicomotriz; DDTE – Desarrollo de las Destrezas y Técnicas de Estudio; PAI – Procesos de Aprendizaje Investigativo)

Los mencionados niveles disponen, cada uno, de su respectivo perfil de salida y ya que este proyecto se quiere aplicar en el nivel de PAI, se menciona a continuación lo que el CNIB Kichwa busca generar en los estudiantes al terminar este nivel:

VALORES	PROCESOS DE APRENDIZAJE INVESTIGATIVO
JUSTICIA	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualiza la realidad ecuatoriana a través de la comprensión de su proceso histórico de dependencia y liberación. • Valora los principios que tienen las diferentes nacionalidades en cuanto al respeto y convivencia con los demás • Valora y fomenta la tradición oral de su cultura, así como los conocimientos y saberes ancestrales que esta guarde.
INNOVACION	<ul style="list-style-type: none"> • Propone soluciones creativas para la resolución de problemas que se susciten en el aula, su hogar o en su comunidad. • Utiliza las TIC para explorar y dominar nuevas formas de aprendizaje, así como nuevos conocimientos.



	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sentimientos a través de la lengua de la nacionalidad o la lengua castellana, así como la expresión artística y corporal.• Se sirve de la reflexión lógica y analítica para proponer soluciones adecuadas a problemas complejos.
SOLIDARIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Respeto los diferentes pensamientos que puedan tener los demás.• Ejerce la libertad y autonomía, desde la comprensión de sus raíces culturales y los procesos históricos que guarden, potenciando su identidad personal y auténtica.• Usa la información de las diversas fuentes y bases de datos de la manera más organizada, responsable y honesta posible.• Participa constantemente en las actividades sociales y vinculativas con la comunidad.
INTERCULTURALIDAD Y BILINGÜISMO	<ul style="list-style-type: none">• Valora los patrimonios culturales y naturales propios y ajenos después de investigar sus significados y analizar su importancia.• Desarrolla y potencia su expresión oral y escrita desde su lengua autóctona o desde la lengua castellana.• Fomenta la conservación de la madre naturaleza y el equilibrio que debe mantener el ser humano con ella para alcanzar una convivencia armónica

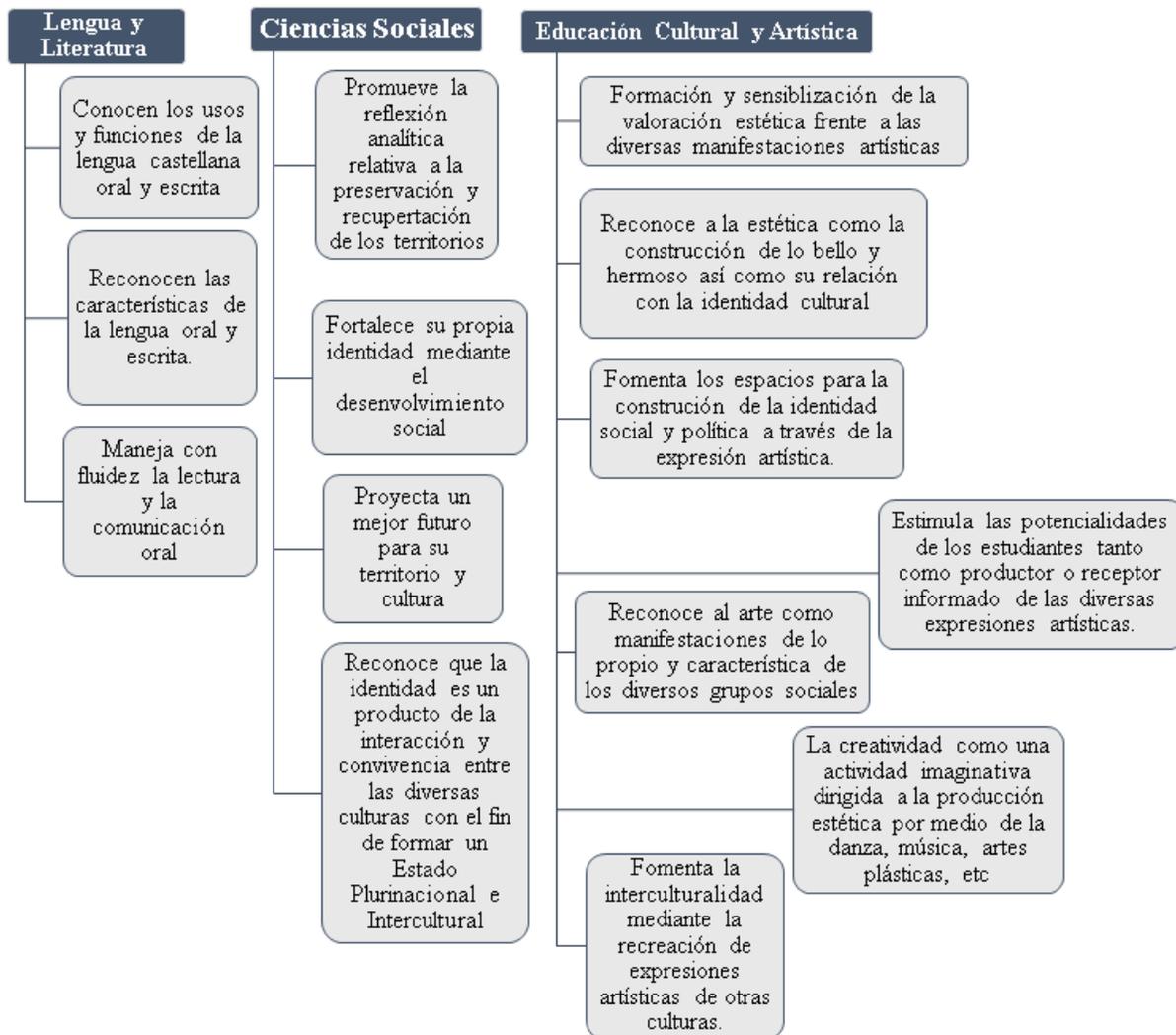
Tabla 3: Valores que debe tener el estudiante, sacado del perfil de salida del nivel PAI (CNIB Kichwa, 2017)

Fuente: Elaboración propia

También hay que destacar que cada perfil de salida, tiene para cada asignatura destrezas básicas que alcanzar y que el estudiante debe obtener. Ya que esta investigación se servirá de dichos perfiles correspondientes a las asignaturas de Lengua y literatura, Ciencias Sociales y ECA, para la consolidación



de su fase final (el diseño de actividades para producir un comic) se procede a continuación, a mencionarlas:



Organizador gráfico 1: Destrezas del perfil de salida de las asignaturas de LL, C.C.S.S, ECA tomado del CNIB Kichwa 2017

Fuente: Elaboración Propia

Análisis de los Textos Escolares

Lo primero que cabe mencionar es que los textos escolares no pertenecen netamente a la educación intercultural bilingüe ya que son los textos para educación general básica. Ello es importante saberlo antes de continuar. Se puede considerar que al ser la educación ecuatoriana, intercultural (hipotéticamente), los libros deberían ser más enfocados a la EIB que a la EGB pero como veremos no es así.

Lengua y Literatura

Hay una división por bloques, cinco específicamente: Lengua y cultura, Literatura, Lectura, Escritura y Comunicación oral. Estos bloques, por así decirlo, guardan cada uno diversas destrezas que fortalecen o desarrollan las competencias lingüísticas de los estudiantes, tanto las escritas como las orales, que está bien en el sentido comunicativo del aprendizaje de la lengua, así que, en cuanto a ese indicador lingüístico, se cumple por parte del texto escolar.

Como se mencionó, los contenidos que provee el texto oficial no son necesariamente de corte intercultural, ni tienen pertinencia. Se utilizan imágenes con rasgos de las nacionalidades ecuatorianas en el inicio de cada unidad, donde se pide que se analice las mismas y se saque conclusiones o una opinión de qué representan, pero no pasa de ahí, ya que las páginas siguientes están llenas de conocimientos y saberes occidentales o ajenos a la nacionalidad, que pudiera no está bien, pero como menciona el MOSEIB, se debe partir primero de lo propio para dominar lo ajeno, entonces en la parte del contexto falla crucialmente.

Tampoco se nota una innovación en cuanto a las orientaciones pedagógicas para tratar los temas. Todo se queda en leer los contenidos, tener un entendimiento aceptable de los mismos como para aprobar una evaluación y nada más, no se promueve el uso o la práctica innovadora mediante diversos materiales didácticos, que por una parte eso es trabajo de los docentes llevar al aula, pero por otra, al estar estos últimos regidos por lo que diga el texto tampoco hay una orientación del mismo para promover el uso de recursos didácticos que fortalezcan el aprendizaje de la lengua.

Del manejo de las TIC se puede decir lo mismo, los estudiantes al entrar a los links proveídos en el texto, se van a encontrar con una gran cantidad de links caídos que imposibilitará el refuerzo mediante estas tecnologías y no hay una orientación a los docentes que les inste a preparar nuevos recursos. En tal

caso, los links que sirven demuestran que sí se busca hacer un uso de diversos materiales multimedia como videos, blogs, bases de datos, etc. Lastimosamente la escasa contextualización y pertinencia de los mismos sigue siendo una constante.

Promueve el trabajo en equipo, ya que varias actividades deben ser realizadas en grupo, bien por esa parte, pero no hay actividades complejas que requieran un trabajo prolongado y constante en equipo, así que no hay una relación directa con el ABP ya que no sigue las características fundamentales del modelo (aprendizaje procedimental, compromiso, revisión y reedición, etc.). Por parte de los espacios de expresión si hay una muestra de que promueven los mismos en actividades referentes al teatro y la dramatización, por ejemplo.

Hay algo que es bueno a medias, por así decirlo, ya que se le da una importancia muy grande a la igualdad de género. Bueno a medias porque se le da un lugar más importante a ese pensamiento que al pensamiento intercultural, mismo que ya contiene a la igualdad de género. Siendo así, no hay un direccionamiento adecuado en cuanto a los contenidos, ya que mediante la interculturalidad se alcanza el respeto entre hombres y mujeres, la participación igualitaria y la defensa de los derechos de todos, sin predominancia de género ni difusión de prácticas que generen desigualdad.

Hay un acercamiento a contenidos que se usan en la Sociedad del Conocimiento, así como cierto lenguaje que existe dentro de ella y que cada vez se hace más cotidiano, pero lastimosamente juega como un arma de doble filo, ya que en las comunidades este tipo de lenguajes son usados por muy pocos y si en las grandes ciudades lo que están logrando es que se desvalore o se ignore el buen manejo del lenguaje escrito y hablado. En las comunidades donde no hay aún el dominio de los mismos, se logrará más que incorporarlos a la Sociedad del Conocimiento, confundirlos.

Texto de Ciencias Sociales

Este es el recurso bibliográfico que menos aportes ofrece en cuanto a la producción del cómic, ya que sus contenidos así como sus orientaciones no están encaminadas a aprovechar el uso del material didáctico, sus actividades se remiten a investigaciones de datos fácticos y memorización de fechas o

acontecimientos. Además, dichas actividades no están contextualizadas ni tienen pertinencia con ninguna nacionalidad.

Los contenidos igualmente informan y educan acerca de las luchas globales, que por una parte es preciso conocer, no hay duda, pero se ha mencionado antes que primero debe partirse de lo propio para dominar lo ajeno. Lastimosamente ese no es el caso ya que en cuanto a luchas sociales se refiere, predomina el bagaje histórico de los procesos de independencia de Ecuador y Latinoamérica, con la dirección de abordar esos temas de forma fáctica más que analítica. Eso es un gran problema debido a la importancia que tiene el aprendizaje de los estudios sociales en la educación.

Debemos mencionar que si hay mención a la situación histórica de los pueblos indígenas, pero es tan reducida y no cubre ni siquiera un capítulo del libro, que seguramente, pasa inadvertida para los estudiantes, quienes ni conocerán la historia de liberación de sus pueblos ni entenderán los conflictos históricos internacionales, debido a que son temas complejos y que necesitan un relacionamiento con la realidad local, misma que no se aborda.

Hay menciones igualmente acerca de los derechos colectivos y se nota un desarrollo un poco más detallado, al igual que la actitud y participación ciudadana que bien se puede relacionar con la participación comunitaria, pero eso también dependerá de cómo aborde el docente el tema.

Análisis del MOSEIB

Una de las características más destacables de este documento es el bagaje que se hace por la historia de la Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador. Pasando por las escuelas indígenas de Cayambe dirigidas por Dolores Cacuango, donde se dio una importancia fundamental al uso de la lengua de la nacionalidad para la enseñanza, así como el apoyo de docentes indígenas para darle más pertinencia al proceso educativo, continuando con el relato de lo que fueron las Escuelas Radiofónicas iniciadas por Monseñor Leonidas Proaño, hasta llegar a lo que hoy es uno de los sueños vueltos realidad, la Universidad Nacional de Educación. Estas historias podrían ser relatadas en los comics.

Se preocupa por aspectos importantísimos en los que históricamente el sistema educativo ecuatoriano ha venido fallando constantemente: empleo de metodologías memorísticas, descuido de los

procesos lógicos (en matemáticas) y la capacidad expresiva (en lengua), poca atención a los intereses de los pueblos y nacionalidades mucho menos a los de los estudiantes, el currículo basado en prácticas mecanicistas que no aportaban nada al desenvolvimiento social de los estudiantes, desvalorización de los conocimientos ancestrales dando primacía a los conocimientos ajenos, etc.

Por eso mediante el apego a las múltiples normativas que rigen el SEIB se convierte también en una política pública que apoye la transformación educativa, dando el paso hacia un proceso educativo acorde a los tiempos globalizados y de prominentes avances tecnológicos en los que vivimos, tiempos donde más que nunca se necesita de una educación integral que oriente a los estudiantes a tener un pensamiento abierto, de respeto, equidad, valor identitario y convivencia armónica con el medio ambiente y con las diferentes expresiones de las tantas culturas habitantes en el Ecuador.

Promueve el recuperar las formas ancestrales de aprendizaje, donde intervenían los familiares y la comunidad en general, ya que cumplen un papel fundamental en la vida diaria del estudiante, entonces se vuelve absurdo no incluirlos en el proceso educativo de los educandos. Al integrar en este proceso a toda la comunidad educativa se logrará una mejora en cuanto a la pertinencia y contextualización de contenidos ya que habrá una constante interacción entre los saberes que provea el MINEDUC y los conocimientos ancestrales que guarden en la comunidad las personas que la integran.

Le da importancia fundamental a la lengua de la nacionalidad donde se realice la práctica educativa para fomentar la valorización identitaria y conservar las lenguas y la tradición oral de las mismas. También fomenta el modo de vida sustentable y armónico con la madre naturaleza, así como el balance que debe haber ella y el ser humano. Les da a los docentes la libertad de escoger las teorías o prácticas que escojan para desarrollar sus cátedras sin someterlos a seguir un pensamiento homogeneizante, claro está que los docentes también deberán tener en cuenta al momento de planificar sus clases, los saberes ancestrales e integrarlos a los contenidos a enseñar, ya que de nada serviría dicha libertad si se deja de lado nuevamente los aprendizajes locales. Una vez más, los comics serían instrumentos poderosos para desarrollar estas virtudes.

Se propone consolidar la calidad del SEIB desde la educación inicial (EIFC) hasta el nivel superior, con el aporte de la sabiduría milenaria y los conocimientos desarrollados por demás culturas de todo el mundo, formando así una educación equitativa e incluyente. Busca promover la investigación en la práctica educativa para formar el pensamiento indagatorio en los estudiantes y que sean ellos quienes

resuelvan de mejor manera las necesidades que tenga su comunidad teniendo en cuenta que guardan mucho conocimiento propio y al conjugarlo con una práctica investigativa reforzarán el aporte que puedan hacer hacia los suyos para alcanzar un mejor estilo de vida, cada vez con más eficiencia.

Para lograr todos estos objetivos, el MOSEIB se propone construir espacios pedagógicos culturalmente pertinentes, donde se desarrolle este tipo de prácticas mediante la simulación de problemáticas y la resolución procesual de las mismas, llegando a darles una solución no solo eficaz sino innovadora y atractiva para la participación comunitaria de todos los actores educativos, es decir que el estudiante también desarrollará capacidades de liderazgo y organización social.

Toma muy en cuenta el autoestima personal de cada estudiante para fortalecer la identidad propia, por eso plantea desarrollar la percepción sensorial y afectiva de los educandos, esto mediante prácticas creativas e interactivas, donde nosotros proponemos a los comics que los consideren importantes y valiosos para la construcción de un aprendizaje significativo que no solo les dejará un conocimiento trascendente sino un mayor respeto hacia sí mismos como a los demás, fortaleciendo sus valores éticos y estéticos.

Finalmente, busca desarrollar el sentido estético de los estudiantes mediante el manejo creativo de las artes y expresiones artísticas.

Como bien puede observarse, el comic podría ser un instrumento didáctico poderoso, aliado del MOSEIB y sus objetivos estratégicos.

Análisis del Diario de Campo

Este instrumento se utilizó durante un mes en las PP correspondientes a 7mo semestre (desde el 28-10-2019 al 08-11-2019 y del 18-11-2019 al 28-11-2019). Mediante el mismo se pudo conocer varios aspectos que posteriormente sirvieron para direccionar las soluciones que se quiere realizar con este proyecto (Anexos 2-7). Dichos aspectos corresponden al uso de material didáctico, de clases innovadoras, la pertinencia de contenidos, el desarrollo del pensamiento crítico, el uso de las TIC y el fomento de la identidad mediante la práctica docente.

Se pudo conocer que la hay varias falencias en cuanto a lo planteado en el anterior párrafo. Para empezar no había una contextualización de contenidos que aporte un mejor entendimiento de los temas, al ser un trato tan general el que se hace en los textos escolares al respecto de cualquier tema, no había un sentido de pertenencia al momento de estudiarlos y los estudiantes se mostraban distraídos, confundidos o simplemente repetían lo que debían decir para “demostrar” que aprendieron, algo que los docentes no tomaban en cuenta, al estar regidos a los contenidos generales de los textos, que si bien deben ser aprendidos, no había una relación con la vida de los estudiantes.

Tampoco se pudo notar un uso de las TIC, una de las razones puede ser el hecho de que es una UECIB y usualmente estas no cuentan con recursos tecnológicos para hacer uso de los mismo, pero, en el caso de Cacique Tumbalá si disponían de una sala de computo la que tenía proyector, mediante el cual se pudo haber desarrollado alguna clase con material audiovisual que refuerce el aprendizaje de los estudiantes. Lastimosamente ese no fue el caso y dicha sala quedaba limitada al uso de los cursos superiores de bachillerato, quitándoles la oportunidad a los niveles inferiores de tener un acercamiento hacia el aprendizaje mediante recursos digitales.

En la clase de Lengua en conjunto con la de ECA, realizaron un fanzine, por esa parte si existió un uso de material didáctico y la respuesta de los estudiantes se observó totalmente diferente, ponían atención y trabajaban activamente en la labor de dicho producto, entonces dio a entender que una clase más atractiva y con uso de recursos atractivos y que despierten el interés de los estudiantes era posible si los docentes planteaban cátedras así. Ejemplos se pueden encontrar en multitud de plataformas digitales en la web y no necesariamente solo ejemplos digitales, sino de trabajo práctico como la elaboración del fanzine que ya venían trabajando, lo que se necesita es que los docentes se preparen también en el dominio de las tecnologías para poder reforzar su práctica educativa.

Al estar mal direccionada la enseñanza de los contenidos planteados y no tener relación con la vida de los estudiantes, su identidad se veía ignorada también y teniendo en cuenta que Engabao es una comuna que ha vivido varias luchas sociales, es una falencia muy grande ya que en el futuro serán los estudiantes del ahora los que defenderán su territorio de las empresas que quieran expropiárselo, pero, si no hay un tratamiento de la historia así como el refuerzo de su identidad comunitaria, será muy difícil que lo logren.

Análisis del Instructivo de Proyectos Escolares

El documento es un promotor de material didáctico a gritos. Busca, mediante el planteamiento de un proyecto, volver lo más interactivo, participativo y motivador al proceso que se necesita para resolver la situación o interrogante que dio paso al proyecto. Mediante dicho proceso busca que el estudiante desarrolle sus capacidades de socialización y trabajo en equipo así que también fomente muy enfáticamente la participación colaborativa del alumno en relación a su grupo de trabajo.

Orienta a que, en lo que se refiere a la aplicación en la EIB, se contextualicen los contenidos, para darles pertinencia y sentido, ya que así tendrá sentido real la creación de tal o cual solución. De igual manera promueve la creación de productos que atiendan a tópicos como los saberes ancestrales, el medio ambiente, bagaje histórico y uso de las TIC pero también el desarrollo de aprendizajes de tecnologías más complejas como la robótica o programación, mostrando un interés grande por innovar la práctica educativa, con el fin de acercar a los estudiantes a una educación actual y con aprendizajes que la actualidad demanda.

Aboga por el trabajo grupal para desarrollar también capacidades analíticas, reflexivas, de socialización, mismas que ayudarán al reconocimiento de unos y otros por iguales, aumentando su autoestima y la de los demás. Por eso insta a que dentro de los procesos haya también actividades autoreflexivas y de evaluación propia, mejorando así la honestidad con uno mismo.

Fomenta la creatividad, el emprendimiento y el liderazgo para que los estudiantes aprendan a tomar la iniciativa en el futuro, cuando su comunidad así lo necesite. Aportando con ideas frescas, innovadoras y que contemplen las condiciones sociales del lugar donde exista el problema que se quiera resolver. Los estudiantes tomarán una posición de colaboradores y si así requiere la situación de líderes, los mismos que valorarán cada aporte y sabrán encontrar soluciones y respuestas adecuadas y pertinentes.

Busca la participación de la comunidad educativa en su totalidad. Los facilitadores son los docentes, sus apoyos los padres y madres de familia, ex docentes y personas ancianas poseedoras de tradición oral importante, también insta a la participación de los directivos de la institución como del distrito. Más serán los estudiantes los protagonistas del proceso ya que en ellos recae el deber de aprovechar todas las facilidades informativas que los actores antes mencionados aporten.



