

**Enseñanza de las sociedades originarias en la América prehispánica, una mirada a  
través del comic.**

Jhon Albeiro Mora Cárdenas

Trabajo de grado para optar el título de licenciado en Ciencias Sociales

Tutor: John William Castro Niño

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Licenciatura en Ciencias Sociales

Bogotá D.C


2021

---

“La vida debería ser al revés; Se debería empezar muriendo y así ese trauma está superado; ¡luego te despiertas en una residencia mejorando día a día... después te echan de la residencia porque ya estás bien, y lo primero que haces es cobrar tu pensión! Luego en tu primer día de trabajo te dan un reloj de oro... Trabajas 40 años hasta que seas lo bastante joven como para disfrutar de tu retiro laboral; entonces vas de fiesta en fiesta, bebes, practicas el sexo y te preparas para empezar a estudiar. Luego empiezas el colegio, jugando con tus amigos sin ningún tipo de obligación, hasta que seas bebé. Y te pasas los últimos nueve meses flotando tranquilo, con calefacción central, servicio de habitaciones, etc. ¡Y al final abandonas este mundo en un gran orgasmo!” **Quino...**

---

*... En primer lugar quiero agradecer a mi tutor el profesor John William Castro Niño por sus consejos y comentarios para desarrollo de este trabajo. A los colaboradores en la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal en especial a la profesora Leidy Agudelo por su acompañamiento y enseñanzas en la implementación de la propuesta. A mi familia por su apoyo no solo por este trabajo sino por su constante entrega durante toda mi carrera, y finalmente quiero hacer una mención especial a la mujer que con su carisma y dedicación estuvo pendiente en cada aspecto de mi propuesta, tanto los aciertos como las dificultades; hablo de Katherine Ortiz Martínez, a todos ellos mil gracias...*

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Advancing the Advancing</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación:</b>	<b>Página 3 de 325</b>	

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Informe de investigación
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Enseñanza de las sociedades originarias en la América prehispánica, una mirada a través del comic.
<b>Autor(es)</b>	Jhon Albeiro Mora Cárdenas
<b>Director</b>	John William Castro Niño
<b>Publicación</b>	Bogota,2020. Universidad Pedagógica Nacional.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional.
<b>Palabras Claves</b>	Enseñanza, comic, sociedades originarias, sistematización de experiencias, pueblos ancestrales.

2. Descripción
El presente trabajo pretende evidenciar los avances, técnicas, temáticas y metodológicas, que busca mostrar el comic como herramienta o recurso didáctico en la aplicación de la enseñanza de la historia. La

cual nos permita encaminar al estudiante de manera adecuada generando interés por él mismo, buscando acceso fácil y directo al conocimiento, donde el estudiante pueda articular de manera placentera sus capacidades interpretativas con su medio social.

Para ello se plantearán alternativas que corroboren el sentir pedagógico donde las actividades sean un puente entre el estudiante y el docente que permitan una interacción directa, dejando atrás las barreras académicas que dificultan la participación del estudiante y limitan el acceso claro a la educación ya sean por problemas sociales culturales o materiales. Buscando que se mejore el aprendizaje colectivo y de manera sencilla permita absorber y entender nuevos saberes.

Este trabajo presenta la enseñanza de la historia; de las sociedades originarias en América, a través del comic como herramienta estructuradora en las aulas de clase, que permita de manera idónea articular de forma óptima los encuentros con los estudiantes. Además de demostrar todo el potencial que pueden tener las historietas a la hora de enseñar y su fácil adaptación a cualquier tema de trabajo.

Por otro lado, cabe resaltar los procesos de enseñanza que se pueden llevar a cabo combinando esta herramienta con el que hacer docente, destacando elementos creativos y perceptivos en el estudiante, los cuáles brindan destrezas interpretativas de su medio social. Para esto se realizan una serie de ejercicios que potencialicen todas estas habilidades. Para que finalmente tengan una noción crítica de lo que se les enseña por medio de estos procesos vividos. Y así el comic se verá no solo como un elemento didáctico sino como una herramienta capaz de articular su desarrollo pedagógico y sus posibilidades en el campo de la historia, siendo protagonista en aspectos como:

- Comprensión de lectura.
- Narraciones únicas que resaltan momentos históricos de manera didáctica.
- Entender sucesos del pasado de una forma clara y concisa.
- Aportar al contexto de la realidad que vivimos.
- Relacionar hechos del pasado con nuestro presente.

- Desarrollar ideas que en otro contexto se tornan complicadas para su asimilación.
- Dejar a un lado el aprendizaje memorístico de detalles y fechas, enfocándonos en hechos puntuales que trascendieron en la historia.
- Desarrollar ideas propias responsabilizándonos de nuestro pensamiento histórico, sin necesidad de memorizar mucha información.
- Se convierte en una fuerte herramienta de comunicación con los estudiantes.
- Al ser presentado como un tipo de narración fácil el estudiante comprenderá de manera sencilla cualquier tema de trabajo.
- La empatía y vínculo que forman los comics, permite crear un contacto emocional con el lector.
- El interés y curiosidad que despierta en el estudiante favorece el aprendizaje del estudiante.
- Abre la posibilidad a que el docente conozca las necesidades educativas de sus alumnos, estableciendo contenidos acordes con su proceso.

### 3. Fuentes

Achinte, V. R. (2019). *Diseño de un webcomic que relata vivencias de jóvenes con trastornos de ansiedad ubicados en la universidad autónoma del occidente de cali mediante un protocolo de producción año 2019*. Obtenido de <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/11782/T08989.pdf;jsessionid=B34BC178A2BC79647670DAF984CD71AC?sequence=5>

- Aguilar, B. S. (2010). Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação* ISSN: 1681-5653 n.º 51/5 –, nº51.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2006). *UPZ 71 Tibabuyes*. Obtenido de Acuerdos para construir ciudad: [https://issuu.com/giuro/docs/cartilla\\_upz\\_71\\_tibabuyes](https://issuu.com/giuro/docs/cartilla_upz_71_tibabuyes)
- Alcaldía mayor de Bogotá. (2019). *Hice un cómic para contarle a la gente la historia de los indígenas*. Obtenido de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/historia-de-los-comics-en-colombia-historietas>
- Alcaldía mayor de Bogotá. (2020). *El regreso a las aulas en el marco del covid-19*. Obtenido de nota política pública: <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/2374>
- Alliende, C. M. (s.f.). *La historieta como medio educativo y como material de lectura*. Obtenido de [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12\\_03\\_Misrachi.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12_03_Misrachi.pdf)
- Alvarez, A. M. (15 de febrero de 2013). *HSB noticias.com*. Obtenido de La llegada a la adultez del cómic en Colombia: <https://hsbnoticias.com/la-llegada-la-aduldez-del-c%C3%B3mic-en-colombia-29355>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, 76-92.
- Baquero, C. A. (2017). *EL CÓMIC BOGOTANO COMO NARRACIÓN URBANA EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS NOVENTA: UNA MIRADA DESDE EL SIMBOANÁLISIS*. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63858?show=full>
- Borona, Ó. G. (2011). El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga. *espacio tiempo y forma serie V historia contemporanea*, 141- 158.

- Caicedo, D. A. (2014). “*CÓMIC. UNA HERRAMIENTA METODOLÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN Y PARA LOS DERECHOS HUMANOS*”. Obtenido de [https://www.academia.edu/25699864/C%C3%B3mic\\_Una\\_Herramienta\\_Metodol%C3%B3gica\\_de\\_la\\_Educaci%C3%B3n\\_en\\_y\\_para\\_los\\_Derechos\\_Humanos](https://www.academia.edu/25699864/C%C3%B3mic_Una_Herramienta_Metodol%C3%B3gica_de_la_Educaci%C3%B3n_en_y_para_los_Derechos_Humanos)
- Carrasco, J. C. (2007). *El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Obtenido de foro de profesores de la E/LE: <https://ojs.uv.es/index.php/foroele/article/view/6498/6285>
- Carrillo, A. T. (1999). *LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS: REFLEXIONES SOBRE UNA PRÁCTICA RECIENTE*. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/5983>
- Colegio Tibabuyes Universal. (2016). *Area de ciencias sociales: Plan de Estudios*. Obtenido de <https://tibabuyesuniversal.wixsite.com/inicio>
- CONGRESO DE COLOMBIA. (s.f.). “*Por la cual se expide la Ley General de Educación*”. Obtenido de LEY 115 DE 1994: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Croche, M. B. (2005). *Corto Maltés: un sentimental entre rufianes y tahúresEl imaginario del tango visto por Hugo Pratt*. Obtenido de [https://www.academia.edu/13254260/Corto\\_Malt%C3%A9s\\_un\\_sentimental\\_entre\\_rufianes\\_y\\_tah%C3%B3res.\\_El\\_imaginario\\_del\\_tango\\_visto\\_por\\_Hugo\\_Pratt\\_2005\\_](https://www.academia.edu/13254260/Corto_Malt%C3%A9s_un_sentimental_entre_rufianes_y_tah%C3%B3res._El_imaginario_del_tango_visto_por_Hugo_Pratt_2005_)
- Díaz, F. L. (2007). *el comic en la didactica de la historia de america: la utilizacion del alvar mayor*. Obtenido de Dialnet: <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicEnLaDidacticaDeLaHistoriaDeAmericaUtilizaci-2592813.pdf>
- Domingo, S. (18 de junio de 2013). El cómic: mezcla de dibujo y texto. *Latin diario*.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.



- El espectador. (16 de Febrero de 2016). Conozca el cómic que llega a las aulas de Colombia. *El espectador*.
- El Tiempo. (14 de 05 de 2016). Ya están listos los distritos gráficos para los jóvenes de Bogotá. *El Tiempo*.
- FECODE. (2020). *EMERGENCIA EDUCATIVA EN TIEMPOS DEL COVID-19*. Obtenido de [https://www.fecode.edu.co/images/comunicados/2020/Documentos\\_de\\_trabajo.\\_Emergencia\\_Educativa\\_en\\_Tiempos\\_del\\_Covid-19.pdf](https://www.fecode.edu.co/images/comunicados/2020/Documentos_de_trabajo._Emergencia_Educativa_en_Tiempos_del_Covid-19.pdf)
- Fernandez, F. P. (2009). *Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense. Fredric Wertham y la seducción del inocente*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-PsiquiatriaYCensuraEnElComicEstadounidense-3043381%20(1).pdf
- Fernandez, J., & Ramiro., A. (2014). derechos humanos y comics: un matrimonio estéticamente bien avenida. *derecho del estado n° 32*, 243-280.
- Fiorani, F. (2015). ¡Por fin llegaste, Patoruzú! Un exitoso icono de la historieta argentina . *Confluenze*, 284-306.
- Franco, N. P. (2010). LA INTERTEXTUALIDAD EN EL CINE DE ÁLEX DE LA IGLESIA: EL CASO DEL CÓMIC. *fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, 39-73.
- García Cantó, E., Cuadrado Ruíz, J., Amor García, M. J., & Argudo Ramírez, 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*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243116388007.pdf>

- García, M. Á., Arias, B. M., & Soto, A. O. (2008). *Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/4308-Texto%20do%20artigo-11368-1-10-20180102.pdf>
- García, P. A. (2016). *el comic y sus razones* . Colima, Mexico: enfoque academico.
- González, E. E., Monroy, A. I., & Allende, L. M. (2016). Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI . *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* .
- González, J. M., & Parra, R. M. (enero de 2011). *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. Obtenido de scielo.org: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412011000100001](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001)
- Guerra, J. B. (2001). *la historieta como medio para la enseñanza*. Obtenido de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP4190.pdf>
- Hernandez Rodriguez, S., & Velandia Espinel, C. (2017). *Definicion de las características optimas de una tienda de comics en la ciudad de Bogotá*. Obtenido de Colegio de estudios superiores de administracion: [https://repository.cesa.edu.co/bitstream/handle/10726/1668/MDM\\_545.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.cesa.edu.co/bitstream/handle/10726/1668/MDM_545.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- INALI. (2021). *Cómic, historieta y novela gráfica en lenguas indígenas nacionales*. Obtenido de [https://site.inali.gob.mx/Micrositios/DILM2021/pdf/convocatoria\\_comic\\_historieta\\_novela\\_grafica.pdf](https://site.inali.gob.mx/Micrositios/DILM2021/pdf/convocatoria_comic_historieta_novela_grafica.pdf)
- Johnson, J. A., Salazar, L. E., & Hernández, M. M. (2009). *El cómic es cosa seria*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v7n14/v7n14a02.pdf>

- Les Luthiers. (14 de 05 de 2012). *Cantata del Adelantado Don Rodrigo Díaz de Carreras · Las Obras de Ayer*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=trQy3IUk-Ek>
- Lopez, M. (2011). *El CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicComoRecursoDidactico-3628291%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicComoRecursoDidactico-3628291%20(1).pdf)
- Martinez, M. (2015). “*El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil*”. Obtenido de [https://www.ucam.edu/sites/default/files/estudios/grados/grado-infantil/infantil\\_presencial\\_2.pdf](https://www.ucam.edu/sites/default/files/estudios/grados/grado-infantil/infantil_presencial_2.pdf)
- Meskin, A. (2005). *The Aesthetics of Comics*. Obtenido de [https://www.academia.edu/1478107/The\\_Aesthetics\\_of\\_Comics](https://www.academia.edu/1478107/The_Aesthetics_of_Comics)
- Ministerio de educacion. (octubre de 2012). *Recursos Educativos digitales Abiertos Colombia*. Obtenido de Colombia aprende: [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda\\_0.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda_0.pdf)
- Noticias ONU. (04 de Agosto de 2020). *El impacto del COVID-19 en la educación podría desperdiciar un gran potencial humano y revertir décadas de progreso*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2020/08/1478302>
- Ortega, S. (septiembre de 2010). *Comic y filosofia*. Obtenido de academia: [https://www.academia.edu/6298276/Silvia\\_Ortega\\_Gonz%C3%A1lez\\_-\\_C%C3%B3mic\\_y\\_filosof%C3%ADa](https://www.academia.edu/6298276/Silvia_Ortega_Gonz%C3%A1lez_-_C%C3%B3mic_y_filosof%C3%ADa)
- Ortiz Granja, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

- Pablos, E. (15 de Julio de 2020). *Entrevista con la educadora especial*. Obtenido de <https://youtu.be/Kr1mksjZ-jo>
- paka paka. (14 de 11 de 2014). *La asombrosa excursión de Zamba a las Culturas Precolombinas* . Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwFY&t=278s>
- Paré, C., & Soto, C. (2017). el fomento de la lectura de comics en la enseñanza de las lenguas en la educacion primaria. *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, 134-143.
- Pérez, A. E. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes* 50.
- Perez, D. M. (2016). *EL CÓMIC: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA CRÍTICA*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/3220/TE-19094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rappaport, J. (2018). visualidad y escritura como accion: investigacion accion participativa en la costa caribe colombiana. *Rev. colombiana Soc.*, 133-156.
- Rings, G., & Ciruela, A. (2017). de la "revolucioncita" al centenario de la constitucion. *i mex revista*, 128-147.
- Rius, N. I., Roca, J. B., Carrió, M. L., Forteza, P. F., Collado, J. R., & Hernández, F. J. (2015). *RETOS EN LA ADQUISICIÓN DE LAS LITERATURAS Y DE LAS LENGUAS EN LA ERA DIGITAL*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/57649>
- Rodriguez, J. J. (2015). La mirada del norte: la visión de Latinoamérica a través de los comic books estadounidenses (1938-1962). *pacarina del sur: revista de pensamiento critico latinoamericano*.

- Roncallo, S., Aguilar, D., & Uribe, E. (2018). *La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/cohe/v16n30/1794-5887-cohe-16-30-27.pdf>
- Rosas, R., & Sebastian, C. (2008). *PIAGET, VIGOTSKI Y MATURANA. constructivismo a tres voces*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Piaget-Vigotski-y-Maturana-Constructivismo-a-tres-voces.pdf>
- Ruiz, M. G. (2018). *La II guerra mundial. Ecllosion del comic de propaganda*. Obtenido de [http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_marco/2018/DIEEEM07-2018\\_IIGM\\_Ecllosion\\_ComicPropaganda\\_MGarciaRuiz.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Ecllosion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf)
- Salinas, S. P. (2015). *EL CÓMIC: UNA OPORTUNIDAD DE MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE INGLÉS COMO L2*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/17094>
- Schlez, M. (2013). *Nuevas armas de una misma guerra. O de cómo las historietas enseñan Historia*. Obtenido de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.6211/pr.6211.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6211/pr.6211.pdf)
- Secretaria de Educacion del Distrito. (2020). *Caracterización del sector educativo Suba*. Obtenido de [https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/sites/default/files/2021-03/Informe\\_11\\_Suba.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/2021-03/Informe_11_Suba.pdf)
- Semana. (2019). *Pipatón, el cómic santandereano de un 'superhéroe' indígena*. Obtenido de <https://www.semana.com/pipaton-el-comic-santandereano-de-un-superheroe-indigena/617745/>

- Semana. (2020). *Brecha educativa en Colombia: ¿qué tan grave se puso el asunto?* Obtenido de <https://www.semana.com/pais/articulo/la-brecha-educativa-en-colombia-por-el-coronavirus/300242/>
- Tebeosfera. (2018). *LAS OLAS DEL FEMINISMO A TRAVÉS DEL CÓMIC. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA*. Obtenido de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/101507/1/Olas\\_Feminismo\\_Comic\\_AAVV\\_Tebeosfera\\_2018.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/101507/1/Olas_Feminismo_Comic_AAVV_Tebeosfera_2018.pdf)
- Torrez, X. A., & Páez, S. S. (2015). *ANÁLISIS DEL CÓMIC COMO TEXTO DISCONTINUO A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO DE MARÍA ACASO*. Obtenido de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3363/THUM\\_UsugaTorrezXilena\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3363/THUM_UsugaTorrezXilena_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Viera Torres, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Villegas, R. S. (2011). *LA NARRATIVA GRÁFICA DE LA MEMORIA: NAKAZAWA, SPIEGELMAN Y SACCO*. Obtenido de [http://posgradocsh.azc.uam.mx/egresados/093\\_SanchezR\\_Narrativa\\_grafica.pdf](http://posgradocsh.azc.uam.mx/egresados/093_SanchezR_Narrativa_grafica.pdf)

#### 4. Contenidos

Este trabajo de grado se divide en 3 capítulos donde inicialmente: se desarrolla un balance histórico sobre todos los sucesos importantes que ha tenido el comic a través del tiempo en el campo educativo y sus posibilidades en la enseñanza de la historia. Además, de todas las personas que han influido en él. Teniendo aportes significativos en materia académica.