Como fin de la creación del proyecto escolar se busca que el mismo sea expuesto. Vemos aquí también el fomento para la creación de espacios (ferias, casas abiertas, exposiciones, etc.) de expresión y opinión de los cuales se valdrá el alumnado para poder mostrar el trabajo realizado a lo largo del tiempo que duro la construcción y consolidación del proyecto escolar. Obviamente también es un fin que busca fortalecer el dominio de las competencias lingüísticas comunicativas de los estudiantes.

Todo esto vuelve al Instructivo de Proyectos Escolares otro documento con el peso del MOSEIB ya que sigue lineamientos innovadores y que en contextos internacionales han servido de manera eficaz. Quedando así como uno de los documentos analizados más importantes para la concreción de la siguiente etapa de esta investigación (la creación del cómic que fortalezca la interculturalidad).

5. PROPUESTA

El Cómic: Paso a paso desde un pequeño trazo

Abundan los temas que se han contado ya mediante un cómic, desde guerras mundiales, prehistoria y hechos históricos, biografías, mundos alternativos, realidades ficticias, etc. Es justamente esa gran versatilidad del cómic la que ha dado pie a este Proyecto Escolar, ya que con un cómic se puede representar la realidad, pero esta vez desde, por y hacia los estudiantes que la conforman.

Mediante el aprendizaje de diversas técnicas básicas, los estudiantes tendrán las herramientas necesarias para la creación de un cómic. Empezando por el dibujo, el uso del texto y la narración, los tres elementos constitutivos del comic, hasta terminar en la concreción de una idea o mejor dicho una historia que con él será retratada. Usaremos el comic como instrumento pedagógico con una intención y un propósito claro: fomentar la creatividad de los estudiantes y fortalecer su identidad construyendo un relato en el que ella sea el núcleo central del argumento.

Para este proceso nos serviremos de diversos recursos hechos por profesionales de la rama como Will Eisner y Scott McCloud, entre otros. Desde ellos se ha creado una guía básica para crear fácilmente un cómic. Pero no solo se hace uso de dicho material bibliográfico sino también de cómics ya elaborados que inspiran al estudiante y le señalan caminos. Igualmente haremos uso de diversos tutoriales en formato audiovisual.

Es por ello que el manejo básico de las TIC también será necesario ya que muchos de esos recursos deben ser reproducidos y eventualmente instalados en dispositivos digitales como los teléfonos móviles o computadoras. El apoyo del docente será crucial, sin importar que tenga experiencia en este terreno, pues mediante los recursos mencionados podrá brindar el apoyo a los estudiantes si así ellos lo requieren, entendiendo también que no debe ser más que eso, apoyo, ya que los creadores y principales hacedores de ese cómic que se cree, deben ser justamente ellos.

Este proyecto, debido a la pandemia de COVID-19, se plantea sea realizado de manera virtual mediante la plataforma ZOOM (o la que utilice la institución), aunque, si la situación mejora dentro de poco y se vuelve a la presencialidad, la variación en las actividades no tendría mayor cambio ni alteración. Por otro lado, el tiempo que se indica en cada microplanificación es una recomendación, el docente que lo aplique deberá dividir ese tiempo a su juicio y hacer que el proceso se agilice haciendo que los estudiantes trabajen no solo de forma sincrónica sino también asincrónica.



Para un primer acercamiento a las microplanificaciones realizadas, servirá de guía el siguiente cuadro de resumen, donde se mostrará el nombre de cada actividad (en el orden que se han pensado), su descripción y objetivo(s). Al final del cuadro se podrán encontrar un apartado que especifica los recursos que se necesitará para que los estudiantes lleven a cabo este proyecto:

Nombre de actividad	Descripción	Objetivo(s)
¿Cómico? ¿Esos dibujitos del periódico?	Se busca con esta actividad dar un acercamiento a lo que son los cómics usando las concepciones que se obtengan de la participación de los estudiantes y ayudándose de las perspectivas de Will Esiner y Scott MCloud, buscando una definición propia de la clase.	Conseguir un primer concepto del cómic mediante la participación de los estudiantes
El dibujo en el cómic y el dibujo en mi	Con esta actividad se empiezan a conocer los componentes del cómic, así las características propias. Se empezará por el dibujo	Aproximar mediante el análisis del dibujo al autoreconocimiento identitario y cultural. Aportar a la construcción un pensamiento crítico acerca de diversas representaciones e imaginarios de diferentes culturas, ideologías, etnias o nacionalidades.
	Al haber ya hablado sobre el dibujo y su intención comunicativa, ahora se	Acercar a los estudiantes a técnicas de dibujo que les permitan retratar de mejor manera un dibujo de sí mismos (de manera caricaturesca ya que



¿Y si nos dibujamos nuevamente pero con técnica?	procederá a aprender técnicas para poder dibujar, usando el <i>Curso completo de dibujo para cómics</i> de Christopher Hart.	son técnicas básicas de dibujo), con los mismos componentes identitarios que la actividad anterior, pero ahora con técnica estética.
Ahora que ya no sea sólo yo, también mis compañeros	Después de haber aprendido y practicado técnicas de dibujo para retratar a una persona o personaje (como se le llamará en adelante), se pedirá a los estudiantes dibujen dos o más de los mismos, que bien pueden interactuar entre ellos (aunque también pueden fungir como espectadores o testigos de una situación), pero que consten dentro de un mismo espacio.	Facilitar el desarrollo de la representación de varios personajes dentro de un mismo espacio. Orientar a que los dibujos realizados sean de los mismos estudiantes y sus compañeros.
El escenario importa, pero no es imprescindible	Ya se dibujó personajes varios desenvolviéndose ante una situación en particular. Ahora se procederá a ambientar dichas situaciones, para darle un poco más de detalle.	Orientar a los estudiantes el dibujo de escenarios simples sin mayor detalle ni complicaciones Exhortar a que lo hagan en referencia al estado de su comunidad o la unidad educativa (infraestructura, condición o apariencia)
El siguiente componente: el texto	Para continuar con los componentes esenciales del cómic, pasaremos a conocer acerca de la dimensión textual del mismo. Haremos un repaso	



	por los tipos de textos que se utilizan usualmente en los cómics	Repasar los tipos de textos que más se usarán para la dimensión textual del cómic.
Bocadillos, burbujas, globos o nubes, ¡vaya que tiene tantos nombres!	Después de haber hecho un repaso por los tipos de textos, es momento de ver cómo los usaremos dentro de la dimensión textual del cómic, se conocerán los cuadros de diálogo (burbuja, bocadillo, nube, etc) y las cartelas o cartuchos que pudieran contener a cada cual.	Acercar a los estudiantes al relacionamiento entre los tipos de textos y los bocadillos respectivos así como las cartelas usadas en el cómic
Ahora mis dibujos pueden hablar	Ahora que se tiene noción de las técnicas de dibujo básicas, así como de la dimensión textual del cómic, pasaremos al penúltimo componente básico del mismo: la viñeta.	Orientar a los estudiantes en la creación de sus primeras viñetas usando los componentes básicos estudiados hasta el momento. Acercar a los estudiantes a la creación de un retrato más complejo (debido a los componentes a usar) de una situación específica.
Una pequeña historia hecha cómic	Mediante el uso de pequeños relatos acerca de la cosmovisión kichwa los estudiantes deberán retratar un dibujo (o los necesarios) resumiendo al mismo.	Acercar a los estudiantes a la síntesis de una historia mediante el dibujo de una hoja de cómic.
Un paso más antes de empezar con nuestro	Ahora que se tiene un conocimiento de las partes del	Acercar a los estudiantes al desarrollo de un pensamiento



cómic: la lectura de uno ya hecho	cómic, así como de las técnicas para realizarlas, se procede a leer un par de ejemplares.	crítico de la lectura de cómics y consecuentemente de otro tipo de textos.
La creación de algo nuevo	Después de haber aprendido los elementos básicos para crear un cómic, así como a analizar su contenido, lo siguiente es crear uno nuevo, desde cero.	Guiar a los estudiantes hacia la creación de un cómic de su autoría y creatividad que utilice las enseñanzas aprendidas durante el proyecto escolar y crear un producto claro e intencionado.
¡Que se conozca nuestra creación!	Los estudiantes han pasado por un proceso que ha llevado tiempo para terminar creando un producto que refleje sus capacidades estéticas y lingüísticas	Potenciar el valor que tenga la creación de los cómics de los estudiantes mediante una exposición o casa abierta donde se desenvuelvan como expositores de su proceso, así como las ventajas y desafíos que ha tenido el mismo.
Recursos necesarios para el desarrollo de las actividades:		
<ul style="list-style-type: none">• Lápiz (4H y HB)• Borrador de goma• Hojas de papel bond• Esfero negro o rapidógrafo• Regla• Cinta adhesiva• Tijeras• Celular inteligente o Computadora• Carpeta o portafolio		

Tabla 4: Resumen de actividades planificadas

Fuente: Elaboración propia



A continuación, desarrollaremos el proceso de montaje del comic:

Actividad #1

N° de actividad	Actividad #1
Título de la actividad	¿Cómic? ¿Esos dibujitos del periódico?
Fecha	00/00/0000
Duración	40 mins.
Para realizarse en	1 sesión
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Al referirnos a un cómic pueden haber muchas definiciones. Se busca con esta actividad dar un acercamiento a lo que son los cómics usando las concepciones que se obtengan de la participación de los estudiantes y ayudándose de las perspectivas de Will Esiner y Scott McCloud, buscando una definición propia de la clase. Para ello se mostrarán ejemplos de viñetas de diversos cómics como Mafalda, Condorito y X-Men como material de ayuda para que los estudiantes construyan un concepto con base en lo que interpretan.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Conseguir un primer concepto del cómic mediante la participación de los estudiantes	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">El docente empezará compartiendo el título general del proyecto y también el de esta actividadProcederá a explicar a los estudiantes en qué consistirá el Proyecto Escolar, así como sus objetivos.	



- Explicará que los protagonistas del proceso son los estudiantes y que su papel es el de facilitador, con el fin de que entiendan que la culminación exitosa del proyecto dependerá de su compromiso y voluntad, más el docente se encargará de proveer material didáctico atractivo e interesante para mantener la atención de los estudiantes.
- A continuación hará preguntas a los estudiantes acerca del cómic (si lo conocen, si han leído o poseen uno, qué piensan que es el cómic, etc.).
- Mediante una lluvia de ideas los estudiantes deberán responder y el docente ir anotando palabras o frases relevantes en la pizarra.

Construcción

- Los estudiantes se juntarán en grupos de 4 personas
- Luego se les proveerá a los estudiantes de los Cómics 1, 2 y 3. (Anexos 8-10)
- Después de una observación de los mismos, los estudiantes compartirán qué pudieron interpretar.
- El docente continuará con la pregunta ¿Qué creen entonces que es el cómic?, para resaltar las palabras o frases que se repitan y anotar otras nuevas que puedan surgir.
- Se separará o encerrará las palabras o frases más empleadas pero que también sean correctas
- El docente previamente deberá guiarse mediante las Cartillas docentes 1 y 2 (Anexos 11 y 12) para tener una noción del concepto de cómic según Eisner y MCloud, con la finalidad de omitir las palabras o frases que no tengan relación alguna.
- Se procederá a ver el video *¿Qué es el cómic?* (https://www.youtube.com/watch?v=kYRnyfFzgEg&ab_channel=GO%21elmonitorgeek)
- Se hará trabajar a los estudiantes en parejas para que entre ellos dialoguen acerca de lo observado en el video.
- Luego con sus opiniones el docente hará una última purga de las palabras y frases más pertinentes referentes a la definición de un cómic.

Consolidación

- Realizar tres preguntas: ¿Qué entendí por cómic?
¿Qué aspectos puedo resaltar?



¿Son solo para entretenimiento?

- Mediante el diálogo en parejas y las respuestas a las preguntas antes planteadas los estudiantes deberán conceptualizar el cómic ayudándose también de las palabras en el pizarrón y así obtener una frase compleja en la que se refiera una definición del cómic con sus atributos fundamentales.

Observaciones y Recomendaciones

- Si el material complementario no es suficiente, se deja al final de esta ficha varios enlaces donde se pueden encontrar páginas de cómics con las que también puede trabajar el docente.
- Para que el docente, además de previamente acercarse a la definición del cómic, se recomienda que también lea uno, para ello también servirá la lista de links abajo referidas. De esta manera el docente podrá desempeñar mejor esta actividad ya que tuvo un acercamiento lector y conceptual previo.

Tarea para la casa

- Alistar los materiales para la siguiente clase.

Destrezas curriculares reforzadas

D.LL.C.59.6. Matiza y precisa las ideas y los significados de oraciones y párrafos mediante el uso selectivo del gerundio, el participio y extranjerismos en castellano.

D.LL.C.69.4. Mejora la claridad y precisión en la producción de textos escritos de noticias y reportajes, mediante la escritura de oraciones subordinadas adverbiales, gerundios en castellano.

Links de refuerzo

- <https://comicsclasicos.blogspot.com/>
- <https://recopilaciondecomics.blogspot.com/>
- <https://sanviator.net/multimedia/biblioteca/joyas-literarias-juveniles-comic/>

Actividad #2

Nº de actividad	Actividad #2
Título de la actividad	El dibujo en el cómic y el dibujo en mi



Fecha	00/00/0000
Duración	40 mins
Para realizarse en	1 sesión
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">• Con esta actividad se empiezan a conocer los componentes del cómic, así las características propias. Se empezará por el dibujo. Mediante una interpretación de los recursos proveídos se analizará aspectos como el mensaje, la intención o el propósito de las representaciones proveídas, para terminar con un dibujo de sí mismos representándose tal cual se piensan y se sienten respecto a su cultura o a lo que han aprendido en su comunidad.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">• Aproximar mediante el análisis del dibujo al autoreconocimiento identitario y cultural.• Aportar a la construcción un pensamiento crítico acerca de diversas representaciones e imaginarios de diferentes culturas, ideologías, etnias o nacionalidades.	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">• Comenzar con tres preguntas: ¿Qué es un dibujo? ¿Creen que un dibujo da un mensaje? ¿Pueden ser ofensivas o influyentes los dibujos?• Mediante una lluvia de ideas se responderá las incógnitas• El docente se servirá de la Cartilla docente 3 (Anexo 16) para dar una pequeña explicación de cómo el dibujo puede transmitir ideologías o pensamientos acerca de algún grupo social.	
Construcción	
<ul style="list-style-type: none">• Se proveerá a los estudiantes de los Cómics 4, 5 y 6 (Anexos 13-15) para ser analizados en parejas.	



- Se dialogará entre las duplas acerca del mensaje que se pudo captar.

Forma

- Se plantearán tres preguntas: ¿Qué provoca en nosotros la imagen?
¿Qué sentimientos evoca en mí?
¿Qué motivos puede tener la persona que los dibujó para haberlos hecho?

- Se procederá a responder estas preguntas en parejas igualmente

Fondo

- Se plantearán dos preguntas: ¿Qué información obtengo del paisaje?
¿Qué objetos complementan el ambiente?
- Se dialogará en parejas para responder a estas preguntas
- Se redactará un texto pequeño en el que se hable de todas las interrogantes planteadas
- Mediante una exposición para la clase, cada grupo compartirá lo que realizó

Consolidación

- Se plantearán tres preguntas: ¿Cómo me veo a mi mismo?
¿Cómo me siento al respecto?
¿Qué me hace quién soy?
- Mediante un dibujo los estudiantes deberán representarse a sí mismos

Observaciones y Recomendaciones (Para el docente)

- Al ser una actividad un tanto compleja, administrar bien el tiempo que se tiene, pero si a pesar de ello no se alcanza a completar la actividad, terminarla en un punto claro, con una pequeña reflexión.
- Para planificar de mejor manera ayudarse con el link de refuerzo acerca de las ventajas del dibujo.

Tarea para la casa

- Terminar el dibujo de sí mismos
- Hacer una lista de los materiales necesarios para practicar las técnicas de dibujo de la siguiente clase (lápices, papel bond, borrador de goma, esfero negro, etc.)

Destrezas curriculares reforzadas



D.ECA.EIB.63.16. Observa y analiza las obras de artistas contemporáneos para determinar qué elementos, recursos y espacios utilizan para la producción de su obra.

Links de refuerzo (Para el docente)

- https://www.youtube.com/watch?v=6G2GU8D_xTI&ab_channel=AntonioGarc%C3%ADaVillar%C3%A1n

Actividad #3

N° de actividad	Actividad #3
Título de la actividad	¿Y si nos dibujamos nuevamente pero con técnica?
Fecha	00/00/0000
Duración	120 mins.
Para realizarse en	3 sesiones
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">• Al haber ya hablado sobre el dibujo y su intención comunicativa, ahora se procederá a aprender técnicas para poder dibujar. Usando el <i>Curso completo de dibujo para cómics</i> de Christopher Hart, se proveerá de material que enseñe a los estudiantes, técnicas básicas para el dibujo de personajes. Debido al tiempo que puede tomar que se alcance un dominio de las técnicas se ha dividido esta actividad en tres sesiones, las cuales deberán ser planificadas por el docente previamente.	



Objetivo(s)

- Acercar a los estudiantes a técnicas de dibujo que les permitan retratar de mejor manera un dibujo de sí mismos (de manera caricaturesca ya que son técnicas básicas de dibujo), con los mismos componentes identitarios que la actividad anterior, pero ahora con técnica estética.

Anticipación

- Pedir a los estudiantes que saquen el dibujo que hicieron de sí mismos la clase anterior.
- Preguntarles si se habían retratado antes y qué les pareció haberlo hecho.
- Promover un diálogo en conjunto donde los estudiantes expresen sus opiniones.

Construcción

- Juntar a los estudiantes en grupos de 3-4 personas (con el propósito de que se ayuden entre sí para entender mejor las técnicas)
- Proveer a los estudiantes del Cuadernillo de dibujo 1 (Anexo 17)
- Ya que la cantidad de hojas es significativa pedir previamente a los estudiantes que tengan celulares inteligentes los lleven al aula para compartirles el cuadernillo y que puedan tomarse su tiempo analizándolo)
- Empezar con los ejercicios de técnicas de dibujo, poco a poco y con tranquilidad.

Consolidación

- Al final de cada sesión (10 mins. antes) se pedirá que los estudiantes delinee los dibujos con un esfero de color negro para que resalte los trazos que han creado y así poder comprobar que se han aprendido las técnicas ensayadas.
- Enviar de tarea a la casa a que adornen los dibujos creados en cada clase con vestimenta y atavíos de una cultura autóctona para que no se pierda de vista que el cómic es un medio para reforzar la interculturalidad mediante representaciones estéticas

Observaciones y Recomendaciones

- Para poder dar ayuda a los estudiantes en el desarrollo de estas técnicas se recomienda que el docente previamente también las practique. No se necesita que se vuelva un profesional del dibujo pero sí que pueda brindar soporte a los estudiantes al momento de la práctica.
- El cuadernillo es una extracción de lo que se consideró clave y básico para desarrollar técnicas de dibujo para principiantes, pero si se considera pertinente profundizar en más



aspectos que el libro original contiene, se podrá encontrar al mismo en la carpeta de Google Drive a la que se puede acceder mediante el link de refuerzo.

- Se puede ampliar esta actividad a una 4ta sesión en donde se dediquen netamente a la práctica de lo aprendido.

Tarea para la casa

- Pensar en dos o más personajes que puedan acompañar al dibujo de si mismos para retratarlos la próxima clase.

Destrezas curriculares reforzadas

D.ECA.EIB.62.16. Elabora dibujos y esculturas retratando gestos y expresiones de rostros.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>
 - Usuario: comicpasoapaso@gmail.com
 - Contraseña: comicpasoapaso123

Actividad #4

N° de actividad	Actividad #4
Título de la actividad	Ahora que ya no sea sólo yo, también mis compañeros
Fecha	00/00/0000
Duración	40 mins.
Para realizarse en	1 sesión
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">• Después de haber aprendido y practicado técnicas de dibujo para retratar a una persona o personaje (como se le llamará en adelante), se pedirá a los estudiantes dibujen dos o más de	



los mismos, que bien pueden interactuar entre ellos (aunque también pueden fungir como espectadores o testigos de una situación), pero que consten dentro de un mismo espacio. Se orientará a los estudiantes para que igualmente adornen a los personajes con elementos característicos de la cultura.

Objetivo(s)

- Facilitar el desarrollo de la representación de varios personajes dentro de un mismo espacio.
- Orientar a que los dibujos realizados sean de los mismos estudiantes y sus compañeros.

Anticipación

- Empezar con tres preguntas: ¿Cómo se sienten ahora que pueden dibujarse a sí mismos?
¿Qué tal si retratan a su personaje con un movimiento o posición particular?
¿Y si en esa situación también participa su compañero de grupo?
- Proveer los Cómics 7 y 8 (Anexo 18 y 19) como ejemplos de situaciones con dos o más personajes.
- Mediante el diálogo general se compartirá las opiniones de los estudiantes acerca de las preguntas y lo observado

Construcción

- Agrupar entre 4 personas a los estudiantes y pedirles que simulen una situación en la que participen todos los integrantes. (Especificarles que no es necesario dibujar un ambiente o lugar, sino que la situación puede ser dos personajes saludándose, hablando, caminando juntos, etc.)
- Explicar que se les agrupó para que tengan un referente de a quien retratar, más los dibujos que realicen son individuales
- Diez minutos antes de terminar la clase pedir que por favor con un esfero negro delinear los dibujos que hayan hecho para poder distinguirlos

Consolidación



- Cada grupo expondrá lo realizado ante la clase explicando que quisieron retratar en sus obras
- La clase dará su opinión acerca de si lo que ven y las obras transmiten es lo que los estudiantes plantearon

Observaciones y Recomendaciones

- Tener a mano el cuadernillo de dibujo por si necesitan recapitular algún tema en específico, hacer que los estudiantes utilicen sus celulares si así lo desean.
- Supervisar a los grupos uno por uno constantemente, para que no usen inadecuadamente los celulares y se distraigan y por si necesitan ayuda de algún tipo
- Se encontrará material del cual extraer más ejemplos en la carpeta de Google Drive

Destrezas curriculares reforzadas

D.ECA.EIB.57.18. Identifica personas técnicas, características, función de la obra de personajes representado en pinturas o esculturas.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>

Actividad #5

N° de actividad	Actividad #5
Título de la actividad	El escenario importa, pero no es imprescindible
Fecha	00/00/0000
Duración	40 mins
Para realizarse en	1 sesión
Descripción de la actividad	



- Ya se dibujó personajes varios desenvolviéndose ante una situación en particular. Ahora se procederá a ambientar dichas situaciones, para darle un poco más de detalle. Para ello la obra de Schultz (Carlitos y Peanuts) es idónea ya que su ambientación es minimalista y sobria, pero muy acertada.

Objetivo(s)

- Orientar a los estudiantes el dibujo de escenarios simples sin mayor detalle ni complicaciones
- Exhortar a que lo hagan en referencia al estado de su comunidad o la unidad educativa (infraestructura, condición o apariencia)

Anticipación

- Mediante un diálogo general pedirles que den su opinión acerca de cómo ven su comunidad, qué les gusta y que no.
- Conversar acerca de lo que les hace sentir la situación que comentaron
- Hacer dos preguntas: ¿Creen poder recordar su lugar favorito en la comunidad o la institución?
¿Creen poder dibujarlos? sin necesidad de detalle solo como lo recuerden
- Proveer de los Cómics 9, 10 y 11 (Anexos 20-22) como ejemplo de dibujo simple de escenarios
- Pedir opiniones de lo que han observado

Construcción

- Se les pedirá a los estudiantes que saquen el dibujo de varios personajes realizado la sesión anterior y que piensen un lugar donde suceda la situación retratada
- Los estudiantes procederán a dibujar un lugar de la comunidad o de la institución con las características básicas antes observadas, sin un detalle minucioso pero tratando de retratar lo mejor que se pueda.
- A continuación delinearán los dibujos con esfero negro para darles mejor claridad

Consolidación



- Con mucho cuidado deberán recortar el dibujo de los personajes para poder agregarlos al nuevo dibujo del escenario, con un poco de cinta adhesiva para que no se malogre el primer dibujo
- Expondrán los estudiantes sus trabajos en clase y sus compañeros darán opiniones acerca de lo realizado

Observaciones y Recomendaciones

- Esta es la última actividad relativa a la enseñanza de técnicas de dibujo (ya que pasaremos al componente textual del cómic), si es necesario reforzar todo lo aprendido, lo adecuado sería realizar una microplanificación con tópicos de todas las actividades relacionadas con dibujo
- Si se necesita más ejemplos se los podrá encontrar en la carpeta de Google Drive.

Destrezas curriculares reforzadas

D.ECA.EIB.63.16. Observa y analiza las obras de artistas contemporáneos para determinar qué elementos, recursos y espacios utilizan para la producción de su obra.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad #6

N° de actividad	Actividad #6
Título de la actividad	El siguiente componente: el texto
Fecha	00/00/0000
Duración	80 mins.
Para realizarse en	2 sesiones (1era para enseñar los tipos de textos; 2da para revisar las tareas en casa)
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">• Para continuar con los componentes esenciales del cómic, pasaremos a conocer acerca de la dimensión textual del mismo. Nos referimos a los bocadillos o burbujas del cómic, así como sus tipos y características. Pero primero, en esta actividad específicamente, haremos un repaso por los tipos de textos que se utilizan usualmente en los cómics (descriptivo, narrativo, explicativo y argumentativo), para entender su función dentro del mismo.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">• Repasar los tipos de textos que más se usarán para la dimensión textual del cómic.	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">• Preguntar a los estudiantes: ¿Pueden describir lo que hemos hecho hasta ahora? ¿Cómo se han sentido con las actividades realizadas? ¿Qué les ha gustado y qué no? ¿Por qué y sus razones?	



- Hacerlo mediante el uso del Cuborioso (Anexo 23), para que haya un poco de ludismo en la actividad.
- Hacer la siguiente pregunta: ¿Ustedes creen que sus respuestas corresponden a algún tipo de texto? Y escuchar las opiniones de los estudiantes.

Construcción

- Proveerlos de la Cartilla estudiante 1, 2, 3 y 4 (Anexo 24-27)
- Que los estudiantes las lean y asimilen en grupos de 4 personas
- Volver a plantear las preguntas iniciales pero esta vez deberán responder usando la información de las cartillas para hacerlo correctamente.
- De cada pregunta harán una respuesta en conjunto.
- Nuevamente usando el Cuborioso, cada grupo responderá la respuesta que corresponda al color (Hacerlo al menos dos vueltas para que así puedan exponer más de una pregunta y si se puede más mejor)
- Reforzar con el video *Tipos de textos* (https://www.youtube.com/watch?v=D8skdMATqO4&ab_channel=TodoParaNi%C3%B1os)

Consolidación

- Se asignará la siguiente tarea en clase: Escribir dos párrafos sobre uno de los siguientes temas: La pandemia por COVID-19; La igualdad de género; Mi cultura autóctona; Mi comunidad, sus virtudes y defectos. Para ello deberá cada estudiante escoger si el texto a redactar es descriptivo, narrativo, explicativo o argumentativo.
- Al terminarlo, cada estudiante pasará su escrito al compañero de la izquierda, (escrito y cartilla), para que el compañero evalúe si se entiende su trabajo y cumple con las características del tipo de texto que escogió. Hacer anotaciones al reverso del escrito.
- Devolver el trabajo a su dueño y dialogar en grupo acerca de lo realizado.
- Asignar la tarea individual de preparar en casa un texto de 5 párrafos con cada estilo de texto para la siguiente clase.

Observaciones y Recomendaciones



- Cubo+curioso=Cuborioso. Cada lado tiene un color, el docente le asignará un color a cada pregunta, el estudiante hará girar el cubo y responderá según la pregunta que corresponda, por ejemplo: Amarillo=¿Pueden describir...? Verde=¿Cómo se han sentido.....?, etc.
- Se debe asignar el color y no escribir sobre el cubo ya que servirá para futuras actividades y vale conservar su buen estado.
- Se encontrará un documento con más detalles acerca de este tema, revisarlo previamente y agregar lo que se crea necesario para la clase. Dicho documento se encontrará en la carpeta de Google Drive

Destrezas curriculares reforzadas

D.LL.C.56.4. Produce discursos que integren una variedad de recursos, formatos y soportes, precisando las ideas y los significados de oraciones y párrafos mediante el uso selectivo de modos y tiempos verbales en castellano.

D.LL.C.57.3. Escribe noticias con manejo de su estructura básica, y sustentar las ideas con razones en castellano.

D.LL.C.60.6. Expresa intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) con el uso creativo del significado de las palabras en castellano.

D.LL.C.75.9. Maneja las normas de citación e identificación de fuentes más utilizadas en castellano.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad #7

N° de actividad	Actividad #7
Título de la actividad	Bocadillos, burbujas, globos o nubes, ivaya que tiene tantos nombres!
Fecha	00/00/0000
Duración	40mins
Para realizarse en	1 sesión
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Después de haber hecho un repaso por los tipos de textos, es momento de ver cómo los usaremos dentro de la dimensión textual del cómic, se conocerán los cuadros de diálogo (burbuja, bocadillo, nube, etc) y las cartelas o cartuchos que pudieran contener a cada cual.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Acercar a los estudiantes al relacionamiento entre los tipos de textos y los bocadillos respectivos así como las cartelas usadas en el cómic	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">Empezar con cuatro preguntas: ¿Ustedes creen que los tipos de textos se usan todos en el cómic? ¿Se han fijado en esas nubecitas donde están ubicados o contenidos los diálogos en los cómics que hemos podido observar hasta ahora? ¿Creen que tienen relación? ¿Qué viene a su mente cuando les menciono las nubes del cómic?	



- Se puede utilizar nuevamente el Cuborioso para que los estudiantes respondan las preguntas.

Construcción

- Dar una explicación acerca de la definición del bocadillo, nube, globo o burbuja (procurar usar los cuatro nombres para que los estudiantes sepan que hay variedad de ellos), así como de sus tipos. Utilizando para ello la Cartilla docente 4 (Anexo 28)
- Explicarles también, mediante la Cartilla docente 5 (Anexo 29), lo que son las cartelas o cartuchos y el uso de las onomatopeyas.

Consolidación

- Agrupar a los estudiantes en parejas y proveer de los Cómics 12, 13, 14 y 15 (Anexos 30-33) como ejemplo de los globos, los cartuchos y las onomatopeyas.
- Que analicen e intenten reconocer los tipos de globos así como el uso de las cartelas y las onomatopeyas.

Observaciones y Recomendaciones

- Acompañar en el reconocimiento de cada componente enseñado en esta actividad para que se entienda de mejor manera.
- Si es necesario, el docente debe revisar material adicional para entender de mejor manera las diferencias entre los componentes.
- Para más ejemplos y mejor explicación, dar una revisión a los documentos disponibles en la carpeta de Google Drive.

Destrezas curriculares reforzadas

D.LL.EIB.73.3. Relaciona las emociones propias con las del texto leído de diversos autores y épocas en castellano.

D.LL.C.75.6. Identifica el mensaje que desea transmitir en textos relacionados a tragedias y comedias desde el nivel literal e inferencial en castellano.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad #8

N° de actividad	Actividad #8
Título de la actividad	Ahora mis dibujos pueden hablar
Fecha	00/00/0000
Duración	80 minutos
Para realizarse en	2 sesiones
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Ahora que se tiene noción de las técnicas de dibujo básicas, así como de la dimensión textual del cómic, pasaremos al penúltimo componente básico del mismo: la viñeta. Mediante el cual los estudiantes conocerán los tipos de viñetas y de planos para poder dibujar su primer retrato en formato cómic.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Orientar a los estudiantes en la creación de sus primeras viñetas usando los componentes básicos estudiados hasta el momento.Acercar a los estudiantes a la creación de un retrato más complejo (debido a los componentes a usar) de una situación específica.	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">Proveer a los estudiantes de cualquier cómic utilizado hasta ahora y pedirles que los observen durante unos momentos.Continuar con tres preguntas: ¿Se dieron cuenta que los dibujos están encerrados en unos cuadrados o rectángulos? ¿Para qué creen que sirve encerrarlos de esa	



manera?

¿Se fijaron que no todos muestran un cuerpo entero, o una sola parte de del cuerpo de los personajes o el escenario?

- Escuchar sus respuestas y opiniones mediante un diálogo general entre todos.

Construcción

- Mediante la Cartilla docente 6 (Anexo 34) explicar qué son las viñetas así como los planos que pueden tener las mismas.
- Proveer a los estudiantes de la Cartilla estudiante 5 y 6 (Anexos 35 y 36) para ejemplificar de mejor manera los tipos de planos en las viñetas.
- Que en grupos de 3-4 personas los estudiantes revisen los cómics que se proveyeron e identifiquen los tipos de planos presentes.

Consolidación

- En hojas de papel bond, individualmente, deberán dibujar 2 viñetas usando diferentes planos.
- Para ello seguirán las siguientes temáticas a retratar:
 - Yo caminando por mi comunidad
 - La medicina ancestral de mi comunidad
 - Mis amigos y mis profesores en el colegio
 - Los turistas y yo siendo amigos
 - Los ancestros de mi comunidad
 - Las fiestas ancestrales de mi comunidad
- Para especificar el lugar o lo que hacen los personajes se ayudarán de las cartelas, los globos y las onomatopeyas.
- Al terminar los dibujos los delinearán con esfero negro para darles más claridad.
- Cada estudiante pasará su creación al compañero de la derecha para que este haga una opinión o comentario del trabajo mostrado.

Observaciones y Recomendaciones



- Tener a mano todas las cartillas y material utilizado hasta ahora, por si necesitan recapitular algún punto que no esté bien aprendido.
- Fortalecer el proceso de cada estudiante mediante la revisión constante de su trabajo.
- Exhortarlos a que usen indumentaria de la cultura autóctona o que hagan uso de simbología de la misma.
- Para más ejemplos o material de ayuda, revisar la carpeta de Google Drive.

Destrezas curriculares reforzadas

D.ECA.EIB.57.20. Indaga sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales la incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias.

D.ECA.EIB.63.16 Observa y analiza las obras de artistas contemporáneos para determinar qué elementos, recursos y espacios utilizan para la producción de su obra.

D.ECA.EIB.63.18 Elabora ilustraciones, novelas gráficas y fotografías sobre los mitos, leyendas o cuentos que formen parte de la historia de la comunidad.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>

Actividad #9

N° de actividad	Actividad #9
Título de la actividad	Una pequeña historia hecha cómic
Fecha	00/00/0000
Duración	160 mins.
Parte	4 sesiones
Descripción de la actividad	



- Mediante el uso de pequeños relatos acerca de la cosmovisión kichwa los estudiantes deberán retratar un dibujo (o los necesarios) resumiendo al mismo, para los cuales utilizarán las técnicas de dibujo, el uso de globos, cartelas y onomatopeyas, así como de los tipos de textos, las viñetas y los planos.

Objetivo(s)

- Acercar a los estudiantes a la síntesis de una historia mediante el dibujo de una hoja de cómic.

Anticipación

- Proveer a los estudiantes el cómic *Los puneños comeobispo* (Anexo 39), para ser analizado.
- Ayudarse de la Cartilla docente 7 (Anexo 37) para especificar lo que es la secuencia del cómic, mientras se ejemplifica y aclara de qué se trata con el material proveído.
- Mediante la Cartilla docente 8 (Anexo 38) enseñar qué es y para qué sirve el **story board** del cómic
- Hacer dos preguntas ¿Conocen alguna historia antigua de la comunidad?
¿Se podrá crear un cómic con esa historia?
- Escuchar sus opiniones y motivarlos para que lo hagan

Construcción

- Los estudiantes deberán investigar una historia o relato corto que tenga que ver con la comunidad o la cosmovisión kichwa.
- En grupos de 3-4 personas deberán resumir la historia en tres partes: inicio, nudo y desenlace.
- Crearán un **storyboard** con base en ese resumen, buscando que lo que se va a proceder a dibujar
- Al momento de terminar el primer **storyboard** o bosquejo, se procederá a revisar si el mismo tiene el sentido y la pertinencia necesaria para que la historia sea bien entendida

Consolidación

- Escogerán las técnicas necesarias (globos, cartelas, planos, etc) para empezar con el dibujo



- Los estudiantes irán dibujando poco a poco cada viñeta, procurando sigan lo planeado en el **storyboard**
- Al terminar cada viñeta, la misma tendrá que ser delineada con esfero negro para que tenga más claridad y sea mejor entendida
- Para que las páginas creadas puedan ser leídas de mejor manera, los estudiantes deberán colocarlas con cinta adhesiva en un papelote
- Exponer el papelote a la clase
- Mediante una coevaluación los compañeros aportarán con sus opiniones acerca de si los demás grupos lograron el cometido que se plantearon
- Hacer un diálogo general con consejos para todos los grupos y asignar una tarea para la casa que los haga ensayar todas las técnicas aprendidas (o casi todas), ya que desde la próxima actividad empieza la creación de un cómic completamente nuevo.

Observaciones y Recomendaciones

- Explicar despacio los temas de esta actividad ya que pueden ser un poco pesados, pero con calma serán comprendidos y asimilados de mejor manera.
- Buscar material de refuerzo en la carpeta de Google Drive y de ser necesario en fuentes como YouTube o Google
- Brindar el apoyo constante a los estudiantes en el tema que tengan más dificultad.

Destrezas curriculares reforzadas

D.LL.C.67.6. Aplica el procedimiento de planificación, redacción y revisión en la escritura de informes y resúmenes producidos en distintos ámbitos y con diferentes propósitos.

D.LL.C.68.8. Comunica ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas del uso de las letras, de la puntuación y de palabras terminadas en *ancia* y *encia* en castellano.

D.ECA.EIB.67.17. Elabora y expone presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas sobre (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía, instalaciones, artesanías y tecnología).

Links de refuerzo

- https://www.youtube.com/watch?v=lLcok2OfnCA&ab_channel=IVANESKYtutorialesdeDibujoCartoon
- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad #10

N° de actividad	Actividad #10
Título de la actividad	Un paso más antes de empezar con nuestro cómic: la lectura de uno ya hecho
Fecha	00/00/0000
Duración	80 mins
Para realizarse en	2 sesiones
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Ahora que se tiene un conocimiento de las partes del cómic, así como de las técnicas para realizarlas, se procede a leer un par de ejemplares en los que veremos que dichos componentes se utilizan para difundir pensamientos o ideologías que no necesariamente fomentan el respeto o la correcta representación de los pueblos, la mujer o la sociedad en general.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Acercar a los estudiantes al desarrollo de un pensamiento crítico de la lectura de cómics y consecuentemente de otro tipo de textos.	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">Empezar con una explicación para los estudiantes de lo que son los estereotipos y los prejuicios socialesHacerles 4 preguntas: ¿Conocen un ejemplo de prejuicio racial o de género? ¿Creen que esas representaciones nos dejarán convivir	



en armonía entre todos?

¿Qué opinan de que la gran mayoría de personajes de los cómics son de una raza específica? ¿Saben cuál es?

¿Creen que en lugar de un prejuicio el cómic pueda llevar un mensaje o un reclamo social?

- Usar el Cuborioso para que los estudiantes respondan cada pregunta y opinen al respecto, agregarle a un color la capacidad de réplica para que no sólo respondan sino también refuten lo que algún otro compañero haya opinado, siempre desde el respeto obviamente.

Construcción

- Juntar a los estudiantes en grupos de 4 personas.
- Proveer a los estudiantes de los siguientes cómics:
 - Uncanny X-men Vol 1
 - Condorito N°154
 - Tintin en el Congo
 - Toda Mafalda (p. 39-50)
 - **NOTA:** Al ser los volúmenes completos lo que se va a proveer se debe acceder a ellos mediante el link de refuerzo presente al final de esta microplanificación.
- Darles su tiempo para que lean y observen el contenido de los materiales
- Entre parejas discutir acerca de lo que prejuicios que pudieron comprender o los estereotipos que encontraron.
- Realizar las siguientes preguntas:
 - ¿Se fijaron en que la gran mayoría de personajes son de raza blanca?
 - ¿Qué podemos decir acerca de que los X-men representan a una minoría?
 - ¿Cómo es representada la mujer en el cómic de Condorito?
 - ¿Se fijaron que parte de su gracia está cimentada en el engaño o lo que en Ecuador llamamos la viveza criolla? ¿Qué opinan de eso?
 - ¿Por qué esos rasgos tan grotescos al momento de retratar a alguien de raza afrodescendiente dentro de los cómic de TinTin?
 - ¿A qué clase social o estrato pertenecían dichos personajes?



- ¿Qué opinión tienen acerca de la emigración o la educación después de leer a Mafalda?
- ¿Creen que está bien decir que se retrata al mundo adulto como un sinónimo de insatisfacción, dentro de los cómics de Mafalda?

Consolidación

- Para responder a dichas preguntas los estudiantes deberán realizar un pequeño ensayo de al menos dos páginas explicando sus respuestas.
- Para nutrir más el diálogo, se dividirá a la clase en dos grupos y se creará un debate, un grupo deberá responder positivamente y el otro de manera negativa al planteamiento de las preguntas anteriormente hechas.
- Para terminar la clase el docente hará una última reflexión acerca de lo bueno y lo malo de los estereotipos.

Observaciones y Recomendaciones

- Ya que esta vez no se va a proveer de un fragmento de un cómic, sino el ejemplar completo, se recomienda utilizar la app Perfect Viewer que se puede encontrar gratuitamente en Google Playstore, o en la carpeta de Google Drive se encontrará el programa GonVisor para instalar en la computadora. Usar estos programas debido a que será mejor que puedan manejar todo el ejemplar en formato digital para entender de mejor manera lo tratado en esta clase, ya que imprimirlos tendría un costo no muy accesible.
- Los cómics mencionados se encuentran en las carpeta de Google Drive
- En la reflexión final, como aspecto bueno, puede mencionarse que si no existieran los estereotipos, no supiéramos en qué debemos mejorar como sociedad, cómo debemos comportarnos con otros y representarlos en obras de nuestra creación sin fanatismo ni prejuicios. Tener muy en cuenta que no se aboga por crearlos, sino que el hecho de que existan nos hace entender que aún nos queda mucho por recorrer como sociedad.
- Si es necesario, el docente deberá buscar más ejemplos de cómics donde se presenten estereotipos. Abajo en los link de refuerzo se encontrará bases de datos con variedades de cómics para descargar y utilizar en clase

Destrezas curriculares reforzadas



D.LL.C.58.6. Debate de manera crítica la interpretación de textos literarios y no literarios, basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto en castellano.

D.LL.C.58.7. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentaciones de un texto en castellano.

D.LL.C.59.4. Valora la diversidad cultural del mundo expresada en textos escritos representativos de las diferentes culturas en castellano.

D.LL.C.66.3. Reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios en la comunicación en textos relacionados al romance en castellano.

D.CS.EIB.56.12 Practica una convivencia armónica con los integrantes de su familia y comunidad, cumpliendo sus deberes y exigiendo sus derechos; conociendo el amor y la sexualidad, en contextos interculturales en su comunidad, pueblo o nacionalidad.

D.CS.BIL.58.17. Fomentar el *sumak kawsay* como una forma de vida para lograr el equilibrio y la felicidad personal y colectiva.

Links de refuerzo

- <https://comicsclasicos.blogspot.com/>
- <https://recopilaciondecomics.blogspot.com/>
- <https://sanviator.net/multimedia/biblioteca/joyas-literarias-juveniles-comic/>
- <https://www.supercomics.com.br/home> (En este link se podrán encontrar varios ejemplares de los autores ecuatorianos Gil y Oneto, de los cuales se analizó un cómic anteriormente. En el buscador de la página buscarlos como *Revista Leyendas* y aparecerán todas sus creaciones, las mismas que tienen totalmente relación con la cultura ecuatoriana y su historia)
- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad #11

N° de actividad	Actividad #11
Título de la actividad	La creación de algo nuevo
Fecha	00/00/0000
Duración	80 minutos
Para realizarse en	2 sesiones
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Después de haber aprendido los elementos básicos para crear un cómic, así como a analizar su contenido, lo siguiente es crear uno nuevo, desde cero. Para ello los estudiantes trabajarán en grupos, aportando sus aprendizajes entre todos, dando como producto un cómic con un mensaje, una crítica o una opinión sobre sí mismos y la comunidad en general. Esta es la actividad introductoria y de organización, por eso la duración de 40 mins. El proceso de creación tomará varias sesiones para las que no se ha visto necesaria la planificación de más actividades, pero si se exhorta al apoyo y guía docente.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Guiar a los estudiantes hacia la creación de un cómic de su autoría y creatividad que utilice las enseñanzas aprendidas durante el proyecto escolar y crear un producto claro e intencionado.	
Anticipación	
<ul style="list-style-type: none">Empezar con un diálogo introductorio en el que se hable de temas como la comunidad, la institución, la cultura, su estado emocional, la sociedad, las luchas sociales, la educación, etc. Procurar que todos o la gran mayoría participen.	