Seguido de esto en un segundo capítulo se planteará una caracterización previa que se hará en la institución donde se realizaran la practicas pedagógicas, tomando en cuenta los escenarios que se involucran en esta implementación. Además, se brindará el plan de trabajo pensado para los estudiantes desde la educación remota y a distancia, donde se resaltarán los recursos que se implementaron durante la propuesta.

Finalmente, tratamos el tema de la sistematización de experiencias la cual se piensa como estrategia de trabajo para recorrer todos los procesos vividos por medio de la práctica, y así lograr una clasificación critica de lo ocurrido, generando resultados producto de todas estas relaciones vividas, que nos invita hacer una reflexión profunda de nuestros aprendizajes y de igual manera se da la oportunidad de compartir esta experiencia, intercambiando estos aprendizajes con otras experiencias similares que nos permita construir procesos más sólidos.

## **5. Metodología**

La técnica de investigación implementada en este trabajó es la sistematización de experiencias la cual para que sea válida debe cumplir con ciertas condiciones en su realización, durante mi paso por el colegio

Tibabuyes Universal fue crucial una serie de elementos que permitieron una adecuada sistematización de la experiencia:

- Debe existir un fuerte interés en aprender de la experiencia, valorándola como una fuente viva de aprendizaje.
- Haber participado activamente durante el tiempo en el que se llevó a cabo la experiencia.
- Llevar unos registros previos de la experiencia.
- Es necesario formular una serie de preguntas que problematicen los diferentes escenarios vividos, una vez realizado esto se podrá definir un objetivo claro además de un eje transversal que será fundamental en todos estos procesos de sistematización
- Reconstrucción de los acontecimientos ordenando y clasificando la información.
- Se hará una serie de reflexiones críticas que permita definir si se cumplió el objetivo trazado en puntos anteriores, además se hace con el fin de hacer una interpretación crítica del proceso vivido.
- Finalmente, tiene que haber unos puntos de llegada donde se puedan comunicar estos aprendizajes. Para lograr esto, estas evidencias se encontrarán en los repositorios de Universidad Pedagógica Nacional en la sección de la biblioteca, por otro lado, es de vital importancia dar a conocer el resultado en la institución educativa donde se implementó este proceso, creando la posibilidad de su permanente adaptación, para esto, una vez terminado este informe investigativo se buscará la alternativa de comunicación con la institución donde se puedan vincular estas vivencias en las actividades académicas del colegio. Otro escenario en el cual espero se pueda visualizar los resultados de la propuesta es la línea de investigación de la enseñanza de la historia por parte de la



Universidad Pedagógica Nacional pues su propósito principal es buscar ambientes que propicien el conocimiento y enseñanza de esta disciplina.

## **6. Conclusiones**

Se puede evidenciar a lo largo del proceso establecido en el colegio Tibabuyes Universal, la autonomía e identidad, del estudiante como pilar de los resultados obtenidos a partir del trabajo desarrollado con los comics, convirtiéndose estos en una apuesta interesante para incluir en futuros planes de estudios, adaptándose a cualquier propuesta educativa.

Incentivando al estudiante, recuperando progresivamente su interés en procesos ligados con su aprendizaje, es importante resaltar la labor del maestro en este camino. Ya que él, es el puente y mediador de estos contextos colectivos.

Además, en un carácter más académico hubo una fuerte mejoría en procesos de lectura, creatividad, análisis de imagen, comprensión de textos, capacidad analítica, trabajo en equipo entre otros.

El comic se convierte en una herramienta de ayuda tanto para el docente como para el alumno el cual ayudará progresivamente en procesos didácticos, identitarios, sociales y cognitivos que garantizan un aprendizaje que resalte habilidades necesarias para enfrentar su entorno social.

En este orden de ideas, este dispositivo se convierte en el elemento principal de la sistematización de la experiencia, en la búsqueda de cambios significativos para los sujetos que hagan parte de ella, valorando los saberes intrínsecos de la propuesta dinamizando sus virtudes.

La implementación de esta técnica investigativa deja las puertas abiertas a nuevas interpretaciones buscado que cualquier otro sujeto, retome las ideas planteadas hasta aquí. teniendo bases investigativas, que le permitan un dialogo generacional a través del comic.

<b>Elaborado por:</b>	Jhon Albeiro Mora Cárdenas
<b>Revisado por:</b>	John William Castro Niño

<b>Fecha de elaboración del</b>			
<b>Resumen:</b>	28	05	2021

## Contenido

Contenido .....	19
Introducción .....	21
Objetivo general.....	26
Objetivos específicos.....	26
Fase 1 .....	27
Fase 2 .....	27
Fase 3 .....	28
Capítulo 1: Balance histórico en la investigación del comic .....	29
El comic en la actualidad.....	31
Propuestas de enseñanza basadas en la historieta: Percepción frente al papel del comic como herramienta didáctica, aportes y estrategias en la academia.....	39
Conexión comic e historia: Implementación del comic como recurso didáctico para la enseñanza de la historia.....	51
Aporte local del comic: interpretación de la variante colombiana .....	65
Tipo de comics existen para ser objeto de trabajo pedagógico en la enseñanza de la historia.....	70
Capítulo 2: metódica y caracterización del escenario de práctica.....	75
Enfoque pedagógico.....	75
Escenarios que se tomaran en cuenta para la implementación de la propuesta.....	78

Caracterización institucional.....	78
Caracterización del área de ciencias sociales.....	85
Caracterización estudiantil.....	87
Diagnóstico de la caracterización .....	94
Cronograma de trabajo con los estudiantes .....	95
Planeación establecida para la intervención pedagógica. ....	96
Recursos necesarios en la implementación de la propuesta.....	109
Capítulo 3 Sistematización de la experiencia. ....	121
Primera fase- Construcción Colectiva .....	130
Segunda fase- preguntas iniciales .....	131
Tercera fase- reconstrucción de los hechos .....	133
Cuarta fase- reflexiones criticas.....	146
A modo de conclusiones .....	172
Trabajos citados .....	179
Anexos .....	188

## **Introducción.**

Como tal la enseñanza de la historia a través del tiempo y en su mayoría veces se presenta de manera lineal, adaptándose a un modelo conductista. Solo en el último siglo se han hecho avances significativos en la educación, dando luces a las herramientas didácticas que hacen parte de los nuevos modelos pedagógicos, permitiendo al alumno se interese, en su formación académica.

Por esta razón, nace la necesidad de investigar la manera didáctica de articular los conocimientos históricos con los comics. Generando interés, mostrándose atractivo, ofertándolo a los jóvenes como una alternativa dinámica para la construcción de las bases en su proceso educativo. La producción de este trabajo nos llevará a observar diferentes escenarios educativos donde el comic será el protagonista principal y así poder indagar sobre las formas de enseñar historia.

Para esto se presentan alternativas donde el profesorado por medio de dinámicas y compromisos, pueda generar estrategias de capacitación donde se promueve la participación activa y cooperativa por parte de los estudiantes fortaleciendo la relación con su entorno, donde el escolar cree un puente con el profesor trabajando a su ritmo y haciendo reciproca la tarea de enseñar, implementado artefactos o herramientas que lo articulan de manera activa con su aprendizaje, permitiendo un tipo de aprehensión con un énfasis colectivo y participativo.

Este proyecto de grado es adecuado dentro del contexto educativo a la hora de querer atacar falencias que se evidencian en el aula tales como la distracción, la falta de atención y el interés por las clases. Esto en gran medida se debe al incremento de las nuevas tecnologías e inclinaciones que tiene los muchachos en su vida cotidiana, haciendo obsoleto los medios tradicionales de

enseñanza. El problema del desinterés en las aulas por parte de los alumnos afecta su proceso educativo, Transformando la institución educativa y el aula de clases en una etapa de la vida obligatoria para el estudiante, convirtiéndose en una cuestión insoslayable, guiada por una serie de condicionantes que frenan al joven a la hora de enfrentarse a este espacio sesgando su opinión y su creatividad.

Esta propuesta es pertinente en la enseñanza de la historia, gracias a la búsqueda de elementos y habilidades que permitan trascender esta disciplina, los cuales ayuden a la construcción de un compromiso sociohistórico.

Para esto es importante tener en cuenta elementos de identidad y conciencia histórica que permitan al joven apropiarse críticamente de los vestigios del pasado. Evocando su capacidad de aprender de forma fácil y directa, dejando atrás el tipo de enseñanza memorística que lo único que logra es aturdirlos y abarrotarlos con demasiada información.

Por esta razón, la utilidad que nos brinda el comic es muy extensa. Ya que puede convertirse en un medio artístico, con el cual el estudiante se puede identificar; potencializando su enfoque explicativo en la enseñanza de la historia.

Actualmente el estudiante necesita un ambiente, que le permita demostrar y explotar todas sus habilidades, dotando de nuevos insumos y métodos, el quehacer docente en la aplicación de saberes pedagógicos, que le permitan al sujeto interesarse de forma práctica y didáctica por el conocimiento.

Esto invita al sujeto a que, a través de la historieta como herramienta didáctica, cree espacios diferentes que ameriten la implementación del comic no solo como instrumento, sino como parte de un entorno transformador capaz de incidir en la cotidianidad del alumno.

Por estas razones, he visto la necesidad de crear una estrategia que ayude al profesor a captar la atención de sus estudiantes y explorar todas las capacidades que tienen al abordar un tema, esta estrategia se construirá a partir del comic como recurso didáctico en la enseñanza de la historia.

EL hecho de retro alimentar nuestro quehacer pedagógico evolucionando en nuestro proceso como docentes, es una tarea de sensatez que el maestro tiene que abordar en su cotidianidad. Acercándonos a este tipo de herramientas podemos permitir una mayor interacción con los jóvenes y así establecer un aprendizaje recíproco y participativo donde el alumno aprende en colectivo con sus compañeros, dejando precedente para las siguientes generaciones.

En el ámbito de las Ciencias Sociales es importante el hecho de la actualización de metodologías que permitan estar en afinidad con los intereses de las nuevas juventudes. Deconstruyendo y reconstruyendo nuevamente todos estos procesos de inserción al aprendizaje, generando curiosidad en el joven atrayendo su atención y creando un vínculo entre el docente y el estudiante.

Es pertinente delimitar los espacios y la frecuencia con la que se utilizarán estas herramientas, la idea es que sea un instrumento con el que el docente pueda contar a la hora de explicar un tema y no se convierta en la columna vertebral de todas sus clases, abarrotando al estudiante y desligándolo de su papel como docente.

Se plantearán una serie de compromisos donde como mínimo se entienda el papel didáctico que juegan las historietas y se pueda articular a la hora de enseñar un tema.

Mi pretensión con este proyecto, es hacerlo viable de tal manera que el maestro de escuela pueda aprovechar todos los beneficios que le puede brindar el comic en la enseñanza de la historia

dependiendo el enfoque que se le dé, explorando nuevos paradigmas y nuevas miradas que puedan ofrecer a la hora del aprendizaje de nuevos saberes.

Por eso es pertinente, observar los avances que se han hecho en los estudios didácticos de la enseñanza por medio del comic. Los cuales sean de ayuda para la historia y permitan desarrollar competencias bajo la mirada de ciertos enfoques metodológicos, en pro al avance del pensamiento histórico, capaces de encaminar desafíos para la construcción de nuevos conocimientos que influyan en la institución educativa.

Durante años el comic fue subvalorado y visto como un pasamiento o herramienta propagandística y de ocio, abriendo el debate educativo frente a qué tan pertinente era el comic como herramienta didáctica en la enseñanza, generando dos bandos el primero decía que el comic incentiva a la violencia y desordenes psicológicos de sus lectores, el segundo apoyaba fervientemente al comic pues resaltaban su valor pedagógico como fuente de motivación en la promoción de la lectura y su comprensión, dejando a un lado el modelo tradicional de transmisión de conocimiento donde el estudiante hacía las veces de un receptor de información sin ninguna clase de interacción con su entorno.

El comic en Colombia y en muchas partes del mundo ha sido relegado a funciones de entretenimiento, porque según los criterios de los grades gremios intelectuales el comic es reduccionista en su aplicación y no puede abarcar un tema en su totalidad, solo toma aspectos parciales de una problemática, por esta razón ha sido subvalorado y muchas veces despreciado.

Este trabajo se piensa como alternativa a las múltiples utilizaciones que se le puede dar a la historieta en el aula de clase, además del desarrollo del estudiante en su proceso educativo. El cuestionamiento de esta investigación nace a raíz de una retrospectiva que hago sobre los procesos educativos que se implementan en varias instituciones, viendo la enseñanza como algo dogmático



memorístico y repetitivo ya sea por libros de texto que pretenden ser una guía que se le impone al maestro (Norma, Santillana) sobre los temas a tratar, o por la falta de didáctica de los docentes en sus clases. Lo que busco con este método es que el estudiante de manera clara encuentre la manera de sumergirse en su realidad histórica, y analíticamente sea capaz de distinguir críticamente estos procesos históricos en los que está inmerso cotidianamente, adquiriendo capacidades y destrezas que lo lleven a ver el mundo desde diferentes perspectivas.

Por otra parte, es importante mencionar mi interés personal en los comics, pues veo en ellos un punto de referencia crucial para el desarrollo del estudiante en el aula, sea de manera académica o personal. Incentivando al estudiante para que vea su enseñanza de manera diferente promoviendo formas elocuentes de abordar las diferentes experiencias dadas en el aula mejorando exponencialmente lo que saben hacer y lo que son capaces de hacer, dinamizando sus talentos para la aprehensión y creación de nuevos conocimientos. Los usos del comic son variados y su potencialidad en el aula es infinita todo depende de la disposición de los alumnos y creatividad del maestro.

Para lograr una adecuada implementación de esta propuesta, es necesario plantear una pregunta problema, además de una serie de objetivos tanto específicos como generales capaces de darle trasfondo a la propuesta y guiarla adecuadamente así:

¿Cómo pueden ser abordadas las sociedades originarias de América a través del comic (chibchas, aztecas, mayas, incas etc.) de tal forma que los estudiantes de grado sexto y séptimo, colegio Tibabuyes universal IED jornada tarde sede A, comprendan las temáticas abordadas a partir de experiencias relacionadas con nuestra conciencia histórica?

## **Objetivo general.**

Dotar de un nuevo significado al comic en el contexto educativo a partir de la enseñanza de la historia en temas relacionados con las culturas originarias de América. Además, cómo se pueden articular estos al salón de clase de manera óptima en la aprehensión de nuevos conocimientos, siendo una herramienta capaz de transformar el entorno del estudiante de manera creativa, contribuyendo a la creación de nuevas didácticas, incrementando el interés y la atención por parte del estudiante, de tal forma que el comic se convierta en un artefacto de ayuda para el docente en la explicación de cualquier tema. De esta manera buscaremos construir escenarios propicios para la implementación de la enseñanza de la historia, creando espacios adecuados para divulgación de ideas ligadas a nuestro pensamiento histórico presentadas de manera crítica.

## **Objetivos específicos.**

- Reflexionar sobre los posibles aportes que puede traer el comic al aula de clase.
- Inferir sobre los momentos cruciales en el manejo de tiempo a la hora de abordar clase.
- Considerar los posibles escenarios en los que se puede utilizar el comic en la institución educativa.
- A partir de la didáctica de la historia y con la implementación del comic abordar temas sobre las sociedades originarias en América.
- Encontrar a partir de esto, ejercicios relacionados con convergencias y divergencias entre las diferentes culturas prehispánicas.
- Observar los cambios y hacer una comparación entre el método tradicional que utiliza el maestro en la institución educativa y el método empleado a partir del comic.

- Establecer la historieta como precedente en la didáctica de la historia dando a conocer mi trabajo en la institución educativa.

Para el desarrollo de este trabajo se implementa un cronograma general que nos de luces en la ejecución del mismo; proyectándonos de la mejor manera y a futuro tener una organización previa que nos ayude a identificar capítulo tras capítulo elementos importantes y de relevancia para el proyecto. Se planteó una serie de fases que harán las veces de estructura en la construcción del trabajo:

### ***Fase 1***

**Estado del arte:** a partir de este ejercicio se pretende observar y analizar por medio de un balance historiográfico todos los avances que se han hecho como tal en la implementación y uso del comic como herramienta pedagógica siendo este un medio multidisciplinar que de fe de la evolución de este; en el ámbito artístico, pedagógico y de entretenimiento.