- Continuar con 3 preguntas: ¿Se imaginan crear un cómic donde retraten lo que me han dicho?
¿Qué les parece que sean ustedes los protagonistas y su comunidad el lugar donde se ambiente?
¿Empezamos con la creación del mismo?
- Con base en lo que han venido desarrollado y las parejas o grupos con lo que han hecho se crearán los grupos definitivos para la creación del cómic. Así que darles la libertad de agruparse entre 4-5 personas según su afinidad.

Construcción

- Proveer a los grupos del cómic *Las niñas, niños y adolescentes migrantes NO queremos discriminación* (Anexo 40), como ejemplo de un cómic corto pero con mensaje social, para que tengan una guía de lo que deben hacer.
- Darles a escoger los siguientes temas para tratar:
 - Los conocimientos ancestrales de la comunidad
 - La historia de mi comunidad
 - La historia de mi institución
 - La familia y el bienestar
 - La migración fuera de mi comunidad
 - Las culturas del mundo
 - La discriminación
- Los estudiantes elegirán qué temática van a abordar con su cómic y serán advertidos de las siguientes condiciones o lineamientos:
 - Deben ser ellos los personajes protagonistas del cómic.
 - Retratar su propia comunidad o realidad en el mismo
- Asignar un espacio de trabajo en el aula para cada grupo, el cual deberá recrearse hasta finalizar el cómic para que no haya alboroto por encontrar un lugar diferente en cada sesión.

Consolidación

- Empezarán con la creación del cómic bajo los lineamientos del docente, quien se ayudará del siguiente video



https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=nOqsUThNpL4&ab_channel=LoulouVZ

- Si hay algún punto de organizar, hacerlo y finalmente empezar con la creación del cómic.

Observaciones y Recomendaciones

- Si es necesario que el docente se nutra de material para la creación del cómic y así guiar de mejor manera, en la carpeta de Google Drive tendrá una gran variedad de recursos para ello, tanto los recursos de las actividades pasadas como nuevos, asegurando que tenga el material necesario para apoyar la creación de sus estudiantes.

Destrezas curriculares reforzadas

D.CS.EIB.56.12. Practica una convivencia armónica con los integrantes de su familia y comunidad, cumpliendo sus deberes y exigiendo sus derechos; conociendo el amor y la sexualidad, en contextos interculturales en su comunidad, pueblo o nacionalidad.

D.CS.EIB.60.12. Describe la vida cotidiana de la población indígena del siglo XIX y XX, sus costumbres, papel de las familias, alimentación y formas de vida.

D.CS.EIB.65.11. Describe las costumbres, sabidurías y creencias de los pueblos originarios de América como una fortaleza en la tradición de las comunidades.

D.LL.C.67.6. Aplica el procedimiento de planificación, redacción y revisión en la escritura de informes y resúmenes producidos en distintos ámbitos y con diferentes propósitos.

D.LL.C.68.7. Manifiesta intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) con el uso creativo del significado de las palabras, para dramatizar un texto teatral desde el uso de las convenciones dramáticas en castellano.

D.ECA.EIB.62.16. Elabora dibujos y esculturas retratando gestos y expresiones de rostros.

D.ECA.EIB.57.18. Identifica personas técnicas, características, función de la obra de personajes representado en pinturas o esculturas.

Links de refuerzo

- <https://drive.google.com/drive/u/2/my-drive>



Actividad Final

Actividad Final	
Título de la actividad	¡Que se conozca nuestra creación!
Fecha	00/00/0000
Descripción de la actividad	
<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes han pasado por un proceso que ha llevado tiempo para terminar creando un producto que refleje sus capacidades estéticas y lingüísticas, es por ello que como actividad final se va a crear una exposición o una casa abierta en la que se mostrará, no solo el producto final, sino también los borradores parte del proceso de creación del cómic. De esa manera los estudiantes podrán compartir su trabajo con la comunidad educativa, contando su experiencia de aprendizaje y el valor que tiene para ellos el haber aprendido diversas técnicas básicas para dibujar y escribir.	
Objetivo(s)	
<ul style="list-style-type: none">Potenciar el valor que tenga la creación de los cómics de los estudiantes mediante una exposición o casa abierta donde se desenvuelvan como expositores de su proceso, así como las ventajas y desafíos que ha tenido el mismo.	
A manera de trascendencia de esos conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">Para que todos estos aprendizajes estéticos y lingüísticos no queden en el olvido, una buena opción es plantear la creación de un club de cómics, donde los estudiantes ahora ya no solo sean participantes sino promotores del proceso e instructores de nuevos integrantes que quieran sumarse al aprendizaje de dichas destrezas. Un club donde se lea, analice y cree cómics para ser compartidos en la comunidad educativa. Incluso, si algún padre, madre de familia, anciano de la comunidad o cualquier actor educativo que no necesariamente sea	

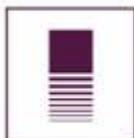


parte de la institución puede integrarse, sería mucho más interactivo el proceso, al tener en cuenta también sus experiencias y conocimientos. En el momento de la muestra de los cómics realizados lo pertinente sería asignar un espacio para la inscripción a dicho club.

Rúbrica de evaluación

Al momento de proceder a verificar que los aprendizajes han sido asimilados y retratados en el producto final, se propone la siguiente rúbrica como medio para poder evaluarlos:

Indicador	Logrado	Más o menos	No logrado	Observaciones
Claridad El cómic se entiende con facilidad				
Trabajo colaborativo Existe el aporte de todos los integrantes				
Pensamiento crítico Tiene un planteamiento que fomente la reflexión				
Coherencia y cohesión La narrativa del cómic tiene sentido				
Producción estética Manejo de las técnicas de dibujo				
Interculturalidad Existe simbología de la cultura propia				
Pertinencia				



Toma como referencia la realidad inmediata				
--	--	--	--	--

6. RESULTADOS ESPERADOS

Al ser este un proyecto de corte teórico que no se ha podido aplicar aún, se procede a señalar varios resultados que pueda arrojar este proceso con base en las microplanificaciones que se crearon, su intención y propósito.

- Revalorización por los estudiantes de sus destrezas y capacidades artísticas para la creación de material didáctico que se nutra de las mismas.
- Sensibilización estética y lingüística del contenido que encuentre en producciones iconográficas (cómic) que puedan encontrar en diferentes medios físicos y digitales.
- Revalorización del trabajo en equipo para la creación participativa y colaborativa de un producto que represente a todo el grupo.
- Fortalecimiento de los saberes comunitarios y las ansias de mantenerlos vivos mediante representaciones innovadoras de los mismos.
- Pensamiento crítico para la creación de material didáctico que transmita un mensaje y tenga una intención social.
- Dominio del análisis crítico de productos iconográficos que se puedan encontrar en diversos medios impresos o digitales.

7. CONCLUSIONES

- Los cómics han servido durante gran parte de su historia para modelar los ideales de un sistema o del autor que los cree. Al ser un material llamativo desde que se los abre, es inevitable que el lector se vea sumido ante multitud de mensajes que no siempre llevan a la armonía de la sociedad sino más bien fomentan las divisiones y la exclusión. Sin embargo, así como sirve para modelar apoyo a sistemas sociales injustos, también se puede utilizar para fomentar la unión entre todos, el respeto y la equidad, así como la convivencia con la madre tierra y con los demás ciudadanos de este mundo intercultural.
- El proceso para la creación de un cómic es largo y requiere de paciencia, destrezas y empeño, primero para analizarlo y comprenderlo, luego para desarrollar las técnicas necesarias para producirlo. Es netamente un proyecto que conlleva mucho esfuerzo, pero, al final del mismo puede llenar de satisfacción personal y grupal al o los creadores del mismo, ya que la idea que tuvieron, la pudieron retratar iconográficamente en unas cuantas hojas de papel a las que por medio de un lápiz les dieron vida y las convirtieron en un cómic. Valiéndose de la participación cooperativa y el uso de diversos insumos físicos, pero también digitales, la conjugación puede dar como resultado un producto que cumpla con los estándares que el docente guía pueda plantear para el proyecto pero que también mejore el dominio de dichos insumos.
- Los documentos que norman el sistema educativo son una pieza fundamental para que el uso y la producción de material didáctico innovador (el cómic en este caso) tenga una valía educativa, mas solo se pudo ver reflejado ese pensar en la visión macro del sistema educativo, justamente en dichos documentos. Se hace imperioso entonces que se replantee la producción de dicho material desde las dimensiones meso y micro del sistema educativo, ya que de nada servirá que el currículo o el MOSEIB fomenten el uso de material didáctico innovador pero que no se lleve a la práctica ya que no se concreta su aplicación ni en los textos escolares y por ende tampoco en la práctica docente, gran falencia porque aunque no se haya aplicado este proyecto, es muy posible que atraiga a los estudiantes por su naturaleza interactiva y su interés por fomentar el protagonismo de los mismos.
- Mediante un planteamiento organizado, apoyado por bibliografía de profesionales y con una dirección e intención claras, se puede ejecutar una serie de actividades que aporten al fortalecimiento de las destrezas básicas para el cumplimiento del perfil de salida EIB. No



únicamente debe ser mediante la creación de un cómic, que se alcance dichas destrezas, bien puede ser por medio de la filmación de un cortometraje, la creación de una revista educativa, la elaboración de un álbum fotográfico comunitario, etc. En realidad, las opciones son ilimitadas por así decirlo. En tal caso, partiendo de una organización e intencionalidad definidas la creación de un cómic puede llegar a generar aprendizajes significativos en los estudiantes debido a su participación y protagonismo, así como a lo atractivo del material proveído para el aprendizaje de las técnicas necesarias para la creación de un cómic.



8. RECOMENDACIONES

- Al ser un proyecto que requiere paciencia y un tiempo significativo, el docente debe plantear con anticipación lo que va a realizar en cada sesión. Si es cierto que hay un tiempo establecido en cada microplanificación, ello no es más que una recomendación, entonces se vuelve imperioso que a cada una de las mismas se le dé una revisión previa y de ser necesario una readecuación.
- El material que se puede encontrar en la carpeta de Google Drive es una pizca de lo que se puede hallar en la Web, por ello una exploración previa en diversas bases de datos no estaría demás, incluso ayudaría a un mejor entendimiento del tema por parte del docente y consecuentemente una mejor enseñanza para los estudiantes.
- La creación del Club del Cómic que se plantea en la actividad final, es una idea que vale la pena llevar a cabo después del proceso de creación que atravesaron los estudiantes, ya que de esa manera se podrán perfeccionar las técnicas aprendidas.
- Si hay la posibilidad de que, en algún momento, se pueda contar con la participación de un dibujante o ilustrador profesional, sería excelente para que se realice una clínica de dibujo o redacción que refuerce las destrezas de los estudiantes.
- Aventurarse a desarrollar dichas técnicas ya que el hecho de ser un docente no quita la capacidad de poder aprender una nueva destreza, incluso si se pone empeño y se va aprendiendo en conjunto con los estudiantes, habrá dos ventajas importantes: la ayuda de ida y vuelta; y el mejor relacionamiento con los mismos ya que habrá una relación horizontal entre docentes y educandos.



Bibliografía

- Amalvi, C. (1984) De Vercingétorix à Astérix, de la Gaule à De Gaulle, ou les métamorphoses idéologiques et culturelles de nos origines nationales. *Dialogues d'histoire ancienne*, 10, 1984. pp. 285-318;
- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2),187- 202.[fecha de Consulta 5 de Abril de 2021]. ISSN: 1317-5815. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Ayala, E. (2014). La interculturalidad: El camino para el Ecuador. *Universidad y verdad. Revista de la Universidad del Azuay*, N°65, 9-57
- Badia, A., García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(2), 42-54.
- Barraza, E. (2006). *La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula*. Fecha de Consulta 5 de Abril de 2021]. ISSN: 0716-0488. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828005>
- Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. En Jornadas sobre Narrativa Gráfica, 23 de febrero, Jérez de la Frontera (Cádiz). Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Becerra, D. & Jorge, S. (2008). El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico. Entre la literatura y la rigurosidad histórica. En M. Castillo (Coordinación), *La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*. Simposio llevado a cabo en el Congreso Internacional "Imágenes". Logroño, España
- Benavides, O. H. (2006). La representación del pasado sexual de Guayaquil: historizando los enchaquirados. *Íconos: Revista de Ciencias Sociales*, (24), 145-160.

- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid: Taurus Ediciones.
- Cosse, I. (2016). “Ese monstruito”: Mafalda, generaciones y género en una construcción mítica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14 (2), 1549-1561. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v14n2/v14n2a46.pdf>
- Cuñarro, L. & Finol, J. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Revista Signa*, 22, 267-290. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4147470.pdf>
- Delors, J. (Ed). (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana Editorial.
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada.
- Dueñas, A, & León, M. (2018). *Usos del cómic como estrategia pedagógica entre 2.000 y 2.015*. (Trabajo de especialización en Aprendizaje escolar y sus dificultades). Universidad Cooperativa de Colombia, Bogota, Colombia.
- Durkheim, E. (1975). *Educación y sociología*. Barcelona: Península.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eisner, W. (1988). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma.
- Encalada, E., García, F., & Ivarsdotter, K. (1999). *La participación de los pueblos indígenas y negros en el desarrollo del Ecuador*. Inter-American Development Bank. Disponible en: https://www.academia.edu/7683213/La_participaci%C3%B3n_de_los_pueblos_ind%C3%ADgenas_y_negros_en_el_desarrollo_del_Ecuador
- Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D., & Paré, M. H. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa*. Barcelona: Editorial UOC. ISBN: 978-84-9116-325-1. DL: B-10.577-2016. <http://www.editorialuoc.cat/tecnicas-de-investigacion-social-y-educativa>
- Fernández, A. (2003). ¿Es un libro? ¿es una película ? ...!Es un cómic! *Educación y Biblioteca*, 15 (134), pp. 72-77.

- Flores, C. (2010). *El comic en el Ecuador y una propuesta de cómic*. (Tesis De Maestría En Artes). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Freire, P. (1965). *La educación como práctica de la libertad*. Montevideo: Siglo XXI
- García, E., Cuadrado, J., Amor, M. & Argudo, M. (2010). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las Actividades Físicas en el medio natural en el 2º ciclo de la Educación Primaria Española. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 9(17),117-133. ISSN: 0717-6945. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243116388007>.
- Gómez, M. & Guaranda, S. (2019). *Cartografía Social Participativa: instrumento socioeducativo para la revitalización de conocimientos tradicionales: caso UECIB “Cacique Tumbalá”*. (Tesis de pregrado en Ciencias de la Educación Intercultural). Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador.
- Gómez, J. (2019). Uso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con Tecnología de Información y Comunicación (TIC). *Publicaciones Didácticas*. 105, 231-236. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/235850096.pdf>
- González Hermosilla, Alejandra (2013). El binomio identidad y cultura presentes en la historieta chilena Condorito. Aproximaciones conceptuales y análisis histórico social en la realidad nacional. *Perspectivas de la Comunicación*, 6(2), 52-64. ISSN: 0718-4867.
- Guerrero, A. & Sandoval, M. (2006). *Mafalda: “Un mensaje de desarrollo para la Sociedad? A partir del análisis del discurso de Mafalda. Plantear una propuesta de comunicación y desarrollo en la educación secundaria periférica*. (Tesis de grado en Comunicación Social). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.
- Hidalgo, Á. (2008). *Revista del Archivo Histórico del Guayas*. Primera Edición. Editorial Talleres Gráficos del Archivo Histórico del Guayas.
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*. 46(158), 11-21. Disponible en: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743/655>

- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2013). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe*. Quito: Sensorial.
- Moya, R. (1999). Interculturalidad y educación: Diálogo para la democracia en América Latina. *Pueblos Indígenas y educación*, 46-46, 7-16.
- Orquera, K. (2009). *Reseña del cómo quiteño*. (Tesis de pregrado en Comunicación Social). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Ortiz, J. (2009). El cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria. Temas para la educación, *Revista digital para profesionales de la educación*, 5 (72). 1-6.
- Paré, Charlène, & Soto-Pallarés, Carmen (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 16(1), 134-143. ISSN:1885-446X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259151088009>.
- Peña, T. & Pirela, J. (2007). La complejidad del análisis documental. *Información, cultura y sociedad: revista del Instituto de Investigaciones*, 16, 55-81. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2501044.pdf>
- Peregrino, D. (2018). El cómic como estrategia en la educación literaria. *Pirandante*, 2, 97-109.
- Pogolotti, G. (1995) Conciencia de la mismidad.: “Identidad y cultura cubana”. *Temas* (La Habana) No. 2: 194.
- Rojas, M. (2004). Identidad y cultura. *Educere*, 8(27), 489-496. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35602707>
- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.



Sampieri, R., Collado, C. & Baptista, M.(2014). *Metodología de la investigación*. México DF: Interamericana Editores.

Santibáñez, j. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, 119, 23-42.

Sequera, M. (2016). Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. *Arjé: Revista de posgrado FaCE-UC*, 10(18), 223-229. Disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/arje/arj18/art23.pdf>

UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Ediciones UNESCO.

Villa, T., García, D., Cárdenas, N. & Erazo, J. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *CIENCIAMATRIA: Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 1(1), 485-511.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

ANEXOS

Anexo 1

Guía de análisis documental

Indicadores	CNIB		Textos escolares		MOSEIB		PP (Diario de Campo)		Instructivo de Proyectos Escolares		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Promueve el uso de material didáctico para desarrollar los contenidos y alcanzar las destrezas propuestas.	X			X	X		X		X		En la política pública se contempla pero en la práctica no.
Los contenidos orientan a los estudiantes a un pensamiento integral de su identidad.	X			X	X			X	X		Se hace a medias y no se presta la atención necesaria.
Se trata la historia del Ecuador y de las diversas nacionalidades, así como sus luchas y demandas.	X		X		X			X	X		Se hace a medias y no se presta la atención necesaria.
Los contenidos reafirman la importancia de los derechos colectivos de los pueblos y nacionalidades.	X		X		X			X	X		En la política pública se contempla pero en la práctica no.
Se trata la plurinacionalidad con el fin de fomentar una sociedad más inclusiva e incluyente.			X					X		X	Se hace a medias y no se presta la atención necesaria.



Las orientaciones pedagógicas encaminan a los estudiantes a una adaptación a la tendiente sociedad del conocimiento.	X			X	X			X	X	En la política pública se contempla pero en la práctica no.
Se orienta a la contextualización de contenidos para enseñar en los diferentes contextos de las nacionalidades	X			X	X			X	X	Se hace a medias y no se presta la atención necesaria
Existe innovación en las orientaciones pedagógicas así como en la selección y tratamiento de los contenidos.	X			X	X			X	X	Los docentes no manejan nuevos recursos ni innovan el uso de los recursos existentes
Existe innovación en las estrategias didácticas de los docentes.	X			X	X			X	X	Los docentes no manejan nuevos recursos ni innovan el uso de los recursos existentes
Se da importancia al trabajo en equipo y el alcance de destrezas mediante la colaboración participativa.	X		X		X		X		X	Se hace a medias y no se presta la atención necesaria
Desarrolla el pensamiento lógico de los estudiantes así como su capacidad para poder desenvolverse mejor en su comunidad y la sociedad en general.	X			X	X			X	X	En la política pública se contempla pero en la práctica no.
Se desarrolla el manejo del lenguaje escrito y pictórico así como las competencias lingüísticas comunicativas.	X		X				X	X	X	Se hace a medias y no se presta la atención necesaria
Fomentan la creación de espacios para dar la oportunidad a los estudiantes de expresar sus pensamientos, ideas y opiniones.	X		X		X		X		X	En la política pública se contempla pero en la práctica no.



Hay una orientación a la participación de toda la comunidad en el proceso educativo.	X			X	X			X	X		Los docentes no manejan nuevos recursos ni innovan el uso de los recursos existentes
--	---	--	--	---	---	--	--	---	---	--	--

Anexo 2

Diario de campo # 1: 29/10/2019

Lengua y literatura: La docente mantiene un buen ritmo de enseñanza, se gana su atención y al parecer han cumplido sus tareas, se nota que tienen una buena relación. La docente también es la tutora del curso, les habla sobre una reunión que hubo con los padres de familia donde algunos dijeron no haber recibido un comunicado acerca de una minga que va a darse entre las próximas semanas. Están trabajando en un fanzine, actividad que fue del agrado de los estudiantes por haber sido aprendida de los practicantes de la UNAE de ciclos pasados.

Anexo 3

Diario de campo #2: 01/11/2019

Lengua y Literatura: Continuaron trabajando con el cómic, la temática era sobre algo que respecte al Ecuador, su gastronomía, lugares turísticos, artesanías, etc. Los estudiantes realizan trabajos muy coloridos y creativos, aunque existen quienes no la tienen clara del todo o no hacen mucho esfuerzo para crear algo elaborado. Hay estudiantes que no participan, que duermen durante clases, he sabido que son estudiantes que trabajan en la pesca y eso los deja agotados por eso el cansancio. La docente entiende y pasa por alto esa cuestión.

Ciencias Sociales: El docente realiza una cátedra muy tradicionalista, los hace leer el texto escolar y les pregunta acerca de lo comprendido pero no utiliza material didáctico o genera una clase que trascienda. Cuenta historias propias pero no todas tienen relación con el tema tratado, los estudiantes conversan con él pero se puede decir que el docente cambia de tema así para mantener interesados a los estudiantes, lastimosamente no hay un relacionamiento con el tema, entonces lo que logra es mantener el orden del alumnado pero no su comprensión ni aprendizaje.