Para esto se hizo una exploración bibliográfica en diferentes bases de datos que muestren los autores más importantes en el proceso de construcción del comic en pro al aprendizaje. Esta exploración se organizó por medio de una serie de fichas analíticas, para así poder procesar fácilmente los datos de la investigación. Esto sirve como guía para la precedente realización del estado del arte (Ver anexo #1)

### ***Fase 2***

**Caracterización:** en este punto se pretende personificar y entender el papel de la institución, los estudiantes y del área de ciencias sociales como comunidad activa, Los cuales servirán de guía en a la consolidación de un documento sólido, observando la incidencia que el colegio tiene en la sociedad colombiana. Por otro lado, se definirá y diseñará el programa con los objetivos

metodologías herramientas y ejercicios con los que se piensa abordar la problemática, a parte de las fechas tentativas de intervención para lograr la consecución del trabajo.

Por medio del enfoque pedagógico se abordara el espíritu de la propuesta, y con ayuda de lo realizado en las fases anteriores se implementara la propuesta de trabajo la cual está dirigida a los jóvenes de sexto y séptimo por medio de plataformas virtuales, garantizando la seguridad tanto de ellos como la mía debido a la emergencia sanitaria que se vive en el país. Esto está previsto para el tercer periodo académico del 2020 estipulado por el colegio Tibabuyes Universal con una duración total de 13 semanas donde por semana se realizará una sesión.

### ***Fase 3***

La fase final la denominaremos sistematización de experiencias donde por medio de un escrito recogeremos la vivencias y experiencias adquiridas durante la practica en esta fase pretendemos dar las directrices y ajustes finales al trabajo, para luego dar paso a la sustentación final esta parte del cronograma está prevista para el primer semestre del 2021

## Capítulo 1: Balance histórico en la investigación del comic

En esta instancia se plantea un eje coyuntural que permita diseñar una ruta experiencial en la creación de este estado del arte el cual finalmente nos ayudará en el análisis del problema de investigación.

Para llegar a este objetivo es necesario trazar una serie de ítems que nos permitan mirar qué se ha hecho y qué se ha implementado a partir de otras investigaciones frente al comic. Permitiendo que el profesor se interese por estos métodos, resaltándolos y no dejándolos en el desconocimiento, dándoles la posibilidad de que lo adopten en sus clases.

- Cómo se entiende el comic actualmente.
- Propuestas de enseñanza basadas en la historieta: Percepción frente al papel del comic como herramienta didáctica, aportes y estrategias que se puedan evidenciar en la cotidianidad.
- Conexión comic e historia: Implementación del comic como recurso didáctico para la enseñanza de la historia.
- Aporte local del comic.
- Qué tipo de comics existen para ser objeto de trabajo pedagógico en la enseñanza de la historia.

Para lograr definir dichos ítems hemos basado esta investigación, en textos que nos orienten frente a sus percepciones sobre el problema a investigar su postura epistemológica y su posicionamiento metodológico. Es importante dotar este estado del arte con los análisis previos que hacen los autores sobre el comic, historieta, tebeo o novela gráfica.

Es por esto que este estado del arte pretende dar luces y nuevos enfoques a la enseñanza tradicional a partir del comic, para ello vamos a trabajar con base en La National Association of Comics Art Educators (NACAE), club de comic el corto maltes, serie Science Stories Comic, el Museum of Comic and Cartoon Art de Nueva York. Artículos obtenidos de varias revista latino-americanas, trabajos realizados por el Instituto Español de Estudios Estratégicos, trabajos de grado obtenidos de los repositorios de la Universidad Pedagógica Nacional (Colombia), La Universidad Católica Andrés Bello (Venezuela), La Universidad Católica de Murcia (España), Universidad de Alicante (España) entre otras además, varios ensayos y reseñas recuperados de las siguientes bases de datos Dialnet, Redalyc, La Referencia, cielo, academia.edu, Google académico etc.

Fuera de esto se consultó en las bases de datos de las grandes editoriales de comic en el mundo como lo son Marvel comics, DC comics. Además de las páginas de internet como los son: digital comic Museum, comixology, comiczine, ver cómics, comic books plus, drive thru comics, internet archive, getcomics, izicomics, tebeosfera, hemeroteca digital, hermano lobo, memoria de Madrid entre otras.

## **El comic en la actualidad.**

Acercándonos a un hilo conductor que nos lleve a la ruta más adecuada para llegar a nuestro propósito final, buscando pesquisas e indicios para implementar estas herramientas en el aula de forma crítica y creativa. Veremos cómo los diferentes autores plantean su idea de comic.

(Lopez, 2011) Inicialmente hace una diferenciación entre comic, historieta o tebeo. Deduce que este es un medio narrativo de comunicación donde se pueden expresar historias, relatos o sucesos. Combinando imágenes con textos remontándose al siglo XVIII donde se hizo popular evolucionando constantemente durante el siglo y teniendo su mayor auge en la década de los 60s y 70s siendo un canal de comunicación abierta tanto para el público infantil, como para el adulto.

Para su apropiada comprensión se deben identificar tres factores fundamentales en la realización de estos:

El código visual: representado principalmente por las viñetas las cuales pueden ser cuadradas ovaladas, circulares y los planos en el que se plasman.

el código gestual: referente a la expresión que adquieren los personajes durante el desarrollo de la historia.

El código verbal: la forma en el que los pensamientos los diálogos y los ruidos de los personajes se articulan al eje temático de la historia

Según (Garcia, 2016) la historieta es un medio creativo perfecto que entrelaza la imagen y la lingüística para poder orientarnos hacia una comunicación. Es un arte secuencial que a través de los años ha mejorado su rigurosidad y academicismo. Esto se puede ver en las universidades las cuales han incluido en su plan de estudio materias relacionadas con la historieta, sobre todo en carreras afines con el diseño gráfico, artes visuales y la comunicación social, convirtiéndose en un

conjunto entre un relato y una imagen que da paso a una narración y dentro de su comercialización, lo que define a un comic de otra representación gráfica es:

1. El cómic cuenta una historia.
2. El cómic tiene una naturaleza secuenciada, es decir, una serie de viñetas ordenadas para el entendimiento del lector.
3. Incluye generalmente e imágenes y texto.
4. Contiene personajes y lugares reconocibles dentro de la narración.
5. Se distribuye habitualmente en medios de comunicación masiva

Frente a estas diferenciaciones planteadas por los autores anteriores (Guerra, 2001) compara y define algunas de las características y diferencias entre historieta, dibujo animado, ilustración y caricatura. Estando ligadas a la expresión, donde aluden a la imagen y la palabra como principal medio narrativo en la planificación y montaje de estas. Claro está que existen momentos específicos donde se puede prescindir de la palabra, pero no de la imagen.

Historieta: dispone de una serie de convenciones de signos que orientan el movimiento ya sea de una persona u objeto a representar determinada acción que se relacione en un hilo conductor con una historia narrativa en el que se busca un lenguaje que permee en el pensamiento del lector.

Dibujo animado: generalmente adaptado al cine o televisión donde los principales responsables de su animación son el director y el animador el cine puede representar el movimiento al comic le toca dibujar el movimiento.

Ilustración: su papel principal es comentar y persuadir al lector con una serie de comentarios cortos y externos siendo descriptiva y general un ejemplo de ello pueden ser las vallas publicitarias.



Caricatura: caracterizada por sus dibujos grotescos y exagerados el cual busca dar un mensaje preciso y corto el cual puede ser utilizado para dar un mensaje humorístico, irónico, situaciones de pesadilla, alucinaciones y cambios de humor.

Muy ligado a este concepto (Martinez, 2015). Afirma que el comic busca plasmar una historia de principio a fin determinando algún tipo de secuencia temporal, donde su valor informativo se narra por medio de símbolos, palabra, planos, viñetas, globos, imágenes etc. Que lleva con si una secuencia estructurada que tienen un carácter narrativo y cronológico, considerado como un elemento motivador, innovador, creativo y accesible que genera curiosidad ante sus lectores enfatizados en el área de conocimiento autónomo, beneficiando a niños en su primera etapa de aprendizaje fomentando actividades en relación con el comic que desarrollen su conocimiento a partir de lo experiencial. Igualmente (Domingo, 2013) en un artículo de periódico plasma esta línea conductora entre la historia y el comic que planteaba el autor anterior, resaltando el papel de las civilizaciones originarias por medio del arte, la cultura o la religión, y cómo se ha dado su transformación hasta la época actual donde por medio de todas las nuevas reformas educativas la historieta juega un papel importante en la educación permitiendo interactuar con los alumnos y considerándolo una nueva manifestación artística sirviendo de puente entre la literatura y el cine

Por otro lado, (Alliende, s.f.). Plantea que las historietas hacen parte del brochure de los medios del género narrativo enfatizado en la iconografía, caracterizado por una imagen plana y un texto que puede variar dependiendo del género transformándose a imagen móvil, palabra hablada, efectos sonoros, música incidental o hasta filmes. Con una gran cantidad y variedad de temas como: aventuras guerreras, historias policiales, historias románticas y eróticas, fantasías temporales (incursiones al mundo del pasado y del futuro), fantasía pura (seres del subconsciente),

la historia, la política, la ciencia, etc. Con lo que pretende que el lector viva la historia a través de imágenes y sentimientos que genera el papel, estimulando la creatividad en el sujeto.

Cada vez que se habla de historietas se relacionan con los niños y a su vez con un mundo de fantasía el cual puede explotar poco a poco las capacidades y destrezas del infante articulando el tiempo y espacio por medio de un discurso narrativo. Para (Aguilar, 2010) el dibujo infantil es un medio por el cual el niño expresa un sistema de símbolos que lo relaciona con su cotidianidad, es por eso que el estudio del lenguaje gráfico siempre ha sido estudio de psicólogos y pedagogos en busca de la eficacia comunicativa del comic por lo que el autor se centrará en tres aspectos fundamentales para la estructura narrativa de la elaboración de una viñeta para un comic:

- La organización del escenario pues en el claramente se pueden trasladar los personajes de un espacio a otro
- La disposición de objetos y personajes y su posible interacción en las diferentes escenas
- El encuadre o la disposición de la viñeta delimitando el marco de la acción

Los autores anteriores vinculan de una u otra forma la caricatura con el comic en el caso de (Baquero, 2017) se tiene que hacer obligatoriamente una distinción entre caricatura y comic pues para él, estos dos conceptos son totalmente diferentes. El primero y en términos generales es una narración grafica que se leen de izquierda a derecha con un fuerte lazo con la literatura por su autonomía narrativa dándole espacio para la creación de historias con un hilo conductor en el desarrollo de personajes y espacios. Por otro lado, la caricatura, aunque comparten el mismo soporte teórico y gráfico, su enfoque depende del contexto histórico que se esté estudiando poniendo límites a lo que se quiere plasmar, entre más tiempo pasa la publicación de una caricatura más complejo se hace entenderla pues el contexto histórico está en constante cambio. Plantea dos

tipos de lectores: aquel que lee el cómic por simple diversión y otro que establece una visión crítica, donde el primero da origen al segundo proporcionando bases a su origen académico a través del placer de la lectura.

Con el objeto de entender el comic (Pérez, 2013)hace un recorrido histórico por todos los artefactos posibles para entender las bellas artes que a través del tiempo se manifiesta de diferentes formas el hombre primitivo por ejemplo a través de pigmentos vegetales plasmaban sus batallas en busca de su alimento lo que se denominó arte rupestre, pasando por la escritura sumeria, los papiros egipcios, la columna de trajano en Roma, la invención de la imprenta etc. las cuales fueron formas de expresión iconográfica en la configuración del lenguaje hasta llegar al comic el cual se convierte en un medio masivo de información.

A través de 5 características importantes para la realización de este

1. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje.

2. Integración de elementos verbales e icónicos.

3. Utilización de una serie bien definida en sus aspectos básicos de códigos y convenciones.

4. Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.

5. Su finalidad es predominantemente distractora

El autor busca mirar su potencialidad e implementación en concordancia con diferentes disciplinas para eso, mira las diferentes formas en las que se ha aplicado esta técnica narrativa y su impacto en diferentes países. En San Diego California se lleva a cabo la comic-con donde se celebran los premios Eisner donde anualmente se premia lo mejor del comic. En Japón le manga es un arte

muy representativo y admirado por su gente y forma parte de su idiosincrasia. En México el comic es utilizado para tratar aspectos sociales y políticos, entre los considerados grandes artistas de la historieta mexicana están Gabriel Vargas (con su reconocida obra La Familia Burrón), Eduardo del Río, alias Rius, (creador de Los Supermachos), Sixto Valencia Burgos (dibujante de Memín Pinguín) y Óscar González Loyo (autor de Karmatrón y Los Transformables). Otra forma de apreciar este arte es el webcómic que apoyados por diferentes programas de diseño gráfico se logra establecer una serie de viñetas a través de una computadora. En el mundo hay diferentes formas de apreciar el comic, sin embargo, su uso va encaminado para diferentes públicos dependiendo del interés que se quiera tratar, para esto es importante entender el papel transformador que puede tener de la historieta.

Hasta el momento nos hemos centrado en definir que es el comic para ciertos autores y las bondades que puede ofrecer en la actualidad, no siempre el panorama fue así durante años el comic tuvo detractores en su configuración y para lograr el estatus que tiene actualmente tuvo que pasar por distintos caminos, sin embargo, esto no quiere decir que el comic no sea criticado en la actualidad aún existen luchas referentes a su implementación en contextos sociales, culturales o académicos

Dentro de los cánones de la educación (Paré & Soto, 2017) afirman que también hay gente que ha hecho campaña anti-comics debido a que no observan un avance significativo en el aprendizaje escolar de los jóvenes, tal es el caso de Frederic Werthman el cual considera que los comics son nocivos y afectaban la salud mental de sus lectores. Esto se puede ver más a fondo en su libro la seducción de los inocentes donde advierte de la alta peligrosidad a la que se exponen los jóvenes al sumergirse en el mundo del comic publicada en 1954. La cual fue un éxito total en ventas debido al temor infundido en los padres de familias estadounidenses que fue el lugar donde

más acogida tuvo. Tanto fue el revuelo que decidieron censurar durante mucho tiempo la historieta y por medio de una investigación en el congreso de EE. UU. se decidió investigar a las grandes industrias del comic en este país, para esto se creó la autoridad de código del comic la cual regulaba los contenidos que estos publicaban.

Sin embargo, en países como España y Francia la demanda de estos productos crecía enormemente y a diferencia de EE. UU., la población lo aceptaba y lo acogía como patrimonio cultural de la nación, que en años posteriores fueron utilizados en programas escolares potenciando e incentivando el crecimiento del nivel escolar sirviendo de médium entre los alumnos y las diferentes disciplinas.

(Fernandez, 2009) también se atrevió a hablar del tema de la censura moral que se dio en Estados Unidos en la década de los 50 liderada por el psiquiatra Frederic Werthman quien afirma que la mayoría de jóvenes que están reclusos en correccionales juveniles eran fanáticos del comic, lo que los incitaba a ser violentos e irreverentes esto se dijo con base en un estudio de 300 niños ligado en una de sus publicaciones (dark legend). Encasillando al comic como pésima influencia para las nuevas generaciones ya que este es un elemento inductor en conductas criminales, actos sexuales y problemas de violencia.

En el mismo documento (Paré & Soto, 2017) han decidido explorar e indagar en el mundo de la historieta aprovechando las capacidades de estas para su integración con el estudiante, potenciando las capacidades en el mundo educativo, ya que es catalogado por gente que se mueve en este medio; como el noveno arte, capaz de estar a la altura con otras formas de expresión, debido a su dimensión icónica y verbal y la forma como se estructura alcanzando un importante estatus comunicativo dentro de la sociedad actual.

(Meskin, 2005) no está de acuerdo con esto y habla en su ensayo de la estética de los comics y como estos a menudo son relacionados con el noveno arte, pero que rara vez estos artes menores como lo denomina él, hacen parte de la atención filosófica ya que aunque algunos tengan rasgos ilustrativos y narrativos marcados, no quiere decir que se tengan que ver con arte, no todo lo que se conoce como comic necesariamente tiene que entrar dentro de la categoría de arte; el valor filosófico de los comics reside en su capacidad transformadora. (Villegas, 2011) por su lado, alude a que en el comic existe un gran problema historiográfico y cuenta con grandes vacíos frente a discursos verbales y escritos que presenta la historia, no todo comic es producto de la comunicación de masas debe entenderse lo que el autor quiere expresar poniendo en entrevisto las relaciones entre narrativa e historia buscando acercarnos a la discusión de las formas como se enuncia el pasado en estos relatos.

Así mismo (Eco, 1968) en su libro apocalípticos e integrados habla sobre la cultura de masas y como esta puede influir en la sociedad donde ciertos operantes se aprovechan de esto para llegar a los individuos. Para esto aplican ciertos elementos como lo son el convencimiento, el análisis de semiótica y el mal gusto. Donde por medio del marketing se aprovechan de esta cultura de masas creando una discusión constante entre el apocalíptico que rechaza todos estos medios de influencia porque dicen que comercializan el arte con fines lucrativos y el integrado los que aceptan su realidad resaltando una democratización de la cultura que puede llegar a todas las clases, que está a favor de romper fronteras sin problemas de nacionalismos, apoyando las nuevas tecnología.

Umberto eco hace un estudio a los comics y más precisamente de sus personajes como Superman el cual se presenta como un superhéroe que le gusta ser admirado y que lucha por la injusticia social, analizando este mito sobre las máscaras que puede tener el ser humano en

sociedad, buscando enfatizar en la postura que tiene los sujetos frente a los medios de comunicación masivos.

**Propuestas de enseñanza basadas en la historieta: Percepción frente al papel del comic como herramienta didáctica, aportes y estrategias en la academia.**

En este punto pretendemos observar la postura que las diferentes personas que abordan el comic como recurso; las estrategias, actividades, experimentos etc. Que se han llevado a cabo para alimentar cada vez más el comic como herramienta didáctica.