Anexo 4

Diario de campo #3: 04/11/2019

ECA: Resulta que el trabajo del fanzine también era para esta clase ya que la misma docente de Lengua imparte ECA. Hay interdisciplinariedad, pero gracias a que es la misma docente tratando dos asignaturas diferentes, no la hay con otras asignaturas.

Lengua y Literatura: La clase también es de corte tradicionalista, los estudiantes realizan las actividades detalladas en el libro y no hay un valor agregado por parte de la docente, es decir, no provee de material extra ni contextualizado para el mejor entendimiento de la cátedra.

Anexo 5

Diario de campo #4: 05/11/2019

Ciencias Sociales: El docente al parecer no prepara sus clases, se nota una improvisación mientras va leyendo el texto. Lastimosamente los estudiantes también lo sienten así y hay mucho desgano por su parte, no se concentran ni entienden lo que se trata en clase, el docente no hace uso de ningún material didáctico para reforzar el aprendizaje ni contextualiza los contenidos, se ciñe a lo que hay en el texto escolar.

Anexo 6

Diario de campo #5: 07/11/2019

Ciencias Sociales: El docente me encargó dar una clase, al ver que los estudiantes no habían estado atentos las clases anteriores, se realizó un repaso rápido y se hizo una actividad en el patio escolar, que los hacía agruparse y responder preguntas relacionadas al tema y ganar puntos para su equipo. Para obtener dicha pregunta debían correr hacia donde yo este y regresar con un papelito donde estaba escrita la interrogante. La actividad les llamó la atención, más allá de creer que uno tiene el secreto de la buena educación, se comprende que los estudiantes responden a actividades que los motiven y los tengan activos.

Anexo 7

Diario de campo #6: 08/11/2019

Lengua y literatura: Terminaron finalmente el fanzine y como se había observado en días anteriores, hubo una buena labor casi de todos los estudiantes, de algunos muy poca, pero en general hicieron un buen trabajo. Les gusta trabajar con material didáctico ya que en las clases en las que lo han hecho han mantenido su atención fija en el proceso de creación del material, el alboroto es mínimo y su comportamiento es muy diferente a cuando se les está dando una cátedra magistral. Nuevamente se comprueba que los estudiantes tienen potencial para aprender muy bien pero no las herramientas necesarias.



Anexo 8



Cómic 1: Mafalda

Fuente: Quino

Anexo 9



Cómic 2: Condorito

Fuente: Pepo



Anexo 10



Cómic 3: Peanuts

Fuente: Schulz



Anexo 11



Cartilla 1: Definiciones del cómic según Eisner y McCloud

Fuente: Elaboración propia



Anexo 12

Cartilla docente 2

Características del cómic según Will Eisner (1990, p.10)

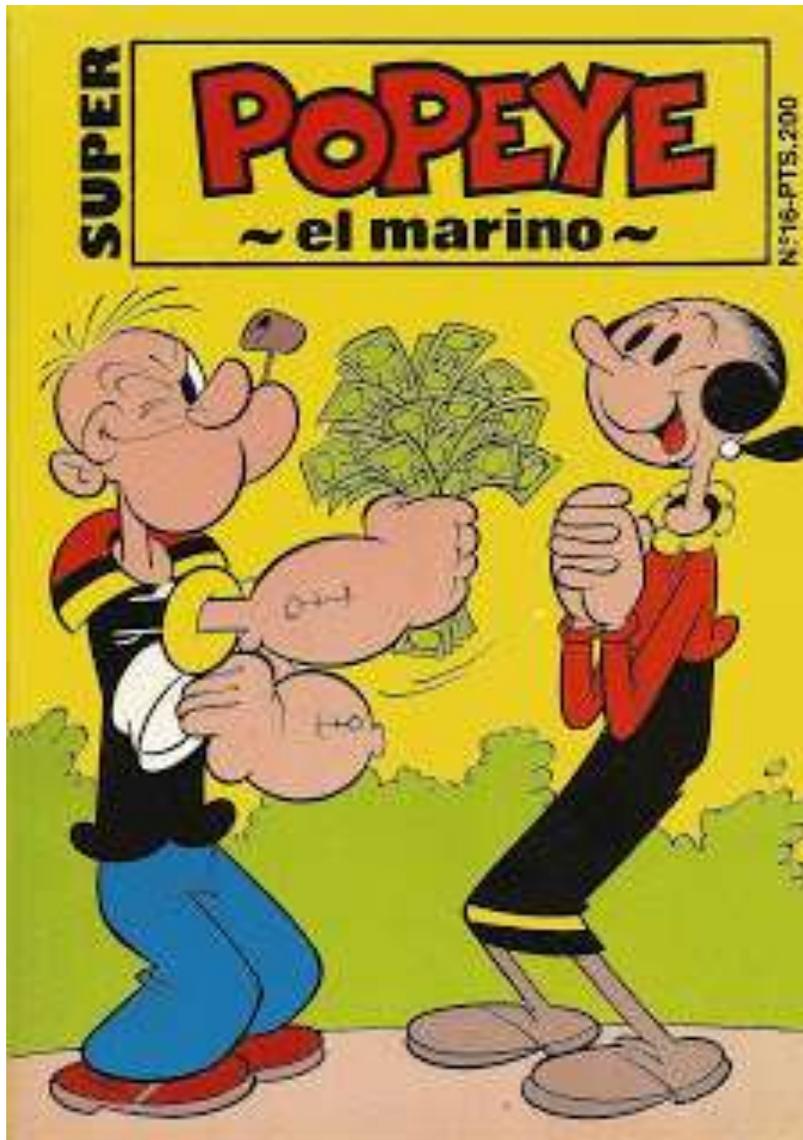
- Los cómics se comunican en un "lenguaje" basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público.
- El comic book consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales.
- La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.
- Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto.

Cartilla docente 2: Características del cómic

Fuente: Elaboración propia



Anexo 13

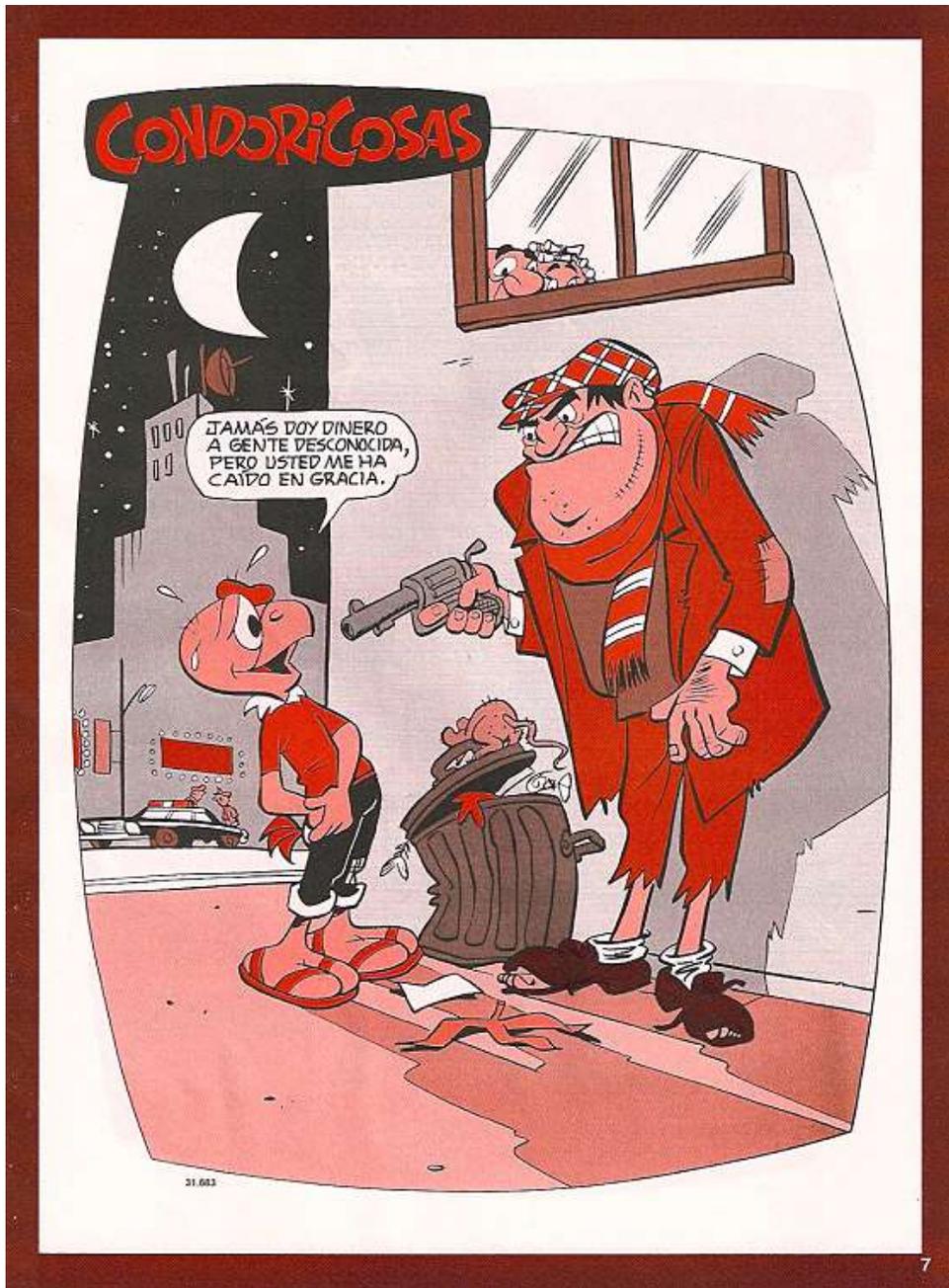


Cómic 4: Popeye

Fuente: Elzie Criler Segar



Anexo 14

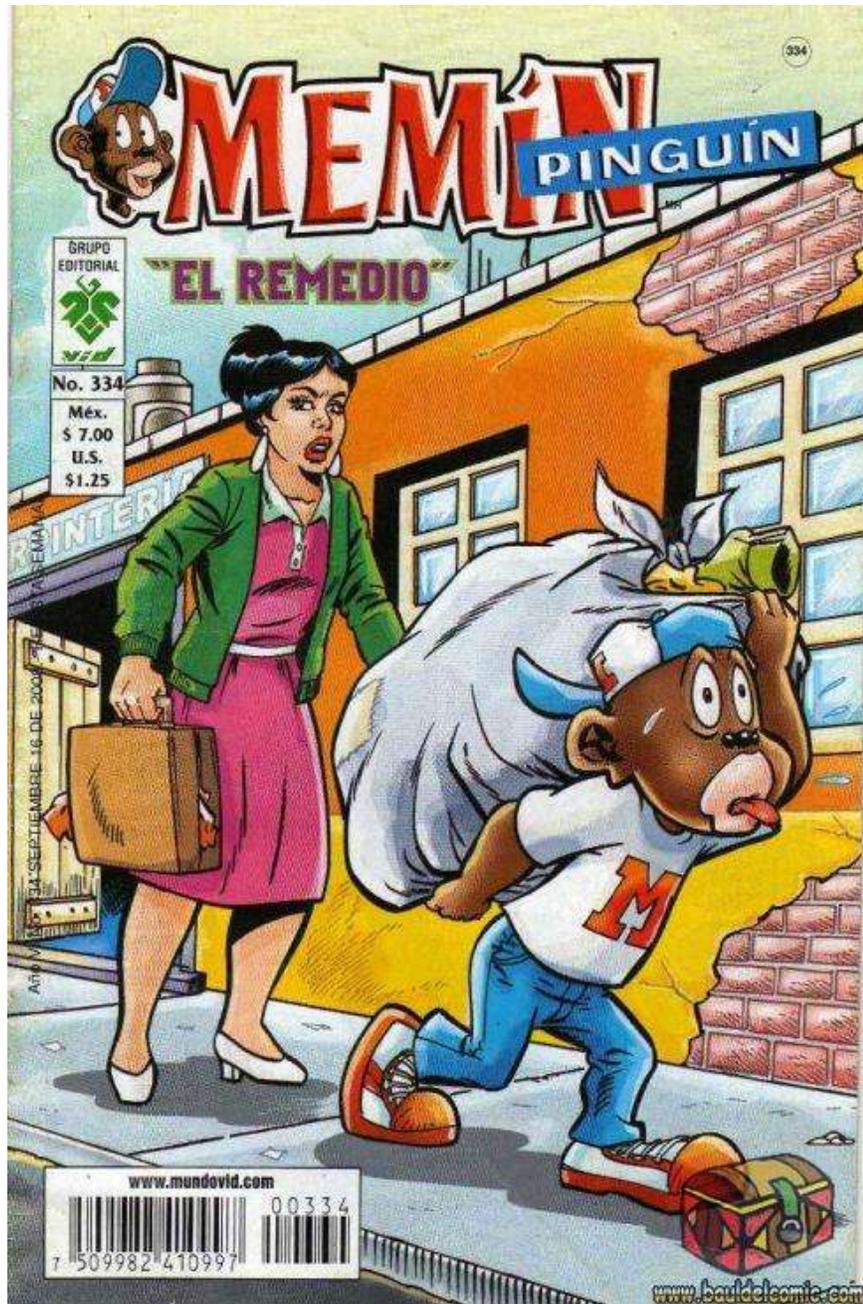


Comic 5: Condorito

Fuente: Pepo



Anexo 15

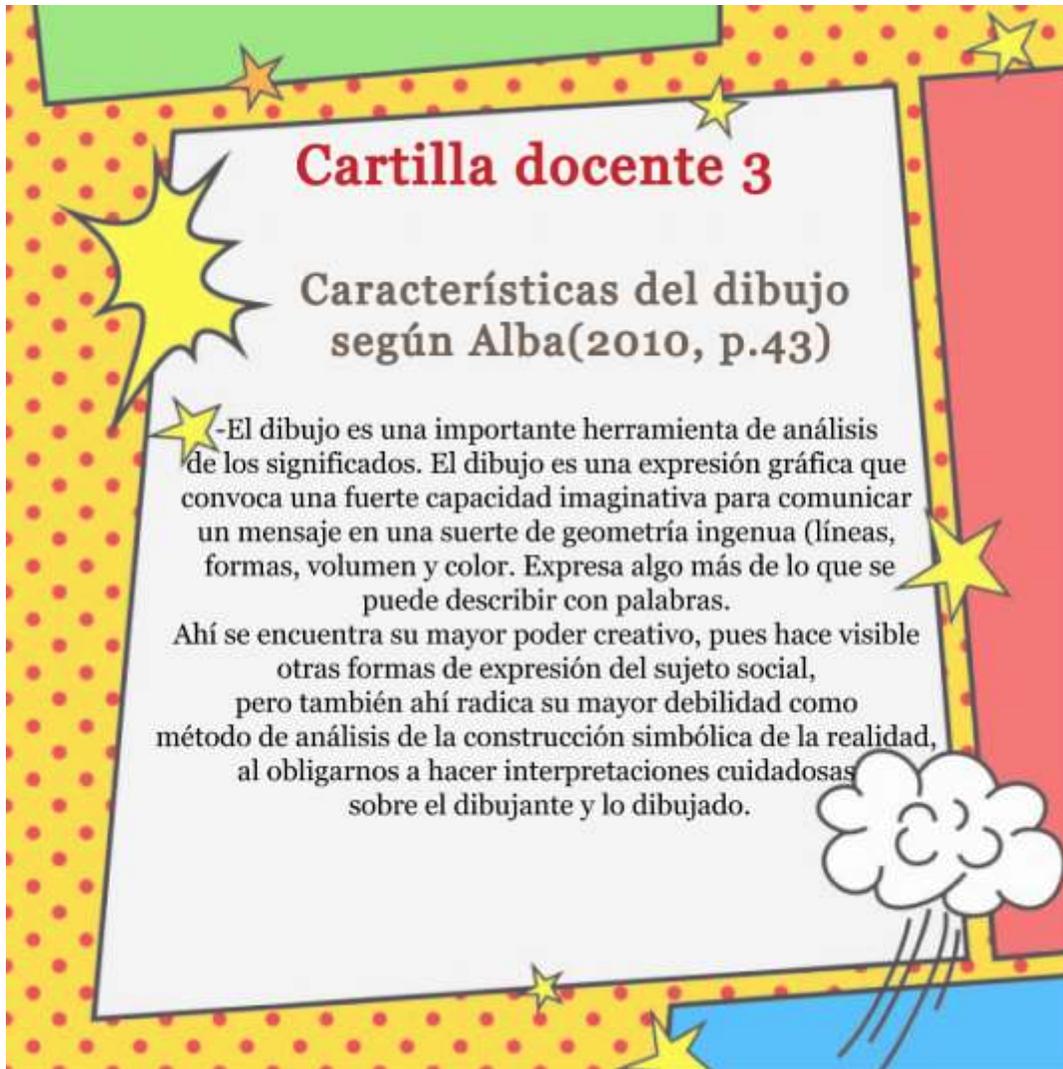


Cómic 6: Memín Pinguín

Fuente: Yolanda Vargas Dulché



Anexo 16



Cartilla docente 3: Características del dibujo

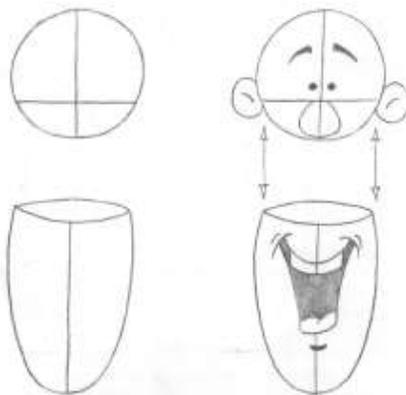
Fuente: Elaboración propia



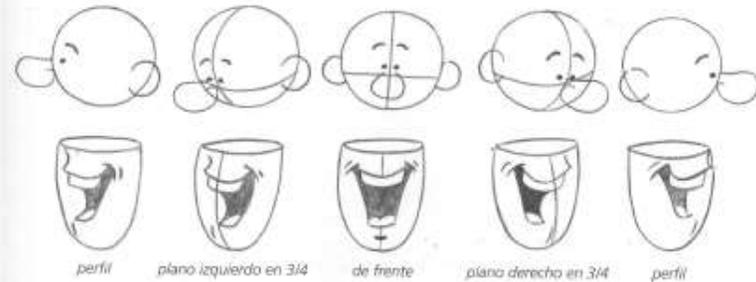
Construcción del cráneo y la mandíbula



Piensa en el cráneo como si fuera un globo de tres dimensiones. Dibuja las líneas del eje, que te ayudarán a ir situando los rasgos faciales. La línea vertical define el centro de la cara. La línea de guía horizontal es el nivel del ojo: los ojos quedan por encima de ella, la nariz por debajo y las orejas a cada lado. Esta línea suele estar por debajo del centro del globo.



El cráneo encaja dentro de la mandíbula, ¡y la cabeza ya está completa!



La mandíbula gira con el cráneo, formando una unidad de tal manera que el personaje sigue siendo el mismo sea cual sea la posición en la que se encuentra la cabeza. Mantener la consistencia de la cabeza es el secreto que permite que los dibujantes dibujen una y otra vez el mismo personaje sin perder su identidad. Algunas personas se encuentran con grandes dificultades a la hora de dibujar un personaje en distintas posiciones. Eso se debe a que no utilizan estos cimientos, lo cual significa que el dibujar puede convertirse en un proceso de tanteo continuo. Pero vamos a cambiar todo eso...

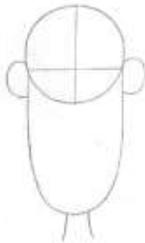


De frente (hombre)

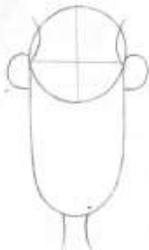
Empieza siempre dibujando un perfil general, y ve añadiendo los detalles después.



Empieza con una combinación básica cráneo-mandíbula.



Añade las cejas y el cuello.



Indica la curva de la frente.

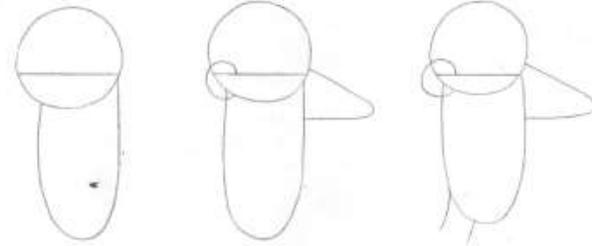


Añade la boca, la nariz y el cabello. Retoca las mejillas para adaptarlas a la expresión. Una sonrisa, por ejemplo, hará que las mejillas se ensanchen.



Ya sólo faltan los ojos y las cejas. Añade sombreado debajo del cuello para obtener un aspecto profesional.

De lado (hombre)



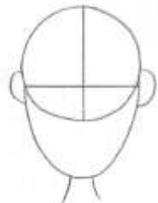
UTILIZA LAS MISMAS ETAPAS PARA CREAR EL PERFIL.

EL PERFIL RESULTA MÁS FÁCIL DE DIBUJAR PORQUE CONTIENE MENOS RASGOS QUE EL PLANO FRONTAL.

Cuadernillo de dibujo: Páginas 3 y 4 / Fuente: Christopher Hart (1997)



Empieza con el cráneo y la mandíbula



Añade el cuello y las orejas.



Añade el cabello, los ojos y la boca.



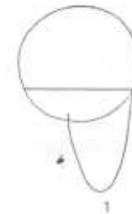
De frente (mujer)

Aunque la cabeza de una mujer tiene básicamente la misma estructura que la de un hombre, la mandíbula femenina es más estrecha y el mentón menos pronunciado. Dibujar una típica dama de cómic exige un tratamiento exagerado de los labios, los ojos y el cabello. La nariz, las orejas y el cuello, en cambio, deberían ser minimizados.



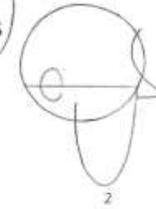
Y termina el dibujo añadiendo los detalles.

De perfil (mujer)



1

SI EL DIBUJO NO TE HA QUEDADO BIEN, REPASA ESTAS ETAPAS PARA AVERIGUAR DÓNDE ESTÁ EL PROBLEMA.