Frente a la relación del comic como recurso (García Cantó, Cuadrado Ruíz, Amor García, & Argudo Ramírez, 2010) lo plantean desde un escenario motivador que incentive al alumno a la lectura y a la integración con su medio natural, evaluando el campo de competencias lectoras y lingüísticas por medio de la historieta. Para esto fomentan unidades didácticas durante los diferentes ciclos lectivos del año escolar enfocándose en niños de 8 a 10 años, estableciendo relaciones de cooperación frente a elementos culturales donde por medio del comic se fomente un contacto con la naturaleza donde se brinden nociones básicas de orientación y se incentive a la lectura, Todo esto se realizará a través de una ficha didáctica que obtendrá cada alumno donde se registre y se llevara un control de la unidad didáctica frente actividades físicas realizadas en un medio natural.

Otra autora que tiene un gran aporte hacia las capacidades lingüísticas del individuo es (Salinas, 2015) por medio de un programa de inglés que se llevó a cabo en el colegio republica de china, proponiendo el comic como herramienta en la enseñanza de una lengua extranjera, evaluando el impacto del mismo a través de estrategias y métodos que se llevaron a cabo a través de una intensidad horaria de 4 horas semanales en cursos de decimo y once. Dentro de las debilidades y amenazas que se ven en este proyecto se resalta la falta de implementación de tics

en el colegio además de la falta de motivación de los estudiantes por aprender un nuevo idioma. La idea es que por medio de viñetas y dibujos adaptados a una lengua extranjera se crea una historia y sesión tras sesión se vayan implementando nuevas habilidades en el idioma y así sea más fácil la comprensión de este. Al finalizar los talleres los estudiantes concluyeron por medio de unas entrevistas donde el uso del comic en estas actividades académicas es una forma de incentivarlos en la producción de nuevos saberes

(Lopez, 2011) busca aproximar la importancia del mundo social de los tebeos o historietas y su poder de atracción a la cotidianidad incorporando un lenguaje mixto entre el texto y la imagen, donde por medio de ejercicios didácticos se tenga en cuenta la producción de un comic en el aula que cuente con códigos visuales, textuales y verbales previamente definidos, el tema a trabajar se define por medio de las intenciones educativas y los intereses del grupo que defina y vea el maestro. En ese mismo orden de ideas, como lo es la barrera del lenguaje en todo el mundo, los autores anteriores utilizan el comic para afianzar y explorar nuevos conocimientos de las lenguas extranjeras a partir del español como lengua materna, pero ¿qué pasa cuando una persona ajena al contexto latinoamericano desea aprender español? (Carrasco, 2007) de la Universidad de Georgia utiliza un método donde estudiantes de esta misma institución cursan varios semestres en la universidad de Valencia España, utilizando el comic latino como acercamiento a este lenguaje. La metodología es simple, se utilizan varios comics de diferentes partes, donde se pueda identificar las características, contextos y connotaciones lingüísticas que se dan en los diferentes países donde se habla este idioma, y a partir de sus variedades verbales se estudian y se analizan según sus semejanzas, para esto se dividen en dos bloques, primero se analizan coyunturas vividas en España como el Franquismo, la Corona etc., pasando por Cuba y sus tensiones políticas, llegando hasta



Argentina y sus famosas historietas sobre sátira política. Estos son solo algunos de los ejemplos que se utilizan al finalizar el curso los estudiantes además de aprender un poco la lengua se interesan y se identifican con las historias y las costumbres de las culturas hispánicas.

Al mismo tiempo (Caicedo, 2014) busca rescatar el comic en temas metodológicos para la atención y comprensión de derechos humanos en la educación de procesos históricos, filosóficos, éticos, políticos, jurídicos y sociales, mirándolo desde dos perspectivas. Una para la educación de conocimientos básicos, conceptos y categorías. Haciendo una aclaración entre derechos humanos y democracia de estado. Y la otra, la educación para el desarrollo de aptitudes en concordancia con los conocimientos ya adquiridos. Como punto de partida se hace un análisis a la declaración universal de derechos humanos junto con documentos emitidos por las Naciones Unidas y la Unesco, donde se resalta el hito importante de este acontecimiento, el cual respeta y garantiza la dignidad y derechos de las personas, donde la educación juega un papel muy importante como camino para evitar nuevas guerras, manteniendo la convivencia entre estados y personas, garantizando la protección de los mismos. Todo esto se llevará a cabo a través de la obra Maus de Art Spiegelman donde se discutirán temas de genocidio como práctica social y como estos perpetran los derechos humanos. Seguido de esto el autor hace un recorrido bibliográfico sobre el material que puede ser consecuente para el estudio de los derechos humanos a través del comic, donde su objetivo principal de esto es fomentar el conocimiento de principios universales a partir de un análisis crítico guiado por una discusión participativa, creando compromisos colectivos e individuales en el aprendizaje y en la implementación de estos derechos como forma de rechazo a toda actividad violenta de discriminación y odio que viole nuestra integridad como personas creando un responsabilidad social con nuestro entorno.

la misma discusión de los derechos humanos la plantean (Fernandez & Ramiro., 2014)en busca de convertir al comic en una herramienta que facilite la comprensión a la hora de enseñar los diferentes aspectos de este tema, ya que los autores consideran que el comic tiene principios de igualdad, solidaridad , autonomía, no discriminación etc., perfectos para reflexionar sobre todos los parámetros que rodean este tema en particular, frente a dos incógnitas que encierran este dilema sobre el por qué y el cómo utilizar este método, en la explicación de los derechos humanos, sensibilizando al individuo sobre las injusticias y las presiones sociales, ayudando a identificar problemáticas sociales, las cuales están muy de la mano de situaciones de poder y violencia. Sin embargo, es importante identificar el fin que se le da a la variedad de comics que existen en el mercado ya que puede ser un vehículo entre lo que está y no a favor sobre las discusiones de los derechos humanos. Identificando el mensaje que se quiere dar ya sea político, informativo, recreativo, ideológicos, económicos etc., los cuales son capaces de transmitir belleza e identidad en los sujetos.

Esto se lleva a cabo a través de lo que denomina el autor un núcleo de certeza, el cual se forma a partir de dos dimensiones: una objetiva y otra subjetiva. la cual nos permitirá ubicar y seleccionar con mayor seguridad la intención de la historieta por medio de su estructura. Entre los comics que se analizaron se encuentran V de vendetta, guerra civil, nam, reportajes, el paraíso de Zahara, Maus, Persépolis entre otros. Todos estos con la particularidad de que en sus viñetas siempre hay un tinte de guerra, opresión e inconformismo. Así mismo (Villegas, 2011) también trata en su tesis las narrativas de Nawazaka, Sacco y Spiegelman afirma que desde la década de los 60 se a tenido en cuenta el comic testimonial transformando su memoria en viñetas que permitan dinamizar estos hechos en el presente, el lenguaje del comic no solo se relaciona con lo

ficcional, y afirma que los lenguajes como las disciplinas responden a los devenires del tiempo, hallando nuevas formas de narrarse ante una sociedad cambiante y caótica.

Es importante tomar en cuenta la opinión de (Perez, 2016) afirma que no es solo un tema de colocar imágenes y viñetas en un texto narrativo, sino que existen unas prácticas como sociedad contemporánea, hija de las nuevas tecnologías. Donde encontramos una serie de lenguajes deferentes como el cine, la música o los comics. Que exigen al ciudadano interpretar de manera diferente donde se necesita una relación más cercana con los códigos de imagen y sonido, acercándonos cada vez más a una lectura crítica y concienzuda. Identificando comportamientos sociales, ideológicos y estereotipos permitiendo a la persona hacer una interiorización más profunda sobre situaciones problemáticas de la vida

Partiendo de estos postulados pretendemos dar un tratamiento adecuado a los diferentes documentos que nos brindan los autores infiriendo sobre las posibles aplicaciones del comic o sus diferentes variedades, identificando el fin que este desea llevar a sus en el lector. Convirtiéndose en una herramienta importante, donde los maestros pueden homogenizar sus enseñanzas por medio de los tebeos estableciendo un vínculo con el alumnado y generando participación crítica.

El comic como herramienta didáctica busca una valoración en el aula la cual durante años los docentes no han sabido enfocar. (Martinez, 2015) considera que es esencial el uso de la imagen en el aula y somete a prueba la estructura del comic y todo lo que esta nos puede aportar desde el interés que se pretenda plasmar, imágenes, iconos o símbolos a resaltar diferenciando su objetivo social, incitando a que no solo el estudiante conozca el comic sino también el educador. No solo como dibujos plasmados en un papel, sino reconociendo su condición y su uso frente a la trasmisión de valores culturales.

Plantea también el uso de las comictecas como una alternativa que ya se evidencia en algunas de las bibliotecas públicas de su ciudad determinadas a un tipo especial de lector, buscando generar interés introduciendo el comic en los servicios de información y no relegando todo su potencial a una librería personal de algún coleccionista, reservándose la capacidad de transformación que estos tienen para la estimulación la creatividad y la imaginación de los sujetos. Todo esto se pretende articular por medio de talleres, introduciendo al lector a un mundo innovador y productivo para su entorno.

Muy ligado a esto y en el interior de nuestro país se plantea una idea muy similar con ayuda de la secretaria de cultura, estoy hablando del distrito grafico que ya cuenta con mas de 5 salas en la red de bibliotecas públicas, esto se hace con la iniciativa de reinventar el tema de la lectura en el país incentivando a las nuevas generaciones a apropiarse de estas narrativas: sean comics, mangas, novelas gráficas, sagas entre otros, fortaleciendo las bibliotecas publicas e interactuando con los jóvenes, cabe resaltar que son espacios gratuitos y lo único que buscan es explorar el arte y la creatividad experimentando nuevos formatos y contenidos en las bibliotecas de Bogotá. (El Tiempo, 2016)

Frente a la búsqueda de identidad y los posibles usos del comic y su mediación con la enseñanza superior, un grupo de estudiantes de la universidad de Medellín (Johnson, Salazar, & Hernández, 2009) deciden hacer una investigación a partir de la imagen identificando las principales potencialidades que esta tiene en el aula estableciendo primeramente la reacción de esta con el comic. Definen la imagen a través del autor Aumont, J. él cual define el comic dentro de la categoría de imagen fija dividida en 3 postulados:

Papel del ojo: visto como el fenómeno físico que a través de la luz proyecta una imagen dividiéndolo entre lo visual (referente a lo estable y lo entendido) y lo observado.

Papel del espectador: imagen del comic frente a lo didáctico, reconocimiento y rememoración, tiene tres enfoques cognitivos; procesos mentales de conocimiento, pragmático; visión psicológica sociológica, influencia; desde la psicología que la imagen produce en el espectador.

El papel del dispositivo: forma como se organizan los datos y materiales

Lo cual dio base para identificar las características y condiciones del comic a partir de esto:

*“Se produjo una tira cómica para buscar profesores y estudiantes que trabajaran con cómic. Circularon más de 100 ejemplares de este documento en su mayoría fijados en carteleros de instituciones educativas de la ciudad de Medellín, pero no se encontraron personas que utilizaran el cómic de manera corriente en su labor docente.”* (Johnson, Salazar, & Hernández, 2009, pág. 25)

A parte de esto se hicieron 15 entrevistas a gente que se relaciona diariamente con el comic. Se concluyó el abandono de los docentes frente a estos recursos y la inexistencia por parte del maestro en abordar temas de la enseñanza superior por medio del comic, lo que llevó a los investigadores a guiar el desarrollo de esta tesis por medio de fans que los orientaron en su proceso, evidenciando que en el aspecto académico no se encontró nada relevante.

Otro estudio que se hizo a partir de personas como sujetos de prueba, fue el de (García, 2016) el cual se dedicó a escribir un libro donde plasme métodos para transmitir a los estudiantes conocimiento semántico y lingüístico a través del medio visual. Para ello se concentró específicamente en el comic siendo un mecanismo idóneo para la enseñanza de este campo documentando los avances más significativos en estas técnicas. Es importante resaltar la aleación que ha tenido el comic con las ciencias de la educación, estas prácticas se empezaron a desarrollar

a partir del siglo XX empleándolo como una herramienta que facilita la comprensión en las diferentes disciplinas transformándose claramente en una técnica artística que ofrece diversas posibilidades dejando de ser un arte menor y saliendo de esa segregación en la que estaba por culpa de los grandes intelectuales del mundo que en otras épocas no consideraban al comic con las suficientes destrezas para ingresar al mundo académico.

El método para aclarar estas tesis se da en detalle en un taller que se realizó los sábados con diferentes asistentes con una duración de un año en la zona de Sonagraco con un enfoque cualitativo en busca de descubrir creencias valores y actitudes del grupo bajo los siguientes criterios:

- a) la percepción de las y los participantes sobre el cómic como práctica artística.
- b) sus experiencias dentro de un salón de clase de materias técnicas a nivel licenciatura
- c) las competencias desarrolladas a través de la creación de cómics.

Para esto se seleccionaron 10 jóvenes donde se tuvo en cuenta su afinidad por los comics, su entusiasmo, la información que podía brindar al proyecto, su disponibilidad, su desempeño académico y que estudiara algo relacionado con artes visuales, con edades de 18 a 26 años. Este método cualitativo permitió ver el avance artístico individual de cada uno de los participantes. Para llegar a esto se realizaron tres ciclos. El primero era la observación y participación la cual nos podía brindar un estado del avance de cada individuo lo cual nos daba patrones de referencia dependiendo de sus actitudes físicas o verbales observando la experiencia y el conocimiento de cada persona. El segundo ciclo eran las entrevistas semi estructuradas los cuales permitieron definir el nivel de competencias que había adquirido cada participante además de observar los comportamientos y percepciones de cada persona las cuales se llevaron de manera individual

dentro del ambiente del aula taller para no perder la conexión entre el ambiente y el trabajo a desarrollar captando las experiencias de cada uno de los participantes. En el tercer ciclo se analizan y se estudian los documentos visuales lo cual nos ayudara en la organización de los datos para este caso son los bosquejos que cada uno de los aspirantes hizo durante su transición por el curso los cuales no tienen ningún tipo de orden pues nunca se les impuso que debían crear algo específico siempre el tema fue de libre albedrío los cuales sirvieron de insumo para crear cuatro competencias donde se encasillaban los dibujos de los artistas participantes; competencias básicas de dibujo artístico, competencias básicas generales, competencias básicas analíticas y competencias básicas sociales.

Una de las propuestas que busca fomentar procesos de lectura crítica es la de (Martinez, 2015) con estudiantes del grado 602 de la IED Aníbal Fernández de Soto, jornada tarde enfocándose en la metodología de lo que se conoce como acción investigación participativa (IAP) donde por medio de un estudio se busca identificar la problemática clarificando y diagnosticando el problema para así poder tener un plan de acción frente al conflicto. Finalmente se emplean una serie de talleres que consisten en una prueba diagnóstica donde se busca definir el nivel de lectura y comprensión del estudiantado observando sus virtudes y habilidades. La propuesta que se materializó en el salón fue a partir de una serie de ejercicios que se realizarían en cuatro unidades divididas así: Iniciación en el cómic, caricatura e historieta, personajes estereotípicos y discurso de los personajes.

Por otro lado, en la universidad de Alicante en España en colaboración con la asociación unicomix se lidera un proyecto desde 1999 (Rius, y otros, 2015) donde se busca reconocer y exaltar las historietas como elemento artístico independiente, pero que colabora constantemente con la literatura donde una de sus banderas insignia es implementar el comic como un Cannon escolar

para el reconocimiento del mismo como una herramienta didáctica en el campo artístico, siendo referente para la educación. Para implementar esto desarrollaron Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) donde estas herramientas como los son el comic y la historieta se fusionan con el mundo digital y no solo pueda ayudar a estudiantes sino también a docentes con sus quehaceres cotidianos. Entre las tecnologías más destacadas encontramos: conferencias en directo, realidad aumentada, webcómic, realización de historietas por medio de apps, viñetas en realidad aumentada, literatura online códigos QR, video-streaming, blogs y redes sociales, cursos, encuestas online. Convirtiéndose en una red de investigación académica que se retroalimenta constantemente siendo fundamental en la propuesta de innovación educativa permitiendo integrarse perfectamente al campo del lenguaje y la literatura en las aulas de clase.

Siguiendo, este patrón de indagación en Colombia (Achinte, 2019) propone un ejercicio por medio del web comic sobre el trastorno de ansiedad y salud mental narrando por medio de viñetas sucesos cotidianos sobre procesos de ansiedad de los estudiantes intentando identificar el estrés académico que les ocasiona las cargas institucionales frente a materias, trabajos, proyectos etc. Ligando fuertemente a procesos tecnológicos, creando un papel importante en el área de la psicología, permitiendo generar un dialogo directo entre el sujeto y sus problemáticas reflexionando acerca de sus problemas de ansiedad y las implicaciones que esto le puede traer para su salud mental

Finalmente se concluyó que la creación de historietas es compatible con la enseñanza tradicional además que ayuda al estudiante a ser más autodidacta, responsable, seguro, analítico, pragmático entre otras apoyando al estudiante al 100% en su desarrollo artístico y personal, desarrollando nuevas competencias que lo impulsan hacia la creatividad en busca de nuevo conocimiento.



En concordancia con (García, 2016) y en busca de nuevas estrategias, (González, Monroy, & Allende, 2016) pretenden buscar una forma que ayude al desarrollo de conocimientos, donde se evidencie la utilización del comic como herramienta de aprendizaje de estudiantes en un nivel superior. Para ir planificando su modo de empleo y los aportes para el aprendizaje de los contenidos curriculares previamente estipulados.

Estos recursos didácticos según el autor deben cumplir unas funciones que impulsen al alumno a seguir aprendiendo como lo son:

Función motivadora: los recursos deben ser capaces de captar la atención del sujeto mediante tactos colores sensaciones etc.

Función estructuradora: deben tener la capacidad de crear lazos entre la realidad y el conocimiento

Función estrictamente didáctica: debe haber congruencia entre los recursos y los objetivos

Función facilitadora de los aprendizajes: son toda clase de materiales que están a la mano para facilitar el aprendizaje

Dentro de las capacidades que nos brinda la historieta son infinitas desde fortalecer situaciones mitos o valores hasta establecer generalidades entre los personajes y nuestro entorno, reflejando valores de nuestra sociedad que nos permitan desarrollar habilidades sociales incrementando la capacidad de comprensión e interpretación.

Esto nos permite la exaltación máxima de creatividad en el sujeto reforzando el aprendizaje de nuestros alumnos, además de ser un recurso innovador que permite explorar al docente nuevos campos en pro a la educación en busca de que los estudiantes entiendan mejor ciertas situaciones y procedimientos que se lleven a cabo en la asignatura.

Mecanismos didácticos como los ya mencionados ayudan a la inclusión de estudiantes en aspectos sociales y cotidianos de su día a día. En el texto de (García, Arias, & Soto, 2008) abordan la experiencia del comic no solo como un medio de ocio, sino visto desde su potencial en el aula. Su búsqueda de reconocimientos de sujetos en procesos de inclusión, donde el comic como lenguaje se adapta a las nuevas generaciones, posibilitando el descubrimiento de la discriminación y orígenes que llevan a la exclusión.

Plantean una ruta metodológica enfatizada 100% en el alumnado dónde este diseñe un comic autobiográfico (historia de vida) en el cual podamos interpretar realidades, creando lenguajes inclusivos y aflorando distintas emociones del sujeto donde se tengan espacios de interiorización liberando y fortaleciendo su pasado, su presente y su futuro. Liberándolo de momentos de angustia y presiones psicosociales generando oportunidades de interacción con su entorno. Estos procesos de autonomía frente a las emociones del sujeto también se ven reflejado unas páginas atrás en la propuesta de (Achinte, 2019) Le Asiedá trabajando temas de libertad de expresión a través de la ansiedad de situaciones cotidianas

Dentro de la investigación los hallazgos principales que se pueden evidenciar es la naturalidad del ser humano en aceptar lo parecido y repudiar lo diferente, siendo esto una de las causas de la segregación social, el desconocimiento y desinterés por padres y docentes en muchos casos genera la auto exclusión del individuo creando una barrera entre el estudiante y la sociedad, se utilizan métodos cualitativos donde se miran las potencialidades del sujeto de estudio rompiendo prejuicios y aportando a las bases para una identidad definida. Los autores de estas dos propuestas se paran desde una postura pragmática relacionando las causas y circunstancias de los sujetos en su relación con la vida.

## **Conexión comic e historia: Implementación del comic como recurso didáctico para la enseñanza de la historia.**

A través del tiempo el comic ha sido vendido e interpretado de diferentes formas al mundo, mutando incesablemente entre las diferentes épocas su comercialización, sus transformaciones políticas, culturales y sociales, donde su objetivo principal se asemeja y se moldea dependiendo el fin que le quieran dar.

Un ejemplo de esto es la influencia del comic a través de los años donde se puede evidenciar su poder en sistemas políticos muy marcados que buscan ideologizar o politizar de una u otra manera a la comunidad. Para (Schlez, 2013), el comic es como un artefacto cultural que se dota de influencia, política y cívica en función de la historia, recalca y critica la postura de la ley la cual condiciona muchos de sus contenidos curriculares orientando a los maestros a ligarse con los viejos recursos como lo son los textos escolares, sesgando la posibilidad didáctica de adoptar nuevas herramientas para el quehacer docente. Metodológicamente se propone llevar a la escuela la categoría de historieta-histórica rescatando la memoria y sus raíces nacionalistas, ligando el aprendizaje a procesos históricos que permitan comparar la realidad ficcional del comic pero que de una u otra manera se desenvuelve en un acontecimiento histórico nacionalista, donde los procesos históricos contemporáneos tengan mayor relevancia homogenizando la investigación académica con la producción artística.

Los resultados de este proyecto permiten fomentar la conciencia del comic como un órgano de profundización sociopolítica, se han creado grupos de docentes dibujantes con la misión de hacer del comic una herramienta educativa capaz de comprender las dificultades del sistema político y democrático.

Contrario a esto (Ruiz, 2018)expone que se realice un revisionismo histórico donde se inspeccione y se verifique metódicamente el material propagandístico utilizado en la segunda guerra mundial, donde el intervencionismo del estado fomentó las dinámicas de guerra e incentivo a sus a bandereados a pelear por su causa, analizando los documentos y países involucrados en esta guerra y su reacción ante el boom de las historietas.

Países como Alemania donde su afinidad con los comics era muy poca se crearon comics con el fin de resaltar el heroísmo de sus héroes. Al contrario de la Alemania nazi, en Italia el Fascismo aprovechó el comic como nivel propagandístico lanzando historietas con cierto nivel ideológico, preparando a los niños como futuros soldados vinculándolos desde muy jóvenes en su régimen militar resaltando los atributos de su nacionalismo. En Japón se estableció el manga donde a través de este, el gobierno de turno lo utilizo como medio de difusión masiva del patriotismo japonés y lo distribuyeron por medio de panfletos que resaltaban las virtudes del nipón y escandalizaba los defectos del enemigo con el objetivo de intervenir en procesos de moralidad. En países como Francia y Bélgica se publicaban revistas juveniles las cuales sirvieron para el entretenimiento del pueblo con un mensaje político oculto entre líneas representando la nacionalidad de cada país con un animal como por ejemplo los conejos siendo la resistencia y los nazis siendo fieros lobos. Países como EE. UU., encontraron en el comic la forma de reivindicar a su pueblo criticando a sus enemigos y enalteciendo sus símbolos patrios.

Este texto busca ofrecer diferentes perspectivas del conflicto a través de las historietas presentadas en diferentes partes del mundo durante la guerra, analizando de manera critica las influencias que estas tuvieron en su presente y su respectivo futuro conociendo las posturas de los países participantes por medio de la propaganda infundida por el comic: sistemas productivos,

industria pesada, jornadas laborales extensas, racionamiento de alimentos etc. sirviendo de método informativo y a la vez posicionando al comic en su mejor época.

Como se puede evidenciar en el texto de (Schlez, 2013) la utilización del comic es meramente doctrinaria la cual conduce al sujeto a pensar, sobre la senda que el gobierno quiera escoger condicionando al lector sobre los postulados ideológicos de la administración a cargo, mirando la carga visionaria de las diferentes banderas que se proclamaron en periodos de guerras y posteriormente en periodos de crisis.

En el texto publicado por la revista interdisciplinaria de México traen a colación el tema de la revolución mexicana y como llegaron a la firma de sus constitución por medio de la obra del caricaturista Rius (Rings & Ciruela, 2017) la historieta es un punto clave para comprender los devenires en la construcción política y social de México la cual te ofrece una perspectiva diferente a los medios de comunicación tradicional que en muchos casos ya están corrompidos y condicionados para mostrarnos lo que ellos quieren presentándonos la lucha interminables entre dos partidos disputándose por el control el PRI y el PAN, seguido de esto hay una comparación entre Zapata y Villa dos líderes innatos y a su vez se compara a sus antagónicos Carranza y Obregón analizando en las diferentes épocas de la historia que condicionaba a estos líderes a seguir su causa y que cantidad de gente apoyaba a estos bandos y porque razón

Analiza también la explotación y la carrera interminable por el control de México en un tiempo por los conquistadores españoles y ahora por el control y dependencia económica hacia los norteamericanos ligándolo fuertemente desde la destitución de Porfirio Díaz y como esto fue fundamental para la creación y continuidad del priismo y a su vez en el desarrollo de caricaturistas críticos mexicanos como Quesada, Rius, el Fisgón y Helguera

Así mismo, Paturuzu es un comic argentino creado a comienzos de los 30s (Fiorani, 2015) resalta su fuerza la cual es comparada con su generosidad y es considerado un icono emblemático en la Pampa, tomado de la viva imagen de los indios tehuelche de la Patagonia. En el texto se busca hacer un recorrido histórico de este personaje observando los cambios que tiene a través de los años, buscando recalcar los valores éticos y morales de los argentinos en cada una de sus historias lo que buscan rescatar los caricaturistas es el hombre noble y perfecto que es Paturuzu, convirtiéndose para los argentinos en un emblema lleno de bondad y generosidad. Debido a su descendencia ancestral se convierte en un puente entre lo divino y lo humano exaltando fuertemente el nacionalismo argentino, una de sus grandes criticas es debido a esto pues en su lucha por enaltecer la patria entra en un juego racista en contra de grupos como lo son los judíos y los gitanos que durante mucho tiempo se asentaron en este país. Es importante resaltar que la figura de Paturuzu fue utilizada en diferentes eventualidades como emblema del cuerpo de moteros de la primera división del Ejército. Durante la dictadura militar fue utilizada como mascota en el mundial de futbol de 1978, en 1992 su imagen es utilizada en el quinto centenario del descubrimiento de América y desde el 2012 Paturuzu se encuentra reposando en la galería de los ídolos populares al lado de la Casa Rosada como un homenaje a toda su carrera junto con Mafalda, el Eternauta, Clemente, entre otras figuras destacadas en la cultura gaucha y es considerado para los argentinos que se encuentra a la altura de grandes caricaturas como Popeye y Mickey Mouse por su valor y decisión a la hora de erradicar la injusticia en la sociedad intentando establecer un orden social brindando un mundo lleno de justicia, derechos, cultura y tradición.

Dentro de los comics que involucran a la educación y reivindicación de las culturas indígenas; es muy difícil encontrar estos procesos, pues muchas de estas tribus prefieren guardar sus costumbres y permanecer en el anonimato a demás de que transmiten sus conocimientos por

medio de la oralidad, son muy reservados en sus procesos de educación y piensan que el comic tiene ascendencia eurocéntrica por lo que muchas de sus comunidades lo rechazan fervientemente.

Sin embargo , existe un pequeño grupo de ilustradores especialmente en latino América que con lo poco que se sabe de estas culturas milenarias deciden incursionar en este ámbito recuperando vestigios de la historia y de sus costumbres algunos ejemplos de esto son: Pipaton el comic santandereano que habla de un superhéroe indígena de raíces muiscas que lidero la resistencia indígena yarigui ante los españoles en época colonial (Semana, 2019) también tenemos a Zambo dende hijo de un rey africano y una indígena colombiana esclava en tiempos de conquista, su propósito principal es liberar a su pueblo de la esclavitud. Para observar paso a paso la creación de este personaje recomiendo observar el trabajo (Torrez & Páez, 2015). Otro personaje que quiero resaltar es Camilo Tapias creador de la historieta Primigenios en la que relata el pasar de los primeros hombres en la tierra y resalta muchos elementos culturales como lo son la naturaleza los animales, ritos etc. Lo que busca el autor es resaltar la cosmovisión indígena en este mundo industrializado por medio del comic, recuperando poco a poco nuestra identidad, dándole voz a los que no tienen voz. (Alcaldía mayor de Bogotá, 2019)

Cabe resaltar, las diferentes alternativas que se hacen para resaltar este tipo de experiencias es el caso del profesor super O que incide en la pantalla chica, de manera que los jóvenes impulsen el auto reconocimiento de estas etnias fomentando valores como respeto, identidad y tolerancia. Además de tener su fuerte referente académico en la implementación del uso correcto de la lengua (El espectador, 2016)

Estas iniciativas de reconocer los pueblos indígenas no son solo locales, quiero resaltar al instituto nacional de lenguas indígenas (INALI) del gobierno de México que este año lanzo la convocatoria Cómics, historieta y novela gráfica en lenguas indígenas nacionales (INALI, 2021)

Que lo que busca principalmente es el multilingüismo entre comunidades indígenas y la sociedad en general, recordando la importancia de la lengua materna en muchas de estas comunidades permitiendo que tanto jóvenes como los guardianes de la palabra se vinculen en un mar de multiculturalidades.

Por su parte, a pesar de que Tintín es un gran referente para la historia del comic y para la historia como disciplina en 2007 tuvo un pleito jurídico, un residente del Congo demandó y acusó a la historieta por ser xenófoba y racista afirmó (Borona, 2011), donde Tintín junto con su perro Milu viajan al Congo y tienen una serie de aventuras con los lugareños de este sitio. Hay que tener en cuenta que fue publicado en un momento donde la iglesia tenía poder y control colonial sobre varios países donde se imponía la soberanía europea por encima de todo hecho que no tiene nada que ver la historieta. Es importante tener en cuenta que el comic es un medio narrativo, no una fuente histórica, sus usos historiográficos se los da el lector al interpretar sus líneas y las características del lenguaje.

*“En cuanto a las precauciones que hay que tomar en el momento de enfrentarse como historiadores a una historieta, podemos decir que son las obvias: las mismas que con cualquier otro tipo de fuente histórica. El cómic que elijamos no nos va a aportar datos objetivos, ni tampoco una descripción fehaciente de hechos históricos, sino más bien una serie de matices que enriquecerán enormemente nuestro estudio. ¿Quiero esto decir que debemos entenderla como una fuente complementaria? Todas las fuentes históricas lo son, toda la información lograda se puede contrastar o completar con otras obtenidas a través de diversas huellas; no podemos basar una investigación histórica en un sólo testimonio, en un sólo documento.”*  
(Borona, 2011, pág. 158)



(Ortega, 2010) hace una comparación entre la filosofía y el comic en el que analiza los códigos verbales por medio de la imagen a través del pensamiento de tres grandes filósofos asociando el lenguaje y la literatura con las historietas, relacionando las ideas de Ezra Pound, Ludwig Wittgenstein y Michel Foucault. Donde se ven unos claros indicadores de estética ya sean expresivos o relacionales que complementan la estructura del comic

Para Pound el imaginismo era su principal consigna artística donde el tema a tratar no tenía tintes ni objetivos ni subjetivos, simplemente se debería tratar de forma directa por medio de palabras exactas las cuales dan lugar a tres tipos de poesía.

Melopeia: constituida por versos musicales su relación es meramente auditiva dejando a un lado la semántica

Phanopeia: fomenta la construcción de imágenes mentales, a través de la armonía de las palabras

Logopeia: relación intelectual entre la semántica y la fonética

En este sentido para este filósofo el comic estaría inscrito indudablemente en la Phanopeia por su falta de comunicación de forma oral inscribiéndose en la narración gráfica y simbólica cargados de significado para el lector.

Para Foucault cualquier arte se ve influido por el entorno, en el caso del comic es un arte en equipo dado por el guionista, el dibujante, el ilustrador, el editor etc. Su actor social está definido y lo largo de la historia se ve inmerso tanto en movimientos sociales como políticos creando un lenguaje autónomo haciendo una congruencia entre la narración y la imagen.

Finalmente Ludwig lo aprecia desde dos miradas filosóficas hechas por el mismo una de ellas es el tractatus en la que se desarrolla un solo pensamiento entre lo que se pueda mostrar y

expresar de forma lógica, lo cual implica tres elementos: los hechos, las preposiciones y la mediación entre estas dos, por otro lado se pueden ver las investigaciones filosóficas de este autor donde plantea los usos, el significado y los juegos que se le dan al lenguaje, el cual es un instrumento del ser humano para expresar su significación dependiendo su situación.

Por otro lado, (Franco, 2010) plantea una revisión de la carrera del cineasta Alex de la Iglesia y su acercamiento al comic donde bajo la categoría de intertextualidad pretende ligar por medio de guiños, homenajes, referencias diferentes artes como lo son el cine la literatura y la fotografía con el tebeo. En el presente artículo se pretende mirar la presencia artística del comic en la trayectoria fílmica de este importante director de cine un ejemplo de esto es su película *acción mutante (1993)* donde se pueden ver varias referencias a los X-men un grupo de mutantes justicieros creados por la franquicia de Marvel donde en la obra como en el comic nos encontramos una serie de personajes marginados por la sociedad, en la película se le hace una fuerte crítica al consumismo cargado con un tinte de humor característico de la época donde se desarrollan los hechos. Otro ejemplo de esto es la película del *Juez Dredd* el cual tienen su formato en “*comic-books*” y su adaptación en el cine. Finalmente y no menos importante quisiera resaltar un paralelismo crucial entre cine y comic y el cual ha servido para inspiración de muchos caricaturistas como cineastas se trata de Jean Giraud (*Moebius*) uno de los dibujantes icónicos para la narración gráfica en Francia y el mundo, conocido como el hombre de los 3 nombres por su fuerte versatilidad al crear historias, podemos ver su influencia en películas que retratan mundos alternos y fantasiosos como *el quinto elemento (1997)*, *alíen(1979)* e incluso tomando elementos para la creación de nuevos comics como *Burdinjoun: el señor de hierro (1987)* superhéroe vasco creado por Alex de la iglesia, dentro de la gran trayectoria de moebius como es conocido podemos encontrar comics bajo el nombre del Incal y Blueberry participo en ediciones y publicaciones de

revistas especializadas para comic como Pilots y Metal Hurlant y estuvo en colaboración en una producción que se intentó hacer con el famoso cineasta Alejandro Jodorowski llamada DUNE la cual sería una adaptación del libro de Frank Herbert.

El trabajo de Alex de la iglesia esta enfatizado en tomar ideas que ya se plasmaron a través del tiempo en los comics y adaptarlas a la pantalla grade mostrando la gran influencia que tiene este arte, sobre diferentes formas de expresión a nivel mundial siendo este uno de sus sellos más característicos a la hora de producir cualquier película dándole un valor importante a la intertextualidad. Donde el cinéfilo además de crear un vínculo experiencial con el filme también pueda captar hechos o particularidades que trasmiten las historietas. Este cineasta español se convierte en un claro referente de la intromisión del comic en el cine.