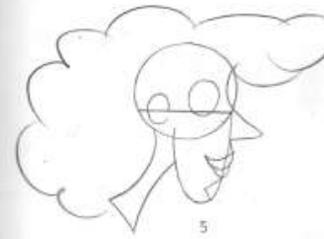
2



3



4



5



6

Cuadernillo de dibujo: Páginas 5 y 6 / Fuente: Christopher Hart (1997)

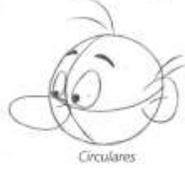


RASGOS FACIALES



ESTILIZAR LOS
RASGOS FACIALES
REPARTIDOS POR
EL INTERIOR DE LA
CABEZA TE PERMITIRÁ
CREAR PERSONAJES
DE TIRA CÓMICA
MUCHO MÁS
INTERESANTES.

Tipos de ojos



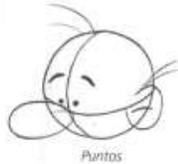
Circulares



Superpuestos



Ovalados



Puntos

19

La boca



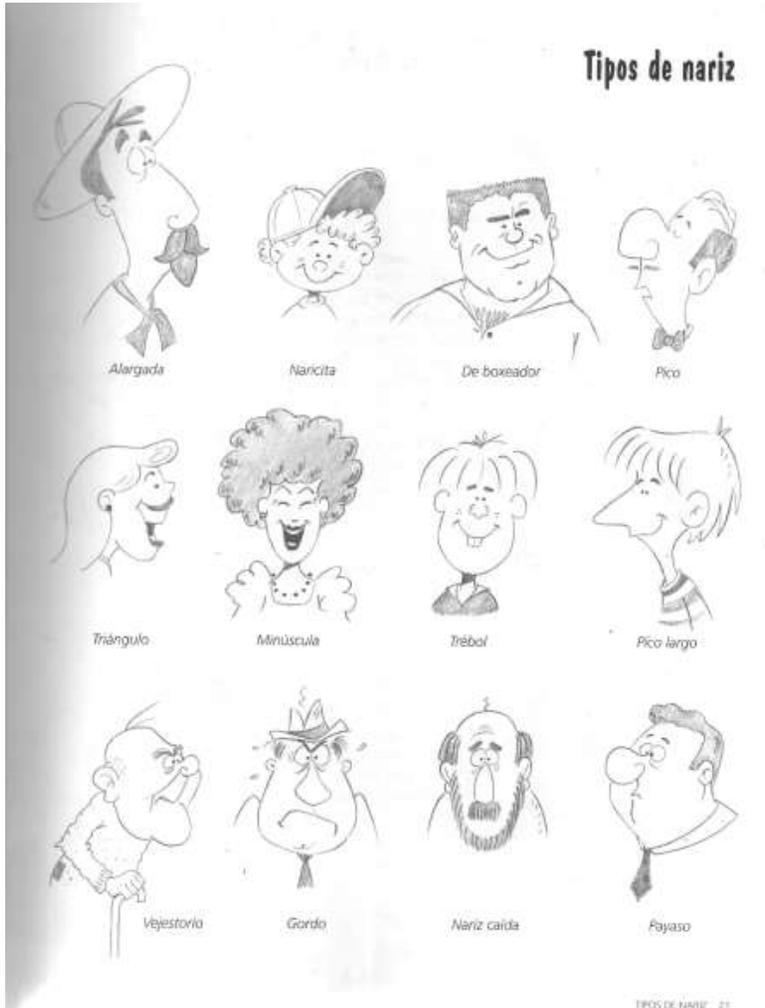
Los ojos están considerados como la parte más expresiva de la cara, pero normalmente las bocas de los personajes de cómic resultan mucho más útiles a la hora de transmitir las emociones. De hecho, algunos personajes de cómic muy famosos no tienen ojos. Piensa en «Beetle Bailey», el clásico de Mort Walker...



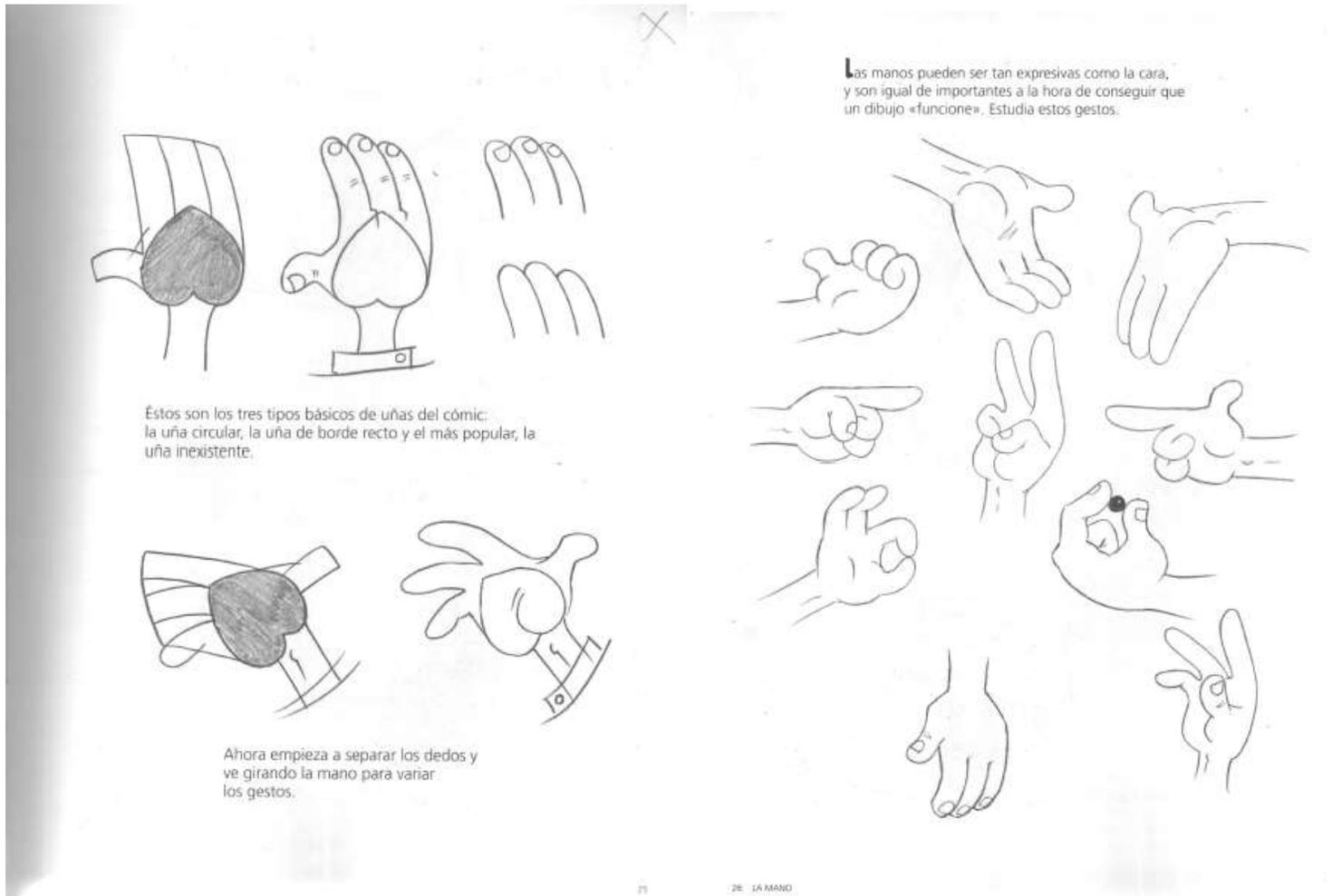
Observa cómo puedes alterar la expresión de un personaje sólo con ir cambiando la boca.

20 RASGOS FACIALES

Cuadernillo de dibujo: Páginas 7 y 8 / Fuente Chistopher Hart (1997)



Cuadernillo de dibujo: Páginas 9 y 10 / Fuente: Christopher Hart (1997)



Cuadernillo de dibujo: Páginas 11 y 12 / Fuente: Christopher Hart (1997)



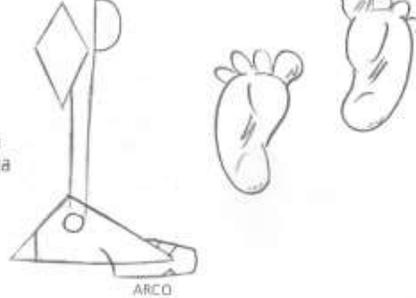
L LA PARTE INFERIOR DE LA PIERNA Y EL PIE



Empecemos con las estructuras básicas de la parte inferior de la pierna.



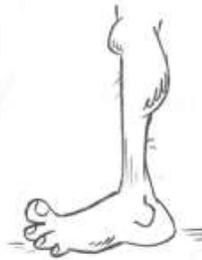
Haz bajar la parte carnosa del pie para crear el arco, y dibuja los dedos del pie.



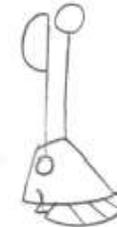
Redondea el talón y acaba de dibujar los dedos del pie. Une la pantorrilla al tendón y al talón. Ahora haz los últimos retoques y dale un aspecto lo más gracioso posible. ¡Cuando un dibujante dibuja un personaje que lleva los pies descalzos, normalmente quiere que nos riamos de él!



A diferencia de los dedos de la mano, los del pie no hacen gran cosa; se limitan a estar en su sitio y hacernos sonreír. Los pies resultan difíciles de dibujar en posiciones distintas porque los dedos siempre han de tener el mismo aspecto no puedes cambiarlos.



Aquí tienes otras dos posiciones del pie con las que es muy probable que te acabes encontrando. La de la izquierda es bastante sencilla: es el reverso de la postura de la página anterior. Pero el pie de la derecha resulta bastante más difícil de dibujar. Esta vez tendrás que agrandar la parte delantera del pie y reducir la parte de atrás para obtener un efecto de acortamiento del dibujo. En este dibujo, el dedo gordo se ha vuelto muy grande, mientras que los otros dedos parecen esconderse detrás de él. La parte carnosa del pie queda exagerada, y el talón es reducido al mínimo.





EL CUERPO IDEAL

Ahora que ya tienes una idea básica de cómo dibujar la cabeza, las manos y los pies, vamos a ponerlos allí donde han de estar, en el cuerpo.

Ésta es la forma en la que muchas personas dibujarían una figura de palotes. ¡Grave error! De hecho, resulta totalmente imposible crear un cuerpo viable a partir de ella.

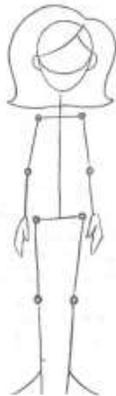


Aun así, el problema puede resolverse con sólo hacer dos pequeños ajustes:

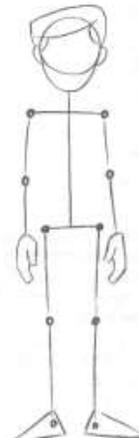
1. Añade un par de clavículas
2. Añade una pelvis



Cuerpo de mujer
Hombros estrechos, caderas anchas



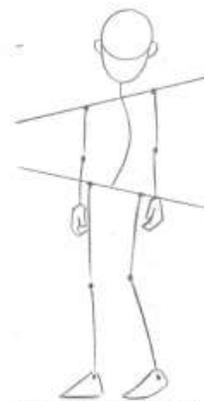
Cuerpo de hombre
Hombros anchos, caderas estrechas



30

La oposición entre los hombros y las caderas

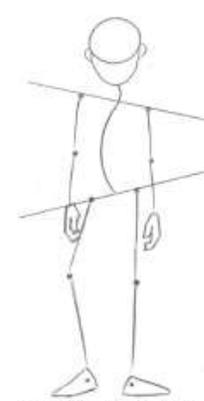
Si quieres dar más vida a las posturas de tus figuras, deberás alterar la distribución del peso de tal forma que un pie soporte más peso que el otro.



Peso sobre la rodilla izquierda, rodilla doblada hacia dentro



Postura neutral



Peso sobre la rodilla derecha, rodilla doblada hacia fuera



Los hombros y las caderas se oponen entre sí. Eso «estira» un lado del torso, y encoge el otro.



32 EL CUERPO IDEAL

Cuadernillo de dibujo: Páginas 15 y 16 / Fuente: Christopher Hart (1997)



LA PARTICIPACIÓN EN EL DISEÑO DE LAS FIGURAS



34 EL CUERPO IDEAL

Cuadernillo de dibujo: Páginas 17 y 18 / Fuente: Christopher Hart (1997)



Practica con las estructuras corporales

Haz experimentos con estas estructuras. Fíjate en que siempre es el torso, y no los brazos o las piernas, el centro alrededor del que gira todo el cuerpo.



36 - EL CUERPO IDEAL



PRÁCTICA CON LAS ESTRUCTURAS CORPORALES 37

Cuadernillo de dibujo: Páginas 19 y 20 / Fuente: Christopher Hart (1997)



LA LÍNEA DE ACCIÓN



Una postura
relajada y fluida

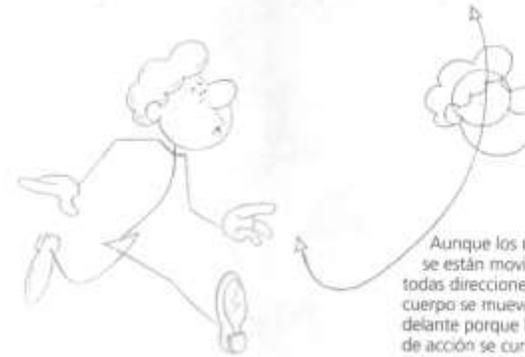


Enrascada, forzada,
a la expectativa

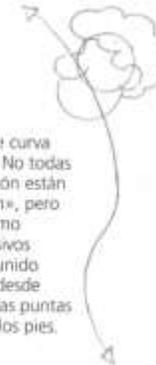
Cuando el cuerpo se dobla, se retuerce, gira o ejecuta cualquier otro movimiento, el dibujante de cómics tiene que enfrentarse a toda una nueva serie de problemas. El cuerpo debe poseer una dirección general, y el movimiento ha de ser grácil y fluido. Esto se consigue de una manera muy sencilla mediante la línea de acción.



La línea de acción sigue la curva natural de la columna vertebral. Utilízala para esbozar la postura antes de empezar a detallar las partes del cuerpo, y ve siguiendo la dirección que te indica.



Aunque los miembros se están moviendo en todas direcciones, el cuerpo se mueve hacia delante porque la línea de acción se curva hacia delante.



Fíjate en la suave curva de esta postura. No todas las líneas de acción están «llenas de acción», pero todas actúan como elementos cohesivos que mantienen unido todo el cuerpo, desde la cabeza hasta las puntas de los dedos de los pies.



Cuadernillo de dibujo: Páginas 21 y 22 / Fuente: Christopher Hart (1997)



Observa las líneas
de acción subyacentes
en estas posturas.



¿Eres capaz de ver las líneas
de acción ocultas en estas
posturas? Intenta dibujar
estas figuras. Empieza con
la línea de acción, y después
crea la figura de palotes
y ve dibujando el torso,
los brazos y las piernas.

Cuadernillo de dibujo: Páginas 23 y 24 / Fuente: Christopher Hart (1997)



Anexo 18



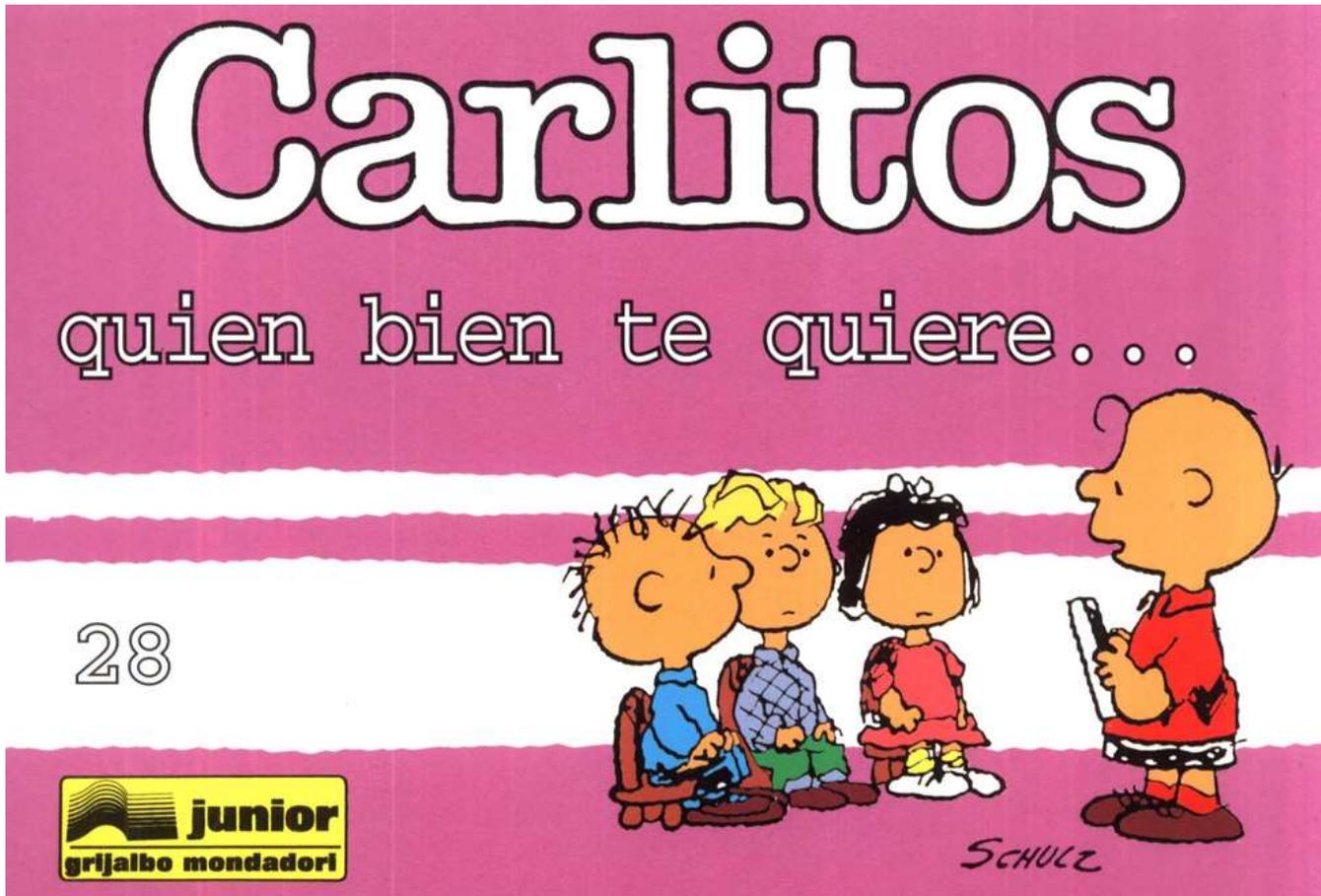
Cómic 7: Popeye

Fuente: Elzie Criler Segar



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Anexo 19



Cómic 8: Carlitos

Fuente: Schulz



Anexo 20



Cómic 9: Peanuts

Fuente: Schultz



Anexo 21



Cómic 10: Carlitos

Fuente: Schultz



Anexo 22

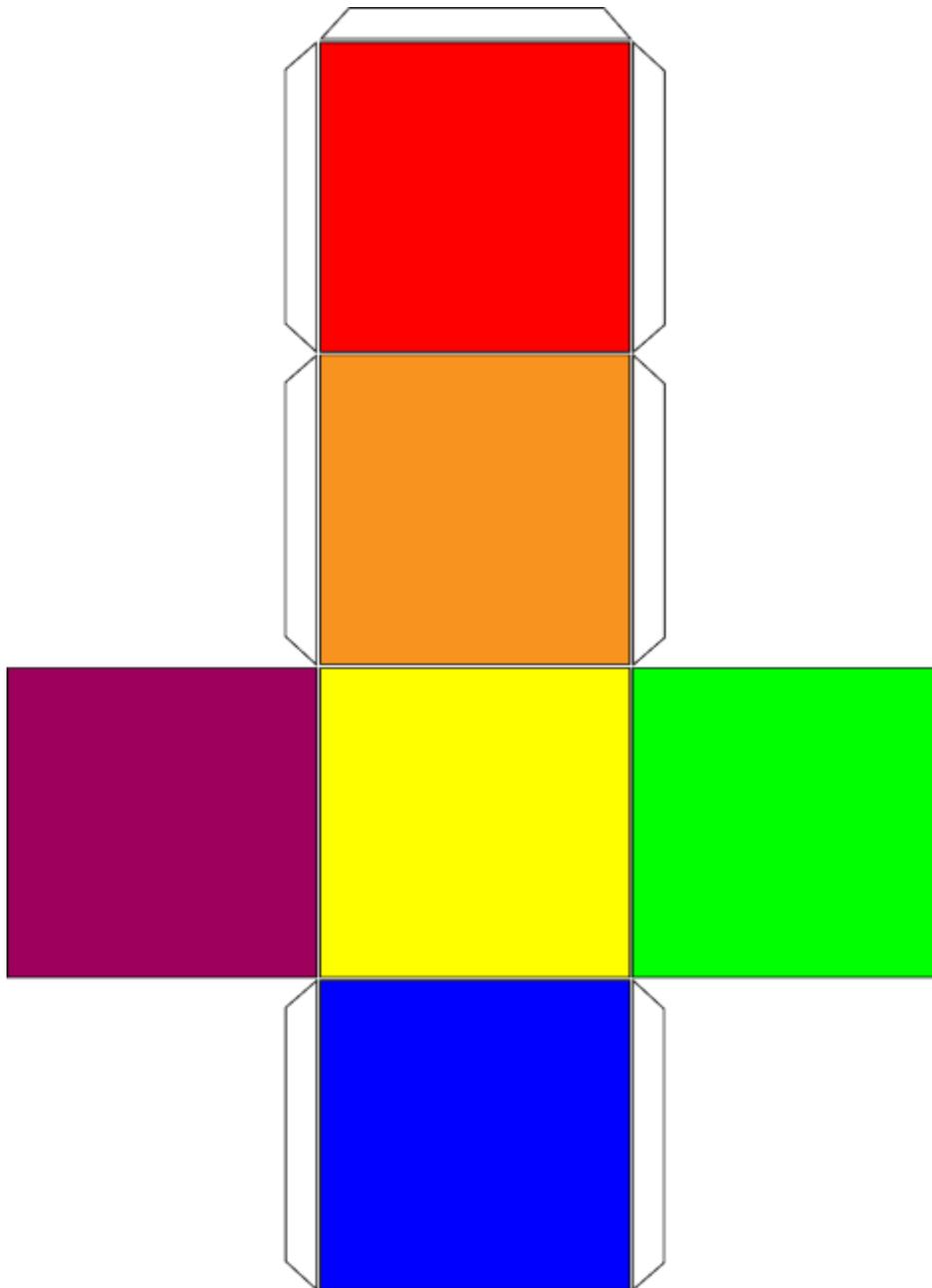


Cómic 11: Peanuts

Fuente Schultz



Anexo 23



Cuborioso

Fuente: Elaboración propia



Anexo 24

Cartilla estudiante 1

Textos descriptivos

Con la descripción representamos con palabras el mundo real o imaginado, percibiendo así, ese mundo a través de los sentidos.