En el trabajo escrito por (Rappaport, 2018)de la universidad de Georgetown, pretende rescatar uno de los métodos de investigación más importante en el campo de la historia y es la Investigación Acción Participativa (IAP) que durante muchos años estuvo a la cabeza del sociólogo de la Universidad Nacional el maestro Orlando Fals Borda que en esta ocasión relataremos su método de investigación a través de una herramienta como el comic, en la reconstrucción de la lucha por la tierra en la costa atlántica para esto se dividen los productos principales de la IAP en dos los cuales son:

La recuperación crítica: identificar instituciones que juegan papel clave en el caso de la lucha campesina

La devolución sistemática: actividades materiales y talleres

Este proyecto fue respaldado por la fundación del caribe y la Anuc para solidificar este proceso en el centro se encontraba Uliyanov Chalarka artista gráfico de Montería que había vivido

de cerca los vejámenes del conflicto y el cual sería pieza clave para el desarrollo del mismo el objetivo principal era recuperar y reivindicar el movimiento y las luchas populares de la mano de los autores principales, resultado de este trabajo de años y siendo los pioneros del comic documental nacieron cuatro historias todas diferentes pero cargadas de ese sentimiento de lucha y camaradería campesina que dentro de su proceso histórico se encontrarían similitudes y rasgos que podían hilar uno u otro relato dentro de las que podemos encontrar Tinajones, El boche, Loma grande, Felicita Campos. Todas estas historias fueron juntadas en una reedición hecha por el centro de memoria histórico en el 2015 titulada *historia gráfica de la lucha por la tierra en la costa atlántica*. Finalmente cabe resaltar que esto no es solo trabajo de Fals Borda detrás de esto ahí todo un equipo de trabajo y material que lo respalda ya sean por entrevistas, testimonios y material bibliográfico el cual sirvió de guía para la construcción de las historietas.

De igual manera en Argentina surgía un comic “Alvar Mayor” más exactamente en la Patagonia a través de la revista Skorpio, característico para la historia prehispánica de toda Latinoamérica que durante años sirvió como uno de los primeros pilares de las novelas gráficas que narraban esta clase de historias. (Díaz, 2007) afirma que gracias al realismo mágico que le imprimen Carlos Trillo y Enrique Breccia fundadores del Alvar Mayor única en su tipo, se puede aprovechar de manera didáctica para el aprendizaje de los primeros hombres blancos en Latinoamérica y todo a lo que esto conlleva, ilustrándonos sobre los diferentes aspectos de la colonización Alvar Mayor es uno de los primeros hombres mestizos en el territorio, hijo de uno de los primeros hombres que acompañó a Pizarro en su primera expedición. Sus historias están relacionadas con personajes espirituales como Dante, Homero, Shakespeare, Cervantes, Cortázar etc. Reflejando los diferentes choques entre las tradiciones nativas y las españolas no solo de

manera cultural sino también socialmente, ligado a costumbres ancestrales que durante años los colonizadores intentaron disuadir.

Finalmente en esa búsqueda y el encuentro con estas culturas prehispánicas de Latinoamérica y todos sus acontecimientos socio culturales posteriores a estos (Rodriguez, 2015) en su texto inicia con una encuesta en el continente norte-americano sobre su percepción de sus vecinos del sur describiéndolos con diverso adjetivos entre lo que más se resalta son temperamentales, tez oscura, perezosos, emocionales religiosos, atrasados, incultos y hasta sucios estas encuestas se dieron después de la gran depresión donde muchos de ellos jamás habían pisado suelo latino pero por las dinámicas americanas que se dan en las películas, libros, revistas de interés social forman una imagen de los sudamericanos incluso sin conocerlos. La finalidad de esta investigación es indagar sobre la supremacía literaria frente a la creación y distribución del comic y como este año tras año junto con sus grandes casa editoriales fueron evolucionando e incorporando las culturas y costumbres latinas en sus historias cabe notar que en esta época aunque el comic no era muy bienvenido en el mundo académico sin embargo la influencia que ejercía en los jóvenes de la época era significativa lo que llevo a la producción en masa de los mismos convirtiéndose en la época de dorada para las historietas.

En general el gobierno estadounidense tiene poco predominio en las publicaciones de comics pero existen varias excepciones más que todo durante época de guerra donde se desvirtuaba la imagen del enemigo y constantemente se vendían bonos de guerra condicionando el mensaje que se quería dar pero el aporte más significativo de estos gobiernos fue en 1954 cuando se generó un código de auto regulación para las editoriales donde tenían que cuidar su lenguaje y sus expresiones prohibiendo la ridiculización y racismo hacia cualquier grupo étnico inculcando valores como respeto tolerancia y solidaridad

No quiero dejar por alto las luchas feministas que se vivieron durante décadas y que a partir del comic también lograron vincularse en la vida cotidiana de la sociedad del momento, tanto para (Garcia, 2016) como para (Tebeosfera, 2018) la dominación patriarcal siempre a esta ligado en diferentes ámbito sociales y el comic ha sido uno de ellos relegando a la mujer destinando esta actividad preferentemente para el género masculino hoy en día esta visión a cambio pues la implementación de personajes femeninos en las historietas ha sido como el motor que impulse a las nuevas ilustradoras a no ocultarse detrás de estos estereotipos resaltando personajes famosos como Wonder Woman, Cat Woman, Spider Woman, Black Widow etc. Siguiendo las luchas que el feminismo ha dado a lo largo de la historia como el movimiento de las sufragistas dejando atrás procesos de misoginia ligados principalmente a países europeos y norteamericanos.

Son muchos los momentos históricos en el que puede incidir el comic, esto solo es una muestra del potencial y su versatilidad de adaptarse a cualquier situación; es importante que el autor se apropie de estos procesos para así tener un rigor académico que permita al comic resaltar por sus capacidades narrativas e ilustrativas.

A continuación, se hace una revisión histórica de los comics y personajes más representativos de la época en la mirada a los pueblos del sur y se transversalidad en diferentes ejes como los son la geografía, la política, la economía y su historia cultural. Y sus principales títulos son:

Action Comics (1938) n° 2. EE UU: DC Comics

Adventure Comics (1943) n° 87. EE UU: DC Comics

Adventure Comics (1958) n° 250. EE UU: DC Comics

All American Comics (1947) n° 92. EE UU: DC Comics

All Star Comics (1941) nº 9. EE UU: DC Comics

Amazing Mystery Funnies (1939) nº 8. EE UU:

Centaur Publications Inc. Avengers, The (1966) nº 25. EE UU:

Marvel Comics Battle (1959) nº 66. EE UU:

Marvel Comics Black Terror, The (1944) nº 7. EE UU:

Standard Comics Captain América Comics (1942) nº 12 y 14. EE UU:

Marvel Comics Captain América Comics (1944) nº 35. EE UU:

Marvel Comics Donald Duck (1957) nº 54. EE UU:

Dell Publishing Co. Detective Comics (1955) nº 215. EE UU:

DC Comics Famous Funnies (1939) nº 63 y 64. EE UU:

Eastern Color Fantastic Four, The (1969) nº 84. EE UU:

Marvel Comics Fight Comics (1942) nº 19. EE UU:

Fiction House Flash Comics (1940) nº 1, 5 y 7. EE UU:

DC Comics Frontline Combat (1953) nº 11. EE UU:

EC Comics Green Lantern (1941) nº 1. EE UU:

DC Comics Kid Colt Outlaw (1961) nº 100. EE UU:

Mark of The Zorro Four Color, The (1949) nº 228. EE UU:

Dell Publishing Co. Master Comics (1946) nº 71. EE UU:

Fawcett Publications Master Comics (1947) nº 77. EE UU:

Fawcett Publications Nickel Comics (1940) n° 47. EE UU:

Fawcett Publications Porky Pig (1959) n° 65. EE UU:

Dell Publishing Co. Smash Comics (1939) n°1. EE UU:

Quality Comics Speed Comics (1945) n° 36. EE UU:

Family Comics Spy Smasher (1943) n°11. EE UU:

Fawcett Publications Star Spangled Comics (1944) n° 28. EE UU:

DC Comics Superman (1948) n° 53. EE UU:

DC Comics Tales of Suspense (1964) n° 51. EE UU:

Marvel Comics Tales of Suspense (1967) n° 91. EE UU:

Marvel Comics Tales to Astonish (1964) n° 54. EE UU:

Marvel Comics Top Notch Comics (1940) n° 4. EE UU:

Archie Comics True Comics (1941) n° 1. EE UU:

Parents' Magazine Press Turok, Son of The Stone Four Color (1954) n° 596. EE UU:

Dell Publishing Co. Two Fisted Tales (1950) n°18. EE UU:

EC Comics USA Comics (1941) n° 2. EE UU:

Marvel Comics USA Comics (1943) n° 9. EE UU:

Marvel Comics Walt Disney's Comics and Stories (1955) n°180. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Comics and Stories (1957) n° 204. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Comics and Stories (1958) n° 208. EE UU:



Dell Publishing Co. Walt Disney's Donald Duck (1957) n° 54. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Donald Duck Four Color (1950) n° 282. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Mickey Mouse Four Color (1947) n°181. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Uncle Scrooge (1951) n°1. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Uncle Scrooge (1955) n°12. EE UU:

Dell Publishing Co. Walt Disney's Uncle Scrooge (1958) n° 26. EE UU:

Dell Publishing Co. Young Allies, The (1943) n° 7. EE UU:

Marvel Comics Zip Comics (1943) n os 36, 39 y 41. EE UU:

Archie Comics Zip Comics (1944) n° 43. EE UU: Archie Comics.

Entre los personajes más famosos que en alguna de sus historias, se ven involucrados con el continente americano son: El zorro, la máscara, el capitán América, el pato Donald, Superman, Simón bolívar, pancho villa entre otros.

### **Aporte local del comic: interpretación de la variante colombiana**

En Colombia, particularmente en Bogotá (Baquero, 2017) bajo la categoría del Simboanálisis busca hacer un análisis de los índices narrativos de comics en la década de los 90s, de donde se resalta tres títulos: Lorac Moure (Rodríguez, 1994), El Talismán del Zipa (Velásquez, 1995) y El Signo del traidor (Velásquez, 1997). Identificando sus condiciones editoriales y bibliográficas para así poder entrar de fondo en el análisis de sus respectivos índices este trabajo nos cuestiona sobre la producción de comic nacional frente a eventos históricos, arquitectura, costumbres etc. con el fin de incentivar procesos de lectura, producción e investigación. Dentro

del marco teórico de esta investigación se plantea el Simboanálisis como método de observación del comic esta teoría es profundizada por el profesor Rodrigo Arguello en su libro *teoría del Simboanálisis* donde es importante resaltar su método de ordenamiento a través de las clases de índices y su materialidad entre los que se destacan los índices: verbales, ambientales, recurrentes, embrionarios, visuales, narrativos, tenues, rituales, objetuales etc.

Frente a los comics nacionales otro referente importante a citar es el trabajo realizado por (Roncallo, Aguilar, & Uribe, 2018) sobre Bogotá como ciudad de caos, para ello se utilizaran los comics como objeto de estudio, donde frecuentemente utilizan el termino distopia que no es más sino una visión negativa del entorno donde se convive, esto se analiza en relación con la producción de historias en el comic colombiano y más exactamente con el comic capitalino para esto se tomaron 28 ejemplares que coincidían con los postulados que querían mostrar los autores donde se clasifican dependiendo sus atributos entre: distopias por fallo tecnológico, distopias por coerción simbólica o coerción física, distopias de apocalipsis zombi/infectado o sobrenatural donde por medio del comic se busca reflejar los diferentes escenarios, en los que se evidencia la violencia histórica del país, dentro del material rescatado para realizar este informe se resalta la revista ACME primordial en su análisis por su trayectoria y significación para los amantes del comic nacional, editoriales como ave negra, go up comics, editorial culturas, entre otros.

Es importante mencionar que de 1994 al 2011 redujo la publicación de comics en Colombia, debido a la ley 98 de 1993 o también conocida como la ley del libro la cual buscaba culturizar y de alguna manera concientizar a la ciudadanía sobre el habito de la lectura pero esta ley no consideraba Libros a: horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, excluyendo a las tiras cómicas e historietas gráficas, lo que llevo a la deserción de muchos ilustradores que se movían en este gremio principalmente por falta de apoyo y presupuesto

dándoles una “elegante” muerte literaria, esto duro durante 10 años hasta que en el 2012 según (Alvarez, 2013) se le concede al comic el título de publicación cultural, en la cual se derogo el artículo 2 de la conocida ley del libro. Obviamente Colombia quedo relegado durante mucho tiempo de los grandes círculos de historietistas siendo una tarea poco reconocida y a su vez poco financiada, pero desde el 2012 se ha puesto en la tarea de escalar progresivamente en este ámbito y actualmente contamos con festivales muy importantes para la escena de las historietas como lo son FICCO (festival independiente de comic colombiano), Expo-anime, salón de los desterrados, COMIC-CON (Realizada en Medellín), SOFA( salón del ocio y la fantasía) FILBO (feria internacional del libro), Agora-fest y el festival ENTRE-VIÑETAS entre otros. Además de variadas editoriales que se especializan en este ámbito. Reconociendo formalmente el valor cultural de estas publicaciones logrando un dinamismo adecuado entre las historietas y la ciudadanía, impulsando los nuevos planes de lectura con alto contenido de calidad.

Por otro lado, y no menos importante esta la Cámara colombiana del Libro la cual es un gremio encargado de representar y defender los intereses de las editoriales, librerías y distribuidores, impulsando toda la actividad editorial en Colombia, incrementando el mercado mejorando la cantidad y calidad de los libros de manera legal, el cual está conformado por cuatro subsectores:

Didáctico: Empresas que producen o importan libros del área de textos escolares de todos los niveles, excepto los de educación superior.

Interés General: Empresas que producen importan libros de literatura, artes, deportes, entretenimiento, superación personal, autoayuda, esoterismo, obras de referencia y consulta, turismo, bienestar y salud, culinaria nutrición, economía del hogar y otros. Los cómics o historietas hacen parte de este subsector.

Profesional y universitario: Empresas que producen o importan libros del área de filosofía, psicología, ciencias sociales, ciencias puras, tecnologías y 49 ciencias aplicadas entre otras, que no son textos escolares y que se emplean para el estudio técnico o universitario y para la vida profesional.

Religiosos: Empresas que producen o importan libros religiosos de diversas sectas y religiones.

En primera medida se hace un análisis al club el corto maltes y su creador Ricardo Espinoza y su trabajo por interesarse en el acceso del comic al ciudadano del común resaltando su importancia en temas de educación y cultura. (Croche, 2005)

Para lograr este análisis se basaron en la premisa del artículo 20 de la Ley 115 de 1994, (CONGRESO DE COLOMBIA) y dentro de ellos se incluye:

*a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;*

*b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;*

A partir de esto se llega a la teoría que bajo estos estandartes consignados en la ley general de educación el ciudadano si quiera aplicar alguna disciplina que lo avale como profesional en algún campo intelectual deberá no solo acumular conocimientos deberá también desarrollar un enfoque por competencias que lo vinculen con su medio cultural y social aportando al

mejoramiento de su entorno incluyéndose en la política educativa del país, enriqueciendo al estudiante no solo con conocimientos sino con experiencias, sensaciones y percepciones nuevas.

Es por eso por lo que se ha decidido interiorizar en el comic pues su capacidad de verse más atractivo para los estudiantes en relación con los textos planos puede constituirse como un avance didáctico para la comprensión de nuevos conocimientos desarrollando creatividad en el muchacho, permitiéndonos trabajar en cuatro áreas de expresión para desarrollar sus capacidades

Área de expresión dinámica

Área de expresión del lenguaje

Área de expresión matemática

Área de expresión plástica

En la construcción de comic los autores nos recomiendan una serie de páginas y aplicaciones que nos pueden ayudar en la creación desde cero, existe gran variedad de paquetes informáticos, entre ellos: Stripcreator, Comic Life, ToonDoo, Toonlet, Pixton, Bitstrips, Bubblr, Dijiko, ComicJuice, StriptGenerator, Mainada, Quicktoons, Makebeliefscomix, Hero machine, Wittycomics, Pikistrips, GoAnimate, Comics, Comeeko, Tabloo.

Un texto muy importante que resaltan es el de las fronteras de la escuela por el exalcalde Antanas Mockus el cual expresan su importancia en la dicotomía de cómo se ve la escuela como institución frente a los video juegos comics, celulares, películas etc. su vida fuera de lo extraescolar y la importancia de homogenizar estas dos.

También es importante resaltar cómo se comporta el marketing de las historietas en Bogotá, para esta investigación de mercados (Hernandez Rodriguez & Velandia Espinel, 2017) en sus estudios de maestría indagaron sobre estas características donde encontraron que el 26 % del país

lee revistas de interés social entre las edades de 20 a 40 años la baja demanda del consumo de estos productos se debe en su gran mayoría a condiciones socio económicas ya que muchos de estos productos no son accesibles a la población promedio.

Actualmente existe un museo virtual de historieta Colombia administrado por la universidad nacional donde podemos observar los inicios en Colombia los cuales se remontan a una copia de los estudios en este campo de los mexicanos y los estadounidenses, como una de las primeras joyas del comic colombiano aparece “Mojicón” por Adolfo Samper en el año de 1924.

**Tipo de comics existen para ser objeto de trabajo pedagógico en la enseñanza de la historia.**

Normandía, una historia grafica del día D por Wayne Vasant (editorial: la esfera de los libros

Mafalda de Quino

El Alvar mayor de Carlos trillo

El Barón rojo por Wayne Vasant editorial: la esfera de los libros

Raza antigua por Granda editorial: comic fan

Joyas de la mitología editorial Novaro

Érase una vez... el hombre (en francés: Il était une fois... l'Homme) de 26 episodios. por Albert Barillé en los estudios Procidis

Epopeya editorial Novaro

Historia sagrada editorial Novaro

Historia del cristianismo editorial Novaro

Grandes viajes editorial Novaro

Leyendas de América editorial Novaro

La Pereztroik de Rius

Hitler para masoquistas de Rius

Filosofía para principiantes de Rius

La Revolución Femenina de las Mujeres de Rius

La Truculenta Historia del Capitalismo de Rius

Barón rojo por Carlos Puertas (editorial integral)

El libro gordo de Petete

Logotron

Malditas matemáticas de Carlo Febretti

La enciclopedia de tío rico de la economía

Moebius de Jodorowsky

Paul Preston la guerra civil española de José Pablo García

Bouncer por Alejandro Jodorowski Ed: humanoids

Tóxic Planet

Long John Silver por Javier Dorinson & Mathieu Lauffray

Conquistador Defaux Xavier

White Indian Frank Frazetta

El ultimo día en Vietnam Will Eisner

La odisea Martín Pérez navarro

300 Frank Miller

Las 1212 navas de Tolosa Jesús cano de la iglesia

El corto máltese de Hugo Pratt

Maus de art Spiegelman

Espadas del fin del mundo miranda ángel

La conquista Francisco de la mora

1553 Tucapel Ibaceta Galvarino

El cid de Antonio Hernández palacios

Asterix y los juegos olímpicos Rene Goscinny & Albert Uderzo

Che: una vida revolucionaria

¡Put a guerra! Jacques Tardi

Persépolis de Marjene Satrapi

Cruzada de jean Defaux & Philippe Xavier

Las meninas de Santiago García & Javier Olivares

Los mejores enemigos de jean Pierre Fililu

Los oráculos Jacques Martin

El caballo de Troya Jacques Martin



Dublinés de Alfonso Zapico

Serie Blueberry (Jean-Michel Charlier & Jean Giraud 'Moebius')

Serie Asterix (René Goscinny & Albert Uderzo)

Serie Tintín (Hergé)

Paracuellos (Carlos Giménez)

Contrato con Dios (Will Eisner)

Serie Corto Maltés (Hugo Pratt)

The Sandman (Neil Gaiman et alii)

Watchmen (Alan Moore & Dave Gibbons)

Adolf (Osamu Tezuka)

Agujero negro (Charles Burns)

Calvin & Hobbes (Bill Watterson)

El Eternauta (H. G. Oesterheld & Francisco Solano López)

Little Nemo in Slumberland (Winsor McCoy)

Mort Cinder (H. G. Oesterheld & Alberto Breccia)

Príncipe Valiente (Harold Foster) 13.º- The Spirit (Will Eisner)

V de Vendetta (Alan Moore & David Lloyd)

Akira (Katsuhiro Otomo)

Animal Man [n.º 1-26] (Grant Morrison & Chas Truog)

Arrugas (Paco Roca)

Batman: Año uno (Frank Miller & David Mazzucchelli)

El almanaque de mi padre (Jiro Taniguchi)

Flash Gordon (Alex Raymond & Dan Barry et alii)

From Hell (Alan Moore & Eddie Campbell)

Jimmy Corrigan (Chris Ware)

Las aventuras de Spirou y Fantasio (André Franquin)

Mafalda (Quino)

Persépolis (Marjane Satrapi)

Superlópez (Jan)

From Hell de Alan Moore

Pablo Picasso de Birtman Oubrerie

Aztec Empire de Paul guñan

El ultimo espartano jaques Martín

Cuentos y leyendas de la mitología griega Claude Pouzadoux

El caballo de Troya Oche califa

Troya Gisbert Haefs

El pequeño hoplita Arturo Pérez

## **Capítulo 2: metódica y caracterización del escenario de práctica.**

En este apartado se presenta al lector, los elementos relacionados con la intervención pedagógica en el colegio Tibabuyes Universal, para esto se menciona el enfoque pedagógico con el que se trabajó, dando bases teóricas al interior de este capítulo para la implementación de la propuesta, lo que posterior nos brindara elementos sustanciales para la realización del capítulo 3. Además, se busca conocer el escenario donde se piensa llevar a cabo la intervención pedagógica y la población con la que se trabajará en dicha propuesta.

Es por eso que se propone una caracterización global que abarque todos los ámbitos relacionados con el colegio y sus estudiantes, garantizando un mayor conocimiento para realizar un trabajo que se adapte a las directrices que establece la institución. En un segundo momento podremos observar el esquema inicial del plan de trabajo donde junto con los profesores directores de curso, de los grados a mi cargo se evalúa la posibilidad de llevar a cabo estas actividades, donde predomina la relación directa entre el comic con la enseñanza de la historia, teniendo en cuenta sus bondades didácticas y su versatilidad a la hora de presentar un tema a partir de esto. Cabe notar que esta práctica pedagógica se plantea desde la experimentación de un escenario pedagógico, sometiendo al comic en estas dinámicas de enseñanza.

### **Enfoque pedagógico**

Dentro de las corrientes pedagógicas implementadas en el desarrollo de esta propuesta, se toma en cuenta el constructivismo, con el cual buscamos que el estudiante construya su propio conocimiento, por medio de herramientas que se brindan a lo largo del curso, es decir; que tenga un aprendizaje autónomo, gracias a las experiencias a su alrededor, claro está; siempre y cuando

se supervise su avance. En este caso el docente es un facilitador para que el joven desarrolle su conocimiento. (Araya, Alfaro, & Andonegui, 2007).

Lev Vygotsky el cual plantea la ley de la doble formación por medio de la construcción sociocultural; afirma, que el ser humano aprende en sociedad, esta ley se divide en dos niveles el primero el interpsicológico que tiene que ver con todo lo relacionado con el lenguaje, el sistema de símbolos y signos. Este nivel se adquiere por medio de la sociedad, el segundo nivel el intrapsicológico que tiene que ver con toda la parte memorística y de razonamiento del ser humano. Estas capacidades se desarrollan a nivel personal interiorizando las capacidades cognitivas. (González & Parra, 2011)

Según, (Rosas & Sebastian, 2008) Vygotsky alude a una zona de desarrollo próximo diferenciando tres zonas: real, próximo y potencial siguiendo un camino para aplicar conocimientos con autonomía, siendo este una distancia que tiene que recorrer el educando para potenciar nuevos saberes.

Esto se hace con ayuda de una persona especializada que tenga la capacidad de evocar estos conocimientos de la manera más óptima, solventando un tipo de andamiaje pedagógico temporal que represente la ayuda necesaria que necesite el alumno interactuando con distintos procesos de aprendizaje.

El objetivo de este ejercicio es potenciar las habilidades lingüísticas, naturales, dinámicas y sociales de los individuos, todo esto se hace desde un modelo constructivista donde se le entreguen herramientas al estudiante para la edificación de sus propios procedimientos y así lograr fabricar un conocimiento sólido con base en experiencias significativas, diferenciando el paradigma formativo ya establecido.

Así el aprendizaje significativo se convierte en una herramienta eficaz a la hora de abordar esta propuesta, pues como pilar del constructivismo busca darle un nuevo significado a los procesos educativos de cada individuo, guiando al alumno a que recuerde esos momentos elocuentes durante la experiencia dándole la capacidad de aprender de una manera diferente, relacionando nuevos saberes con conocimientos que ya posee.

David Ausubel define tres tipos de aprendizaje significativo:

- Aprendizaje representacional: en el que se relacionan los símbolos o palabras con objetos eventos o conceptos previamente vividos
- Aprendizaje de conceptos: representados por eventos u objetos y sirven para categorizar algún concepto con algún atributo esencial
- Aprendizaje proposicional: no es aprender significativamente lo que expresan las palabras, más bien trasciende a las ideas expresadas en una preposición formando un concepto aprendiendo como si fuera un todo. (Viera Torres, 2003)

Esto nos invita a eludir procesos de mecanización y memorización muy ligados a la escuela tradicional, incentivando al conocimiento propio e individual a través de experiencias significativas que establezcan en el sujeto un cambio por medio de una iniciativa propia convirtiéndose en una educación idiosincrática ligada a características sociales, económicas, culturales, físicas y políticas. Donde el conocimiento se imparte por medio de procesos de participación activa y dialogo reciproco con los educandos recuperando experiencias previas que sirvan como base para aprendizajes nuevos en el desempeño escolar de cada individuo.

### **Escenarios que se tomaran en cuenta para la implementación de la propuesta.**

Después de haber estudiado el material necesario para la implementación de la propuesta es necesario indagarse sobre el sitio donde realizaremos nuestras prácticas, además de profundizar en los estándares de educación aplicados por los profesores del plantel y, por último, pero no menos importante el tipo de población a la que va dirigida la propuesta. Por esta razón se decide realizar una caracterización de la institución, del área de ciencias sociales, y de los estudiantes. Garantizando un adecuado conocimiento de cada uno de estos ítems.

### **Caracterización institucional.**

El colegio Tibabuyes Universal está ubicado en la localidad 11 de Suba en el noroccidente de Bogotá en el barrio Tibabuyes. El cual cuenta con una visión integradora para el año 2020 en la que el colegio busca ser líder en prácticas turísticas y ecológicas enfatizados en las ciencias naturales y humanas. Regidos bajo los cuatro valores institucionales que intervienen como tal en el perfil del egresado entre los que encontramos la equidad, el respeto, la solidaridad y la justicia.

A partir del 29 de noviembre del 2002 bajo la resolución 3862 el colegio Tibabuyes universal fue aprobado legalmente ante el Ministerio de Educación como escenario de carácter público en la implementación de la enseñanza oficial, el cual cuenta con tres distintas sedes, donde se manejan las jornadas mañana y tarde. El rector de la institución mediante la resolución nº 1 del 13 de enero del 2020 dictamina el calendario académico e institucional para el presente año donde se establece que el periodo académico tendrá que ser de 40 semanas anuales como mínimo con la intensidad horaria que disponga el establecimiento y que de esas 40 semanas como mínimo 5 semanas serán dedicadas al desarrollo institucional, donde el 1 de noviembre de cada año se hará un estudio profundo y exacto sobre las fechas de inicio y finalización del siguiente año además de recesos escolares y vacaciones tanto de administrativos como de docentes y estudiantes.

Dentro de la página institucional que ha dispuesto el colegio, se han establecido una serie de guías de orientación las cuales son de acceso público donde el profesor, los estudiantes y los padres de familia puede hacer usos de ellas en temas como manejo de la ira, conflicto escolar, ejercicios de empatía, convivencia, competencias ciudadanas, generación de opiniones y toma de decisiones.

El colegio como todos los colegios de Bogotá adelanta su proyecto educativo institucional (PEI) como guía principal de ruta y soporte pedagógico de la institución orientado a que “Cultivamos el cuerpo y espíritu para la formación del talento humano proactivo” bajo los principios de igualdad, fraternidad y libertad que son transversales a 3 ejes fundamentales para su desarrollo:

El eje lúdico, el cual desarrolla su acción a través del juego, orientando su quehacer profesional hacia la práctica deportiva, la organización y el juzgamiento de eventos recreacionales y deportivos, el cultivo de la danza y el rescate de valores étnicos.

- El eje axiológico se sustenta en el desarrollo de las virtudes y el cultivo de valores como la honestidad, solidaridad, libertad y responsabilidad.

- El eje investigativo busca formas de llegar al conocimiento basadas en la observación, análisis y reflexión, fortaleciendo la competencia propositiva. (Colegio Tibabuyes Universal, 2019-2020)

A parte de esto nacen una serie de proyectos en busca de la participación estudiantil, uno de ellos bajo el nombre “Convivir a lo bien”, regido por un proyecto de convivencia a cargo de la Cámara de Comercio llamado HERMES en busca de pacificar y solucionar los conflictos que son transversales a habilidades ciudadanas que los estudiantes desarrollan constantemente. En el caso

de la primera infancia se desarrollan proyectos como “Léeme un cuento”, estrategia para que los niños y niñas a muy temprana edad tengan un acercamiento cultural con el mundo actual, el cual incide en su desarrollo impulsando competencias como la lectura y la escritura además de enriquecer sus habilidades sociales.

Por otro lado y en busca del fomento de la cultura, el colegio ha diseñado una serie de actividades que incentiven al desarrollo de la investigación entre los que se encuentran la visita guiada a varios museos de la ciudad al igual que visitas variadas bibliotecas, talleres de padres e hijos, la fiesta blanca, visita al Planetario Distrital entre otros, con el único objetivo de fomentar el aprendizaje fuera del espacio habitual, describiendo, determinando, propiciando, contribuyendo y viviendo experiencias nuevas que se integren a la formación del estudiante, en ámbitos como el cuidado del medio ambiente, la mediación escolar, mediadas preventivas sobre la educación sexual, fortalecimiento lectoescritor, educación para la democracia entre otras buscando fortalecer los procesos de cooperación entre estudiantes, padres de familia y docentes.

Finalmente, debido a la contingencia mundial del Coronavirus que se está viviendo en este momento, el colegio junto con el Consejo Directivo decidió que durante la pandemia, todo lo relacionado con la organización de actividades del área de ciencias sociales en la sede A jornada tarde de los estudiantes de bachillerato, será manejado a través de la plataforma Edmodo donde fácilmente se puede acceder para interactuar y tener clases virtuales desde cualquier ordenador con una conexión básica a internet. Esto se hace con la intención que los estudiantes no pierdan en ningún momento su proceso formativo y exploran nuevas tecnologías que les ayudan en la formación de nuevos conocimientos. El problema con estas iniciativas tecnológicas es que el colegio no ha tenido en cuenta la condición de vulnerabilidad de algunos estudiantes los cuales no cuentan con las herramientas necesarias para poder acceder a estas propuestas virtuales. Es



momento que el Tibabuyes universal se plantee nuevas alternativas de trabajo porque de ser necesario y seguir en confinamiento el estudiantado no puede pagar las consecuencias, es necesario que el colegio asuma responsablemente la formación de estos jóvenes y no se quede simplemente en un experimento.

Para avanzar en este ámbito es conveniente mirar la situación socio-económica del sector y así analizar las posibilidades que se puedan gestar en relación de beneficencia entre el colegio y sus estudiantes

Dentro de la localidad de Suba hay variedad de estratos socio-económicos, encontrando así misma variedad de población que tiene que ser analizada desde distintos factores, para el caso de Tibabuyes nos encontramos en la Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ) 71, la cual colinda al norte con el humedal de La Conejera, al oriente con la Avenida Longitudinal de Oriente (ALO), al sur con el humedal Juan Amarillo y al occidente con el rio Bogotá. Esta UPZ se plantea como una herramienta de ordenamiento territorial para el mejoramiento integral de la zona, la cual tiene varios programas de recuperación entre ellos el humedal Juan Amarillo y Jaboque, midiendo el impacto hacia la naturaleza frente a la remodelación vial y construcción urbanística, que busca consolidar acciones que sirvan como garante en el mejoramiento de vida.

Según el decreto 430 del 2004 (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2004) que rige como tal las disposiciones tomadas por la alcaldía de suba y en su momento por las líderes comunitarias de las UPZ, y define como estructura ecológica principal lo siguiente:

Humedal Juan Amarillo o Tibabuyes

Parque ecológico La Conejera

Parque Zonal la Gaitana, Fontanar, Tibabuyes

Corredor Vial Ecológico av. transversal Suba, Av. longitudinal de occidente, av. tabor

Además del área protegida del río de Bogotá

Debido a estos datos se puede analizar la condición social de las personas como su capacidad de subsistencia. Para ser más precisos la zona de Tibabuyes está ubicada en un sector donde los problemas en la comunidad son cada vez más álgidos, entre los que más se destacan son: la delincuencia, la drogadicción, el arribo de familias venezolanas además de ser un sector con recursos económicos muy limitados.

Sin embargo, el colegio ha estado presente en la lucha comunitaria de su entorno y así ha establecido redes sociales que construyan y enfatizan en un proyecto de unidad, que resalte cualidades del barrio buscando una mejor calidad de vida para sus habitantes. Sin embargo, es evidente la pobreza de algunos barrios del sector resaltando inevitablemente los problemas con los que vive la clase popular y por ende muchos jóvenes se encuentran inmersos en este proceso, situándose en medio del desarrollo y la vulnerabilidad.

Actualmente, la zona presenta muchas falencias frente a cobertura en la educación pues aún existe mucha población que no pertenece o nunca ha accedido al sistema de educación, para este punto el colegio Tibabuyes Universal IED dispone de 3 sedes donde atiende las necesidades del sector, las cuales muchas veces no son suficientes por la cantidad de población juvenil. Estas sedes están ubicadas en Sede A: Cra 128a No 139-19 Sede B: Cra 118 No 136 - 14 San Vicente de Ferrer Sede C: Cra 107 No 139-78, con una jornada tarde y mañana en niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. En busca de una construcción frente a la identidad institucional.

*“El Colegio Tibabuyes Universal desarrolla CALIDAD EDUCATIVA A TRAVÉS DE LA LÚDICA. Las creencias que tiene su equipo para conformarse como de alto desempeño son: • Planeación y pensamiento estratégico. • Visión compartida. • Comunicación asertiva. • Efectividad y calidad en la gestión. • Actitud positiva frente al cambio. • Aprendizaje continuo. • Ética y valores. • Excelencia en el servicio” (Colegio Tibabuyes Universal, 2019-2020)*

El colegio actualmente trabaja sobre procesos inclusivos en la sede A y B con un promedio de 44 estudiantes con discapacidades variadas, esta labor está a cargo de la educadora especial Elizabeth Pablos quien es la encargada de hacer seguimiento y acompañamiento individual para cada uno de los estudiantes, la cual junto con el colegio le apuntan a la idea de ajustes razonables, los cuales están cobijados en el decreto 1421, este busca entrar en un proceso de inclusión que apunte a las diferentes capacidades que tienen las personas a la hora de aprender, con acciones pedagógicas que los maestros aplican en su debido acompañamiento, de los procesos educativos de estos estudiantes, fortaleciendo sus habilidades y competencias para su desempeño en su vida social, el cual cuenta con la ayuda y capacitación constante del Ministerio de Educación.