Estructura interna de la descripción

Se establecen 3 aspectos a considerar en la estructura interna del texto descriptivo según Casamiglia y Tusón (2002), mediante el siguiente ejemplo hecho por una estudiante venezolana los conoceremos:

1. Anclaje Descriptivo: establece el objeto o tema a describir.

Un paseo en una hermosa ciudad

Al día siguiente de una jornada agotadora de trabajo, busqué la manera de pasar un rato agradable, decidí comprar un tique para montarme en el tranvía, carruaje que me parece extremadamente hermoso: sus colores rojo y amarillo, típicos de nuestra arquitectura zuliana, hacen que se vea agradable a la vista de todos los turistas. Su forma, muy particular, asemeja una atractiva casa colonial, con ventanas arqueadas que permiten la visualización del paisaje, cómodas butacas de madera de cedro color miel, puerta principal, salida de emergencia, rampa hidroneumática, especialmente diseñadas para discapacitados; y por su puesto, aire acondicionado, debido a las circunstancias climáticas de nuestra ciudad.

Como podemos observar, lo que primero se hace es describir el medio por el cual se va a hacer ese paseo al que refiere el título

Cartilla estudiante 1 (Anverso): Texto descriptivo

Fuente: Elaboración propia



Cartilla estudiante 1

2. Aspectualización: se distinguen las cualidades, propiedades y las partes del objeto que se describe.

Cumpliendo el recorrido que abarca gran parte de la ciudad, comenzamos en la primera estación a las nueve de la mañana con un sol radiante, característico de nuestro Maracaibo. Entramos a la tradicional plaza Baralt, sus edificaciones coloniales que datan del siglo XIX, hacen que el turista recree su vista, ante tan conservada belleza. El mercado principal, restaurado hace algunos años, resalta su estructura con sus colores azul, celeste, verde turquesa y negro; su acabado en bronce brinda un matiz de realeza, la entrada principal recoge el deslumbrante paisaje de nuestro lago. Luego, seguimos, a las 10 a.m., a la segunda estación en la plaza Bolívar, rodeada de bancos de concreto color ocre, plazoleta artística, escultura de Bolívar con su hermoso caballo de unos 6 m. de altura aproximadamente, tallada en mármol color gris oscuro con detalles en bronce. También, se pudo observar la vegetación exuberante que la envuelve: árboles verdes, frondosos, y el trinar de las palomas que reflejan la paz del lugar.

Para finalizar el recorrido, a las 11:30 a.m., llegamos a la última estación, ubicada en el Paseo del Lago, allí fuimos recibidos con alegría, obsequiando a los niños globos de colores, caramelos y golosinas; para el adulto, material de información turística de todo el trayecto seguido, refrescos y varios pasapalos (aperitivos) como muestra de gratitud por compartir el viaje.

Ahora se procede a describir el paseo como tal y los lugares que se pudo visitar.

3. Relación del mundo exterior: tanto con el espacio y tiempo, como con las múltiples asociaciones que se pueden activar con otros mundos y objetos análogos a través de metáforas, comparaciones entre otros.

- En el texto descriptivo, anteriormente expuesto, se aprecia de forma explícita los aspectos relacionados con el espacio y con el tiempo, los cuales se logran a través de imágenes descriptivas:
- El tranvía cuya estructura asemeja las calles de la ciudad como lo eran las casas coloniales de antaño.
 - El recorrido hecho desde el momento de la partida hasta el final de la jornada.
El tiempo transcurrido en dicho paseo.
 - La mención que se hace a cada uno de los lugares recorridos, donde se utilizan adjetivos que sirven para darle vida a los aspectos señalados por la escritora.

Cartilla estudiante 1 (Reverso): Texto descriptivo

Fuente: Elaboración propia



Anexo 25

Cartilla estudiante 2

Texto narrativo

La narración es una de las formas de expresión más utilizadas por las personas. Narramos para informar, argumentar, persuadir, divertir, crear intriga, entretener, entre otras.

Estructura interna de la narración

La estructura narrativa de los relatos está compuesta por los siguientes elementos:

- Introducción: El autor presenta los personajes, el lugar y el tiempo.
- Desarrollo: Se enfoca en las acciones de los personajes o la secuencia de hechos.
- Climax: corresponde al momento más emocionante de la narración
- Conclusión: determina la parte final de la narración, donde se resuelven los conflictos.

Ejemplo

Mientras un grupo de ranas viajaba por el bosque, dos de ellas cayeron en un pozo profundo. Cuando las otras ranas se amontonaron alrededor del pozo y vieron lo profundo que era, les dijeron a las dos ranas que ya no había esperanza para ellas.

- Sin embargo, las dos ranas decidieron ignorar lo que los otros estaban diciendo e intentaron salir del pozo. A pesar de sus esfuerzos, el grupo de ranas en la cima de la fosa seguía diciendo que debían rendirse. Que nunca lo lograrían.
- Eventualmente, una de las ranas prestó atención a lo que los demás decían y se rindió, cayendo muerta.
La otra rana continuó saltando tan fuerte como pudo.
Una vez más, la multitud de ranas le gritó para que parara el dolor y muriera.
Sin embargo saltó aún más fuerte y finalmente logró salir.
- Cuando salió, las otras ranas le dijeron: "¿No nos has oído?"
Entonces se dieron cuenta que era sorda y que todo el tiempo pensó que la estaban animando para que saliera.

Si nos fijamos cada parte del ejemplo está dividida con doble espaciado según la estructura arriba indicada

Cartilla estudiante 2: Texto narrativo

Fuente: Elaboración propia



Anexo 26

Cartilla estudiante 3

Texto explicativo o expositivo

La explicación consiste en hacer saber, hacer comprender y aclarar; lo cual presupone un conocimiento que, en principio, no se pone en cuestionamiento sino que se toma como punto de partida. Su propósito no es convencer, ni influir en el comportamiento del interlocutor; sino, en todo caso, cambiar su comportamiento epistémico (conocimiento), logrando que una información que ofrece dificultad se convierta en algo digerible.

Estrategias discursivas de la explicación

Entre las estrategias discursivas a las cuales se recurren para que se presente el proceso explicativo tenemos:

1. La definición: constituye el primer paso para aclarar un problema.
2. La clasificación: se utiliza para agrupar a partir de similitudes y diferencias.
3. La reformulación: se usa para expresar de una manera más clara lo que está formulado en términos abstractos o formales.
4. La ejemplificación: se usa para concretar una formulación general.
5. La analogía: es un procedimiento de aclaración o ilustración que se construye a partir de poner en relación un concepto o un conjunto de conceptos con otros de distintos campos. Se hace a través de comparaciones y metáforas. Ej. La diferencia de tamaño entre el átomo más pequeño (hidrógeno) y el de cesio (de los más grandes) es prácticamente como la diferencia existente entre los tamaños de una pelota de ping-pong y de un balón de baloncesto
6. La citación: es un recurso muy utilizado en la explicación porque la fiabilidad y la autoridad se buscan en las voces de los expertos.

Se hace necesario aclarar que no se tienen que usar todas las estrategias nombradas, sólo las que sean relevantes al texto escrito.

Cartilla 3 (Anverso): Texto explicativo o expositivo

Fuente: Elaboración propia



Cartilla estudiante 3 Ejemplo

La Tartamudez (Aldana y Díaz, 2006)

Muchas personas piensan que la tartamudez es una forma de hablar a la que definen como “manías”, aunque en realidad es una patología del habla que se caracteriza por presentar bloqueos al inicio, en el medio o al final de expresiones orales, cortas, largas o simplemente palabras (1). Existen dos tipos: la tartamudez tónica y la tartamudez clónica (2). La primera, hace referencia a la producción de bloqueos acentuados en el inicio de los fonemas o palabras, conllevando a la manifestación de pausas cargadas de tensión; ésta, casi siempre, tiende a originarse cuando articula los fonemas oclusivos /p/, /t/, /k/, es decir, aquellos que se emiten al haber un cierre entre los órganos articulatorios, generando así una presión intrabucal que al abrirse rápidamente ocasiona un sonido plosivo (3). La segunda, es la repetición continua de un fonema e interrupción del discurso, siendo su posición corporal rígida, por cuanto contrae en su totalidad los músculos, a nivel corporal, y por ende, los que intervienen en la articulación, como labios, mejillas, lengua y velo del paladar (3), por ejemplo: “pa pa pa para jugar quiero estar sólo” (4). Particularmente, según Alessandri, M. (2001) (6), los síntomas aparecen con más intensidad en el momento en el que el niño inicia el contacto social. Asimismo, es más frecuente en niños que niñas, en una proporción de 4 a 1, debido a que el lenguaje se desarrolla de forma más rápida en éstas que en éstos. Por lo tanto, la estimulación que se le pueda brindar al niño desde edad temprana, al igual que la pronunciación clara de las palabras a baja velocidad contribuye fabulosamente al menor riesgo de difluencia oral. En sí, la tartamudez es un trastorno que puede manifestarse en cualquier situación comunicativa, nivel socioeconómico y nivel de educación, aunque cueste creerlo. Ahora, usted puede ayudar a este tipo de personas tratando de que: utilice frases cortas y sencillas, hable haciendo pausas entre las frases u oraciones, relate acontecimientos en un orden cronológico simple, respire profundo inspirando por la nariz y espirando por la boca a manera de relajación, piense antes de hablar, **semi-cante las palabras al iniciar un discurso (6)**; además, incítelo a participar, escúchelo atentamente y muéstrele interesado en lo que dice, evite situaciones sorpresas, organice actividades tranquilas, demuéstrelle como puede expresar sus emociones.

Él seguirá su ejemplo.

Sí nos fijamos, al terminar cada estrategia que conforma el texto explicativo está seguida de un número rojo entre paréntesis o la frase está subrayada de rojo para evidenciarlas.

Cartilla 3 (Reverso): Texto explicativo o expositivo

Fuente: Elaboración propia



Anexo 27

Cartilla estudiante 4

Texto Argumentativo

El texto argumentativo es una práctica discursiva que responde a una función comunicativa: orientar al receptor para lograr su adhesión. Ejemplos: discursos de las personas que se dedican a la enseñanza, la política, la publicidad, la predicación. (Calsamiglia y Tusón, 2002)

Recursos que se utilizan: estrategias de convencimiento, de persuasión o seducción, con instrumentos o armas orientados a la razón (argumentación apelativa) con argumentos orientados a la emoción (argumentación conativa).

Características fundamentales de la argumentación

Objeto: temas controversiales, dudosos, problemático, que admita diferentes maneras de tratarlo.
Locutor: debe manifestar una forma de ver e interpretar la realidad, una postura ante el problema.
Carácter: polémico marcadamente dialógico. Contraposición de dos o más posturas.
Objetivo: provocar adhesión, convencer, persuadir.

Ejemplo

POR UN AMBIENTE MEJOR, CADA COSA A SU CONTENEDOR

¿Sabías que en nuestro país la presencia de desechos sólidos ha ido en continuo aumento, encontrándose entre los países generadores de más basura per cápita, 62% de origen doméstico y 38% de origen industrial (BIOMA, 1991)? Se estima que, en promedio, cada persona produce 1 Kg de basura por día. Si se agregan los residuos de comercios, hospitales y servicios, la cantidad aumenta en 25-50%, y alcanza hasta 1,5 kg por persona/día (ADAN, 1999).
¡Debemos hacer algo al respecto!

Si nos fijamos en el ejemplo, el mismo tiene las características mencionadas

Cartilla estudiante 4: Texto argumentativo

Fuente: Elaboración propia



Cartilla docente 4

Bocadillos del cómic: definición, tipos y características (Eisner, 1985)

El bocadillo o globo es un invento que logra capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La disposición de los bocadillos que contienen palabras (su posición entre sí, o con respecto a la acción, o su posición con respecto al hablante) contribuyen a medir el tiempo. Son disciplinarios en la medida en que requieren la cooperación del lector. Otro requisito es el de tener que leerlos en una secuencia ordenada para saber quién habla primero. Nuestra comprensión subliminal de los bocadillos nos permite entender la duración del habla.

Los bocadillos se leen siguiendo las mismas reglas convencionales que el texto normal (es decir: de izquierda a derecha y de arriba a abajo) y en relación con la posición del hablante.

Cartilla docente 4 (Anverso): Bocadillos (definición)

Fuente: Elaboración propia



Cartilla docente 4

Bocadillos del cómic: definición, tipos y características (Curreña, et al., 2013)

	Este es el globo más básico, no tiene connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente.
	La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo generalmente indica pensamiento (diálogo interno).
	Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos.
	La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos.
	Los picos asimétricos de forma irregular, con un rayo en vez de una flecha, normalmente indican que se trata de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico.
	El globo con múltiples flechas sirve para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas.
	Se utiliza para expresar frases o pensamientos encadenados o simultáneos.
	Indica miedo, temblor involuntario por enfermedad, frío o pánico; también es utilizado para denotar susurro.

Cartilla docente 4 (Reverso): Bocadillos (tipos y características)

Fuente: Elaboración propia



Cartilla docente 5

Cartelas o cartuchos y onomatopeyas

La cartela o cartucho es un espacio rectangular o cuadrado que sirve para explicar o aclarar algún hecho o situación determinada dentro de una historieta, pero que se coloca fuera de la imagen, a modo de inciso, en la misma viñeta o entre dos diferentes, distinguiéndose así del globo. Su posición más frecuente es la horizontal, ya sea al pie o en la parte superior de la imagen. La cartela cumple como la voz del narrador para poder acercarse al lector



POR FIN UN DÍA SE CUMPLIERON SUS DESEOS Y TUVIERON UNA LINDA NIÑA. EL REY Y LA REINA PARRECIERON ENLOQUECER DE ALEGRIA. TODOS LOS HABITANTES DEL PAÍS ACUDIERON A RENDIR HOMENAJE A LA BELLA PRINCESITA, PARA QUIEN HASTA LOS MÁS HUMILDES TRAJERON REGALOS Y PRESENTES.

La onomatopeya es la imitación de un sonido o ruido de la realidad, el cual puede estar dentro o fuera del globo.

Cartilla docente 5: Cartelas y onomatopeyas

Fuente: Elaboración propia

Anexo 30



Cómic 12: X-men

Fuente: Stan Lee y Jack Kirby



Anexo 31



Cómic 13: X-men

Fuente: Stan Lee y Jack Kirby

Anexo 33



Cómic 16: Flash

Fuente: Gardner Fox y Harry Lampert



Anexo 34



Cartilla docente 6 (anverso): Las viñetas y los planos

Fuente: Elaboración propia



Cartilla docente 6

Los tipos de planos

Gran Plano General: Se utiliza para mostrar donde transcurre la historia. Es un plano con una gran obertura en donde el protagonista es el escenario y no las figuras que pudieran aparecer en esa viñeta.

Plano general: En este plano se visualiza completo el personaje, así como una gran parte de su entorno. El personaje puede verse mucho más detalle que en un Gran plano general pero el protagonismo de la viñeta es compartido con el fondo.

Plano Entero: Se ve el personaje en todo su valor. El entorno ya no compite con el personaje. Son ideales para dar sensación de movimiento (caminar, correr).

Plano Americano: Muestra al personaje hasta la mitad de la pierna (Aproximadamente)

Plano Medio: Toma a nuestro personaje desde la cintura o el pecho (más o menos) En estos planos el enfoque es directamente el personaje. Ya podremos mostrarle al lector emociones de nuestro personaje.

Primer Plano: Un plano ideal para mostrar emociones y mostrar la expresión facial de los personajes. Va de los hombros a la cabeza (aproximadamente).

Primerísimo Primer Plano: Un plano más cerrado que el PP, donde mostramos exclusivamente el rostro del personaje. Habitualmente es usado para destacar una expresión facial de un personaje o mostrar en detalle un elemento de la página.

Plano Detalle: Un plano muy cerrado sobre un elemento. Se usa generalmente para enfatizar un detalle o elemento que no queremos que pase desapercibido al lector

Cartilla docente 6 (Reverso): Tipos de planos

Fuente: Elaboración propia



Anexo 35



Cartilla estudiante 5 (Anverso): Tipos de planos

Fuente: Elaboración propia



Cartilla estudiante 5

Los tipos de planos



Plano entero



Plano americano

Cartilla estudiante 5 (Reverso): Tipos de planos

Fuente: Elaboración propia



Anexo 36



Cartilla estudiante 6 (Anverso): Tipos de planos

Fuente: Elaboración propia



Cartilla estudiante 6 (Reverso): Tipos de planos

Fuente: Elaboración propia



Anexo 37

Cartilla docente 7

La secuencia del cómic

Una secuencia es una serie de imágenes que constituyen un conjunto con significación. De manera que, el significado de una viñeta está subordinado al conjunto, carece de autonomía ya que depende de toda la secuencia. Es decir, en una sola viñeta no encontraremos el significado de la acción, sino que necesitaremos las anteriores y posteriores que conforman la secuencia.

The comic strip consists of six panels arranged in two rows of three. The first panel shows a man in a suit standing by a pond with a swan. The second panel shows the man at a camera on a tripod. The third panel shows the man running away from the camera. The fourth panel shows the man running away from the camera. The fifth panel shows a camera with a 'CLIK!' sound effect. The sixth panel shows a hand holding a photo of the man running.

Cartilla docente 7: La secuencia en el cómic

Fuente: Elaboración propia



Anexo 38

Cartilla docente 8

El *storyboard* del cómic

Un *storyboard* es un documento que describe una historia con viñetas de forma sencilla. Es una forma rápida de tener una idea de cómo va a quedar el cómic. El estilo a la hora de hacer este documento es completamente libre, cada creador de *storyboard* puede hacerlo como mejor le venga para su tipo de cómic. El *storyboard* nos ayuda a saber cuántas páginas va a tener nuestro cómic (o capítulo).

Además, nos ayuda a saber cómo vamos a distribuir las viñetas dentro de la página, a diseñar los planos de las viñetas y a colocar los globos de texto dentro de las mismas.

¿Cómo de detallado tiene que ser? Depende. Algunos autores simplemente marcan las viñetas en dibujos muy esquemáticos y simples y otros hacen desarrollos muy elaborados. Esto viene especialmente bien en las historias o cómics que tienen bastante texto. Hay que escribir el guión por separado como un documento de texto, y luego haces un *storyboard* asignando un número a cada globo de texto para que sepas qué frase va ahí dentro o bien, las frases van en bocadillos como en los cómics tradicionales. Lo ideal es integrar el texto (descripciones técnicas de planos y encuadres con los diálogos) en el mismo *storyboard*.

Cartilla docente 8: El *storyboard* del cómic

Fuente: Elaboración propia

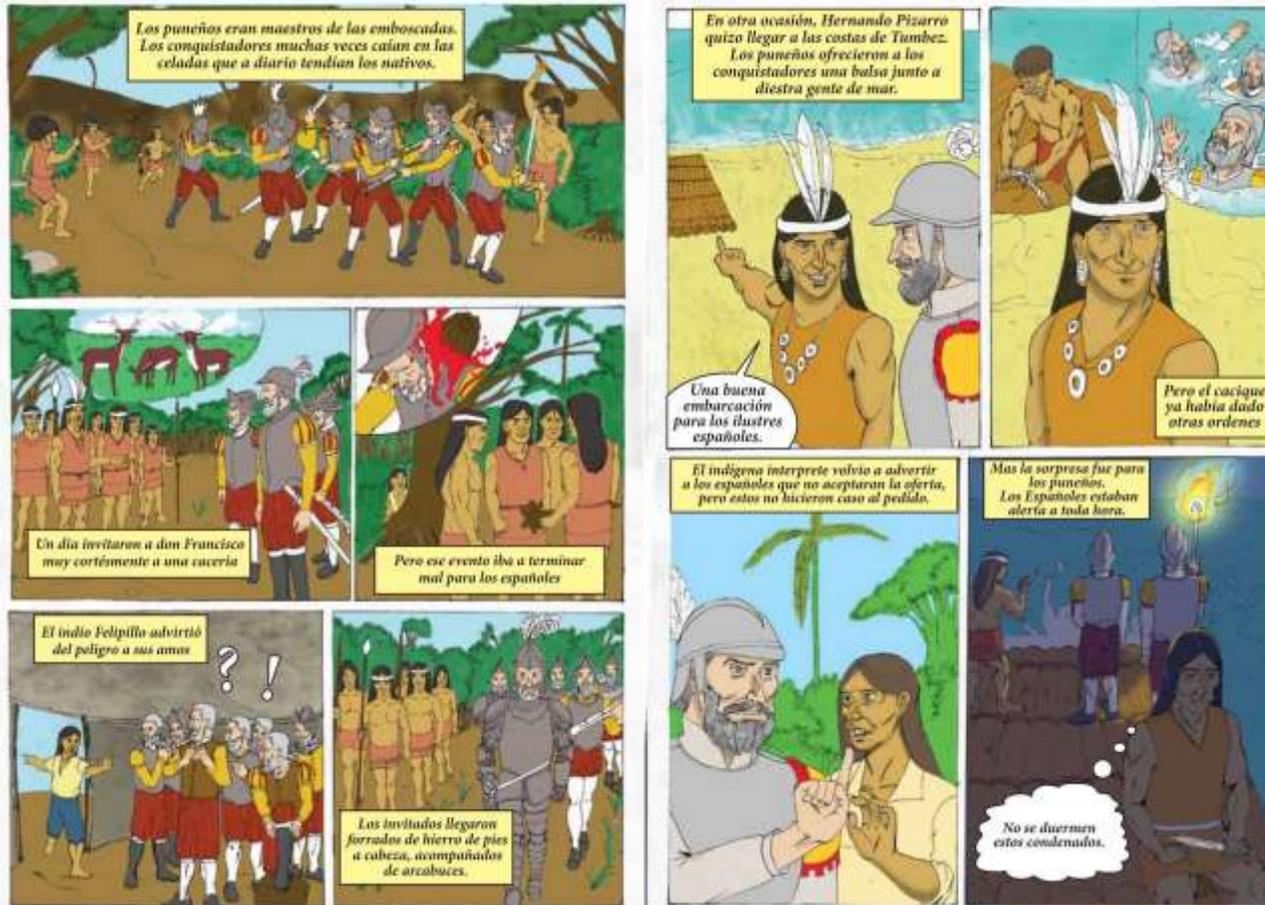


Anexo 39



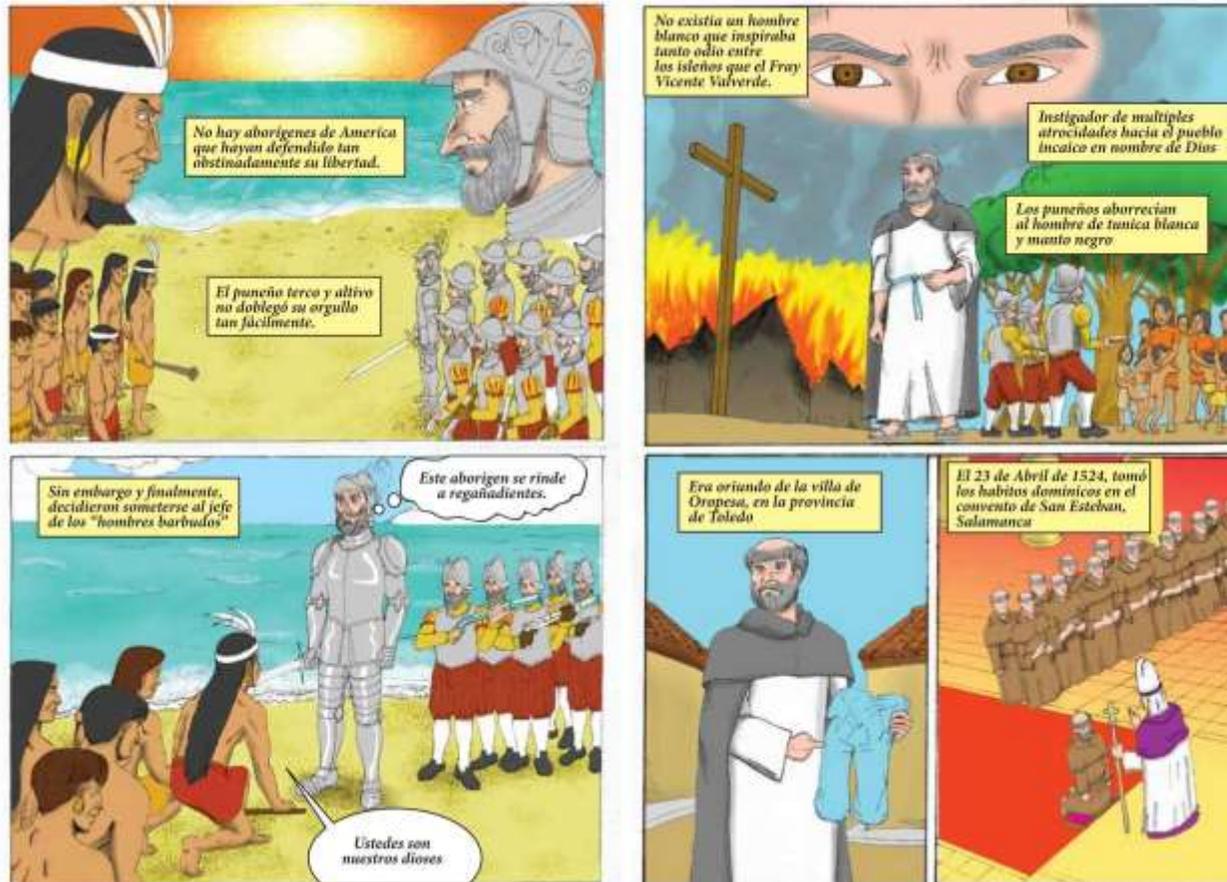
Cómic *Los puneños comeobispo*: Portada y página 1

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



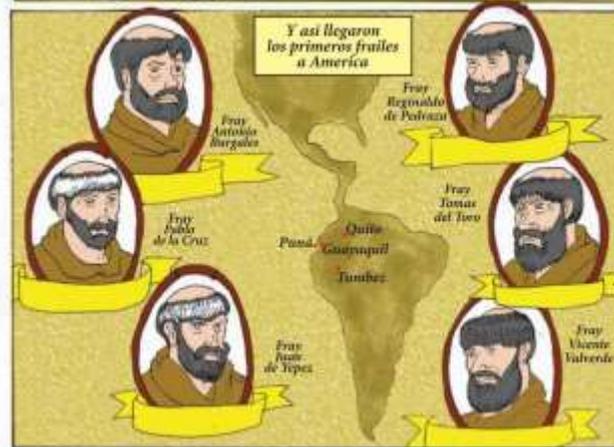
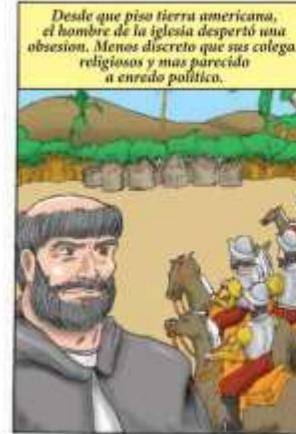
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 2 y 3

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



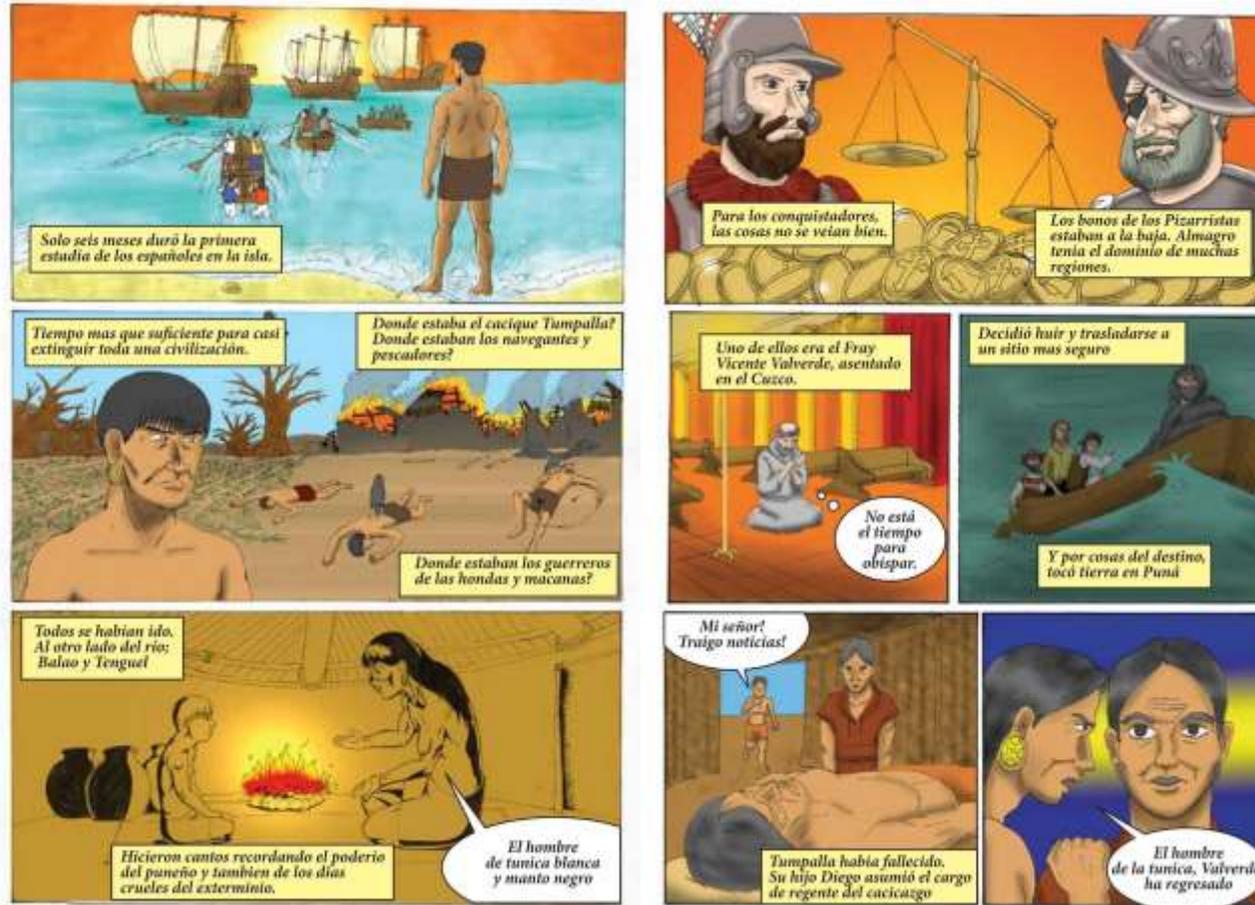
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 4 y 5

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



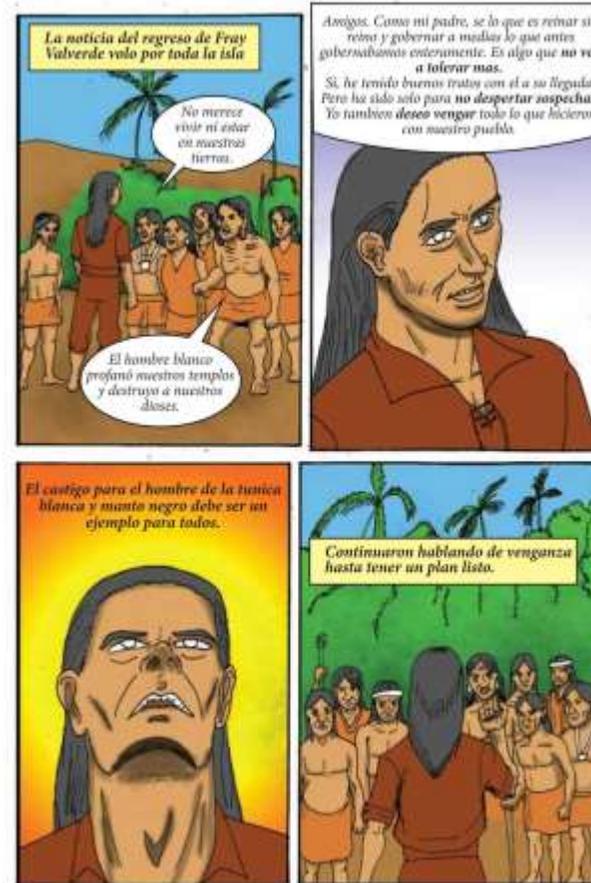
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 6 y 7

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



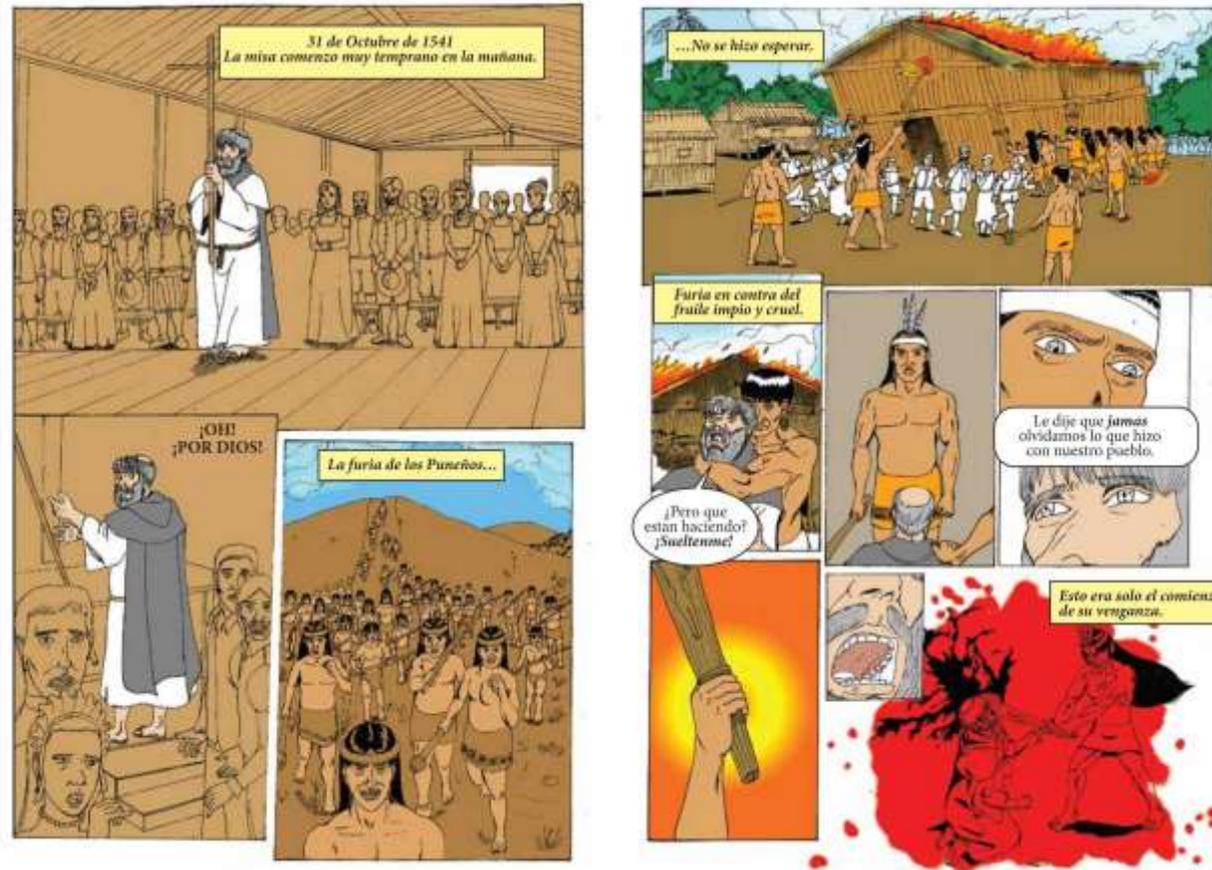
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 8 y 9

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



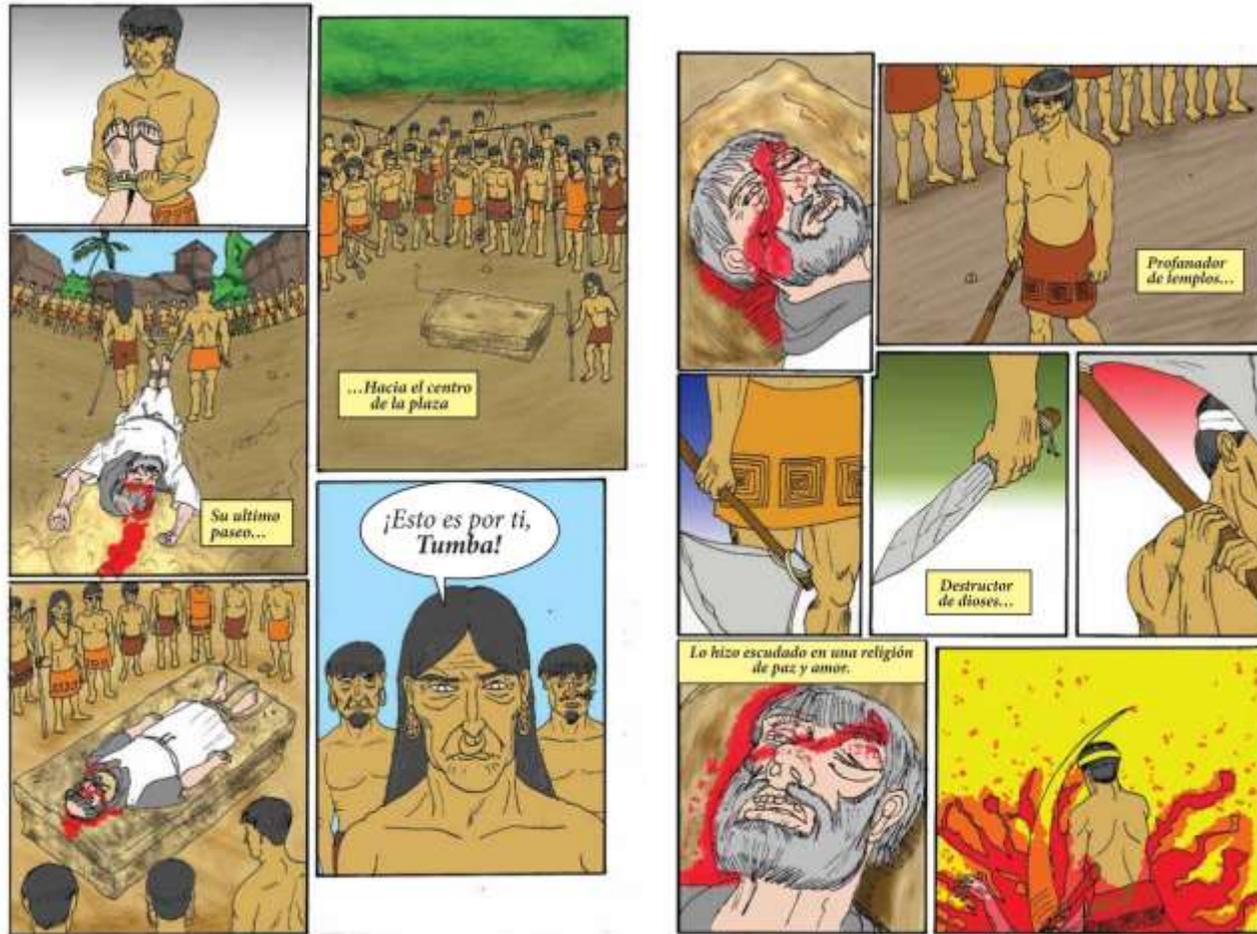
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 10 y 11

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



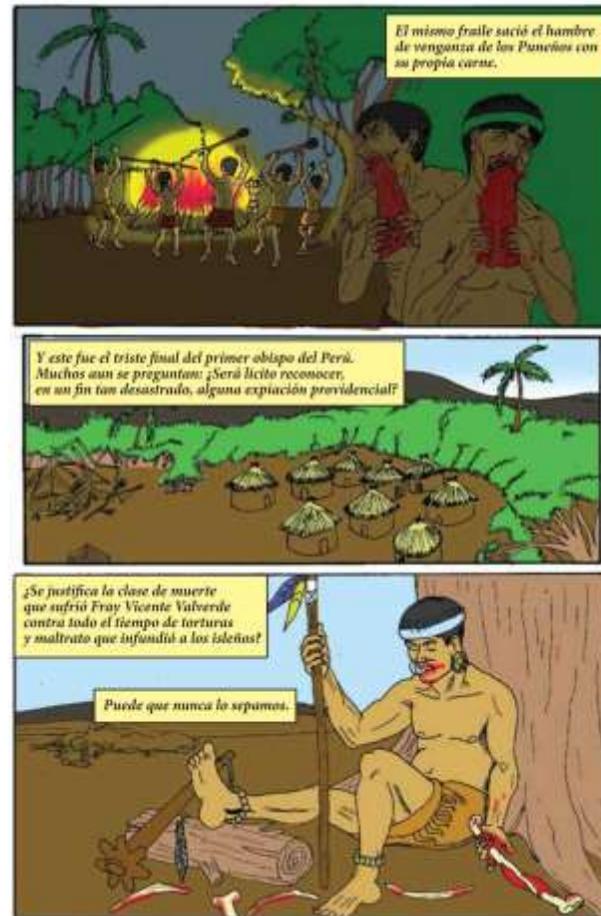
Cómic *Los punaños comeobispo*: Página 12 y 13

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



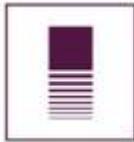
Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 15 y 16

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



Cómic *Los puneños comeobispo*: Página 17

Fuente: Mauricio Gil y Eduardo Oneto



Anexo 40



Cómic: Las niñas, niños y adolescentes migrantes NO queremos discriminación (Portada y p.1)

Fuente: Organización Internacional para las Migraciones



Cómic: Las niñas, niños y adolescentes migrantes NO queremos discriminación (p.2 y 3)

Fuente: Organización Internacional para las Migraciones



Cómic: Las niñas, niños y adolescentes migrantes NO queremos discriminación (p.4 y 5)

Fuente: Organización Internacional para las Migraciones



Cómic: Las niñas, niños y adolescentes migrantes NO queremos discriminación (p.6 y 7)

Fuente: Organización Internacional para las Migraciones



UNAE

**Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional**

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Danny Sebastián Chérrez Chamba, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "El cómic como recurso didáctico en el refuerzo de la interculturalidad: el caso de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Cacique Tumbalá", Engabao, costa ecuatoriana", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 08 de abril de 2021

Danny Sebastián Chérrez Chamba

C.I: 1723291934



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Danny Sebastián Chérrez Chamba, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "El cómic como recurso didáctico en el refuerzo de la interculturalidad: el caso de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Cacique Tumbalá", Engabao, costa ecuatoriana", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 08 de abril de 2021

Danny Sebastián Chérrez Chamba

C.I: 1723291934



Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, Alexander Antonio Mansutti Rodríguez, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "El cómic como recurso didáctico en el refuerzo de la interculturalidad: el caso de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Cacique Tumbalá", Engabao, costa ecuatoriana" perteneciente al estudiante: Danny Sebastián Chérrez Chamba con C.I. 1723291934. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 0 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 08 de abril de 2021

ALEXANDER ANTONIO
MANSUTTI RODRIGUEZ

Firmado digitalmente por
ALEXANDER ANTONIO
MANSUTTI RODRIGUEZ
Fecha: 2021.04.08 15:55:13
-05'00'

Alexander Antonio Mansutti Rodríguez

C.I: 0151579091



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**