*El acompañamiento que brinda Ministerio de Educación dista mucho de lo que realmente se vive en los centros educativos de la ciudad muy bonito todas las políticas públicas que se generan todas las normativas para atender a la población, pero muchas cosas se hacen desde el escritorio y otras cuando se encuentran en la praxis” (Pablos, 2020)*

El colegio actualmente no cuenta con la infraestructura necesaria para atender los variados casos de discapacidad con las que cuenta la institución, no obstante, hay muchos maestros que se interesan en saber sobre estos procesos de aprendizaje donde el estudiante dejara de ser una silla vacía entrando en un proceso de inclusión y relación con su entorno, sintiendo la necesidad de ayudarlos interesándose en su proceso de cambio y en su formación.

Falta mucha más capacitación para los docentes de planta profesionalizando sus labores en estos casos particulares, es importante entender que el colegio no cuenta con los recursos que puede ofrecer un centro especializado entre los que se destacan principalmente psicólogo, terapeuta física, fonoaudióloga, trabajadores sociales que atienden enfáticamente las necesidades de la persona. Pero esta realidad no se ve en los colegios públicos pues día a día estos jóvenes se ven enfrentados a complicaciones de su cotidianidad donde la falta de profesionales dedicados a esta parte dificulta procesos para su comportamiento, donde el medio y la situación los obliga a adaptarse a las diferentes realidades que se presentan tanto en su vida como en el colegio favoreciendo sus habilidades sociales, en este punto los maestros forman parte importante de la vida de sus alumnos creando lazos de fraternidad entre las dos partes.

A los estudiantes del programa de inclusión educativa se les dejan unos logros mínimos para que alcancen estas metas en el caso de que no lleguen a estos logros mínimos, se acude a los ajustes razonables establecidos en el Planes Individuales de Acuerdo a los Ajustes Razonables (PIAR) realizando unos descriptores ajustados a los ritmos de aprendizajes de los diferentes estudiantes esto se hace en trabajo conjunto con el docente del área resaltando las habilidades para cada sujeto frente a procesos de nivel cognitivo

Es importante fortalecer su independencia, estos procesos claramente tienen que ser privilegiados para que no se encausen por un mal camino, pero igualmente tienen que ser necesarios para que haya una transición óptima a su vida adulta difundiendo en la sección de anexos se puede evidenciar el formato PIAR que maneja el colegio y la lista de estudiantes con sus diferentes diagnósticos frente a sus procesos de aprendizaje.

## **Caracterización del área de ciencias sociales**

El colegio Tibabuyes Universal cuenta con una estructura definida por área, en el caso de las ciencias sociales se cuenta con un equipo de trabajo de siete personas donde su jefe de área es el profesor John William Castro Niño. Eso se define en un borrador incompleto redactado en el año 2016, donde guiados por un marco legal se establecen criterios básicos para la presentación de un plan de estudio, teniendo en cuenta requerimientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) vistos en la ley 1013 del 2006 y la ley 115 de 1994 la intención del colegio Tibabuyes Universal es formar personas autónomas en base a competencias ciudadanas que les permitan a los estudiantes obtener herramientas básicas para la transformación del país contribuyendo y construyendo una nación participativa y democrática, para eso es necesario determinar por áreas un horizonte claro que evidencie como tal los aspectos principales en cada disciplina y campo de conocimiento, obteniendo criterios específicos que nos ayuden a visualizar al colegio en una sola estructura enfocados en la formación del ser humano.

En ese sentido las ciencias sociales cumplen un papel fundamental en la construcción de conocimientos, siendo un instrumento importante para la transformación social y ciudadana la propuesta para esta área nace de la necesidad de interpretar y reflexionar sobre situaciones de la vida, convirtiéndose en ciencias de la discusión y la argumentación. Entendiendo que los estudiantes son materia prima de nuestro entorno social y se muestran como una alternativa que poco a poco construye procesos de identidad forjando sus propios criterios y pensamientos.

### ***Objetivos del área***

- *Educar a los estudiantes colombianos en función de una “ciudadanía global, nacional y local, comprometidos en los valores democráticos” por medio de la*

*propuesta curricular y pedagógica a partir de los ejes generadores establecidos en los lineamientos curriculares.*

- *Generar espacios de reflexión y participación para el ejercicio de la Democracia, del respeto a la diferencia y a los Derechos Humanos.*
- *Propiciar el debate con criterios y argumentos que estimulen la investigación interdisciplinaria y una posición personal razonable.* (Colegio Tibabuyes Universal, 2016)

Dentro de los objetivos del área se encuentra la función de educar estudiantes con énfasis en la ciudadanía y valores democráticos participando de manera activa, siempre acogidos por los derechos humanos y del ciudadano; estableciendo discusiones que generen debates y participación por parte del alumnado apreciando la opinión de cada estudiante.

Por otro lado, los propósitos del área y el diseño curricular se plantea una educación por ciclos y dimensiones humanas, donde podemos encontrar la cognitiva, la comunicativa, la afectiva y la físico-creativa, buscando que el estudiante logre una reflexión ordenada y adecuada interpretando la realidad desde distintos puntos de vista, con el fin de contribuir a la construcción de nuevos modelos de sociedad y cultura.

En el caso concreto de la historia, la educación se tiene que pensar como el estudiante hace parte del engranaje, involucrado lo con su sentido histórico generando ideas dentro de un conjunto social, y no como un hecho aislado desarrollando actitudes creadoras entendiendo que todo hecho tiene un proceso y que este de una u otra manera pretende crear conciencia en los estudiantes, a

esto se le denomina actitud histórica que intencionalmente vincula a las ciencias sociales siendo un eje importante en la constitución de experiencias de comunidades diversas.

Concerniente al grado donde voy a ejercer la práctica, es importante mirar la formulación del programa académico del colegio Tibabuyes Universal. Por medio del cual se hará un ejercicio donde se identificarán la estructura prevista en la construcción del plan de estudios así:

Se establece 6 aspectos importantes a valorar en la construcción del plan de estudios, el periodo donde se realizaran las actividades, las competencias que se buscan resaltar en cada estudiante, el eje temático o columna vertebral del proyecto, el contenido como tal a trabajar y los logros e indicadores de logros que se desarrollaran a raíz de la ejecución del trabajo hay que aclarar que en el documento también si incluye el plan de estudios de materias como educación religiosa, filosofía, ética y valores. Finalmente, para cada materia se identifican unas estrategias pedagógicas y unas dinámicas de clase definidas para cada caso, estableciendo unos criterios de evaluación y nivelación que respondan a las necesidades del programa.

Actualmente, esta disposición del 2016 sobre el organigrama del área de ciencias sociales es la única que se encuentra. Sin embargo, durante el proceso llevado a cabo en el colegio se evidencia cambios sustanciales en su organización pues el documento no ha tenido una debida actualización, lo que hace imposible tener un control actual sobre todas las tareas del área dificultando su caracterización.

### **Caracterización estudiantil**

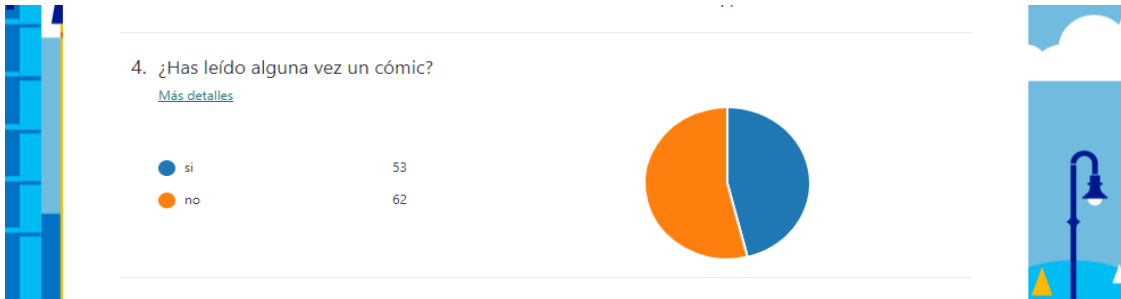
Dentro de las listas suministradas por el colegio se puede observar que éste cuenta con un aforo aproximado de 154 estudiantes, estos números obedecen a la suma de los estudiantes de los grados de 601, 602, 701, 702. Los cuales se encuentran en confinamiento debido a la emergencia

sanitaria que actualmente se está viviendo en el país. Lo que obligó a la institución a tomar medidas, y una de ellas fue la unificación de estos cursos en uno solo por lo que resta del año lectivo, logrando practicidad a la hora de gestionar un calendario académico que se adapte a estos tiempos. Se hace necesario notar que la mayoría de estos estudiantes se encuentran entre los estratos 1 y 2 dificultando el inicio de estos ciclos educativos virtuales por temas económicos.

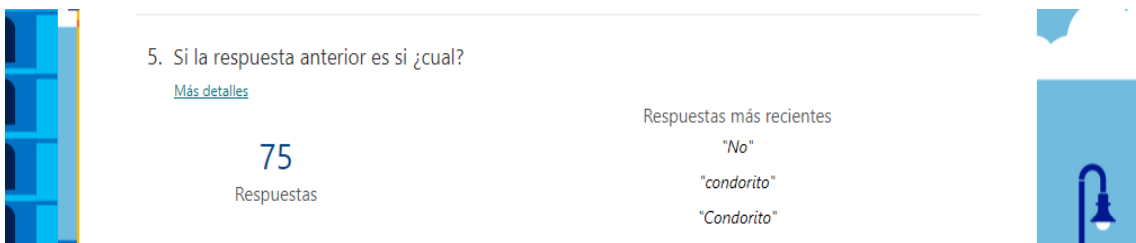
Para lograr una adecuada práctica es necesario conocer las personas con las que se interactuó y debido a su ejecución virtual propongo una encuesta cerrada que dé cuenta de información básica del estudiante a partir de sus conocimientos sobre la herramienta que se va a implementar en este caso será el comic Esto con el fin de desarrollar estrategias que sean optimas y precisas a la hora de abordar el tema de investigación, buscando dar al estudiante elementos necesarios para que él con sus compañeros en un aprendizaje reciproco se apropie del tema de manera dinámica, participativa e interactiva siendo esto propicio para la construcción de su conocimiento. Este formulario se puede evidenciar en el **anexo # 2**.

El formulario consta de 13 preguntas las cuales, las primeras 3 son informativas, las siguientes 9 son preguntas cerradas sobre conocimientos previos y finalmente 1 pregunta abierta de opinión relacionada con el tema a tratar. Las edades de los estudiantes a tratar oscilan entre los 11 y 15 años de edad, para obtener una mejor visión de los resultados arrojados por la encuesta vamos a tomar pregunta por pregunta, a partir de lo cuarta donde empiezan las preguntas cerradas y de esta manera apreciar mejor las opiniones de los estudiantes.

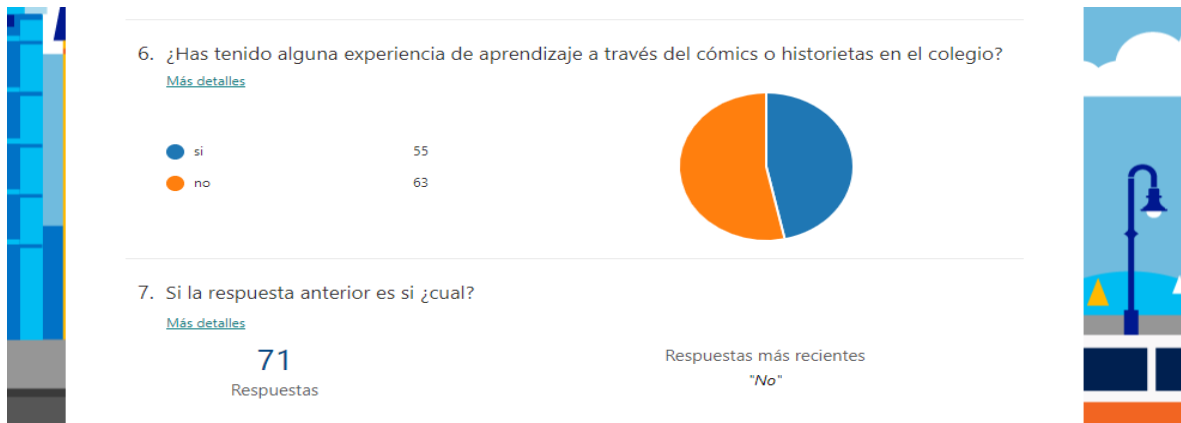




En esta pregunta se puede evidenciar que más de la mitad del curso jamás ha leído un comic y que tal vez esta experiencia sea la primera en el acercamiento a un comic por esta razón la escogencia de los comics a la hora de trabajar debe ser detallado no deben ser engorrosos, más bien deben ser de complejidad sencilla para que el estudiante se enrole con estos temas y así crear un vínculo entre el comic y su temario tradicional.



Esta pregunta esta necesariamente anclada a la pregunta anterior de los cuales 75 personas de las 115 han leído un comic o por lo menos lo conocen, de esta manera se acorta la brecha con los que jamás han tenido contacto con una historieta que en este caso según las estadísticas serian 30 personas, entre las respuestas más populares se encuentran los comics de super héroes y Condorito.



A la pregunta 6 y 7 que tienen la misma estructura de las dos preguntas anteriores las analizaremos de una vez, en la cual se pregunta si se ha tenido algún acercamiento a este tipo de materiales en el colegio y que así mismo nos diga cuál ha sido, en esta pregunta aproximadamente se equilibran las cargas tanto la mitad ha tenido experiencias como la otra mitad no es importante aclarar que muchas de ellos han trabajado con historietas pero no recuerdan el nombre dicha historieta o actividad, entre las repuestas más destacadas se encuentran historietas sobre el racismo, etnias, valores institucionales, medio ambiente etc. En asignaturas como ciencias naturales, sociales y español.



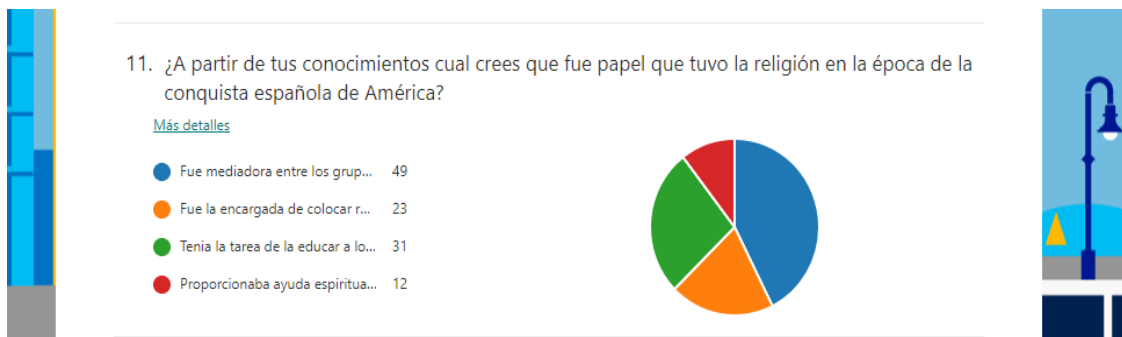
En esta pregunta se les pide que según sus conocimientos defina para él qué es un comic, en esta pregunta la primera opción se acerca un poco más a la definición de los que es un comic, pero tanto la opción a, como la b son correctas, lo que indica la una gran mayoría sabe lo que es un comic tan solo 15 estudiantes que corresponde al 13 % no saben o tienen una idea errónea.



A partir de esta pregunta se deja atrás el tema del comic y empezamos a incursionar en los conocimientos sobre los primeros hombres en el continente americano. Aquí podemos ver que todas las respuestas indirectamente tienen algo que ver con las sociedades originarias pero la primera tiene más preponderancia que las otras lo que nos indica que más de la mitad del curso está en lo correcto.



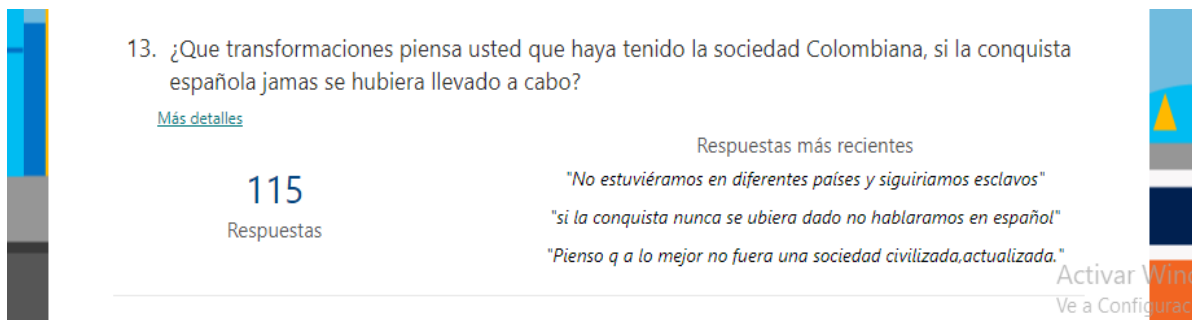
Con esta pregunta pretendía saber si tenían claro las poblaciones indígenas más relevantes de América, donde el 30 % de los estudiantes tuvieron una respuesta errada.



En la pregunta numero 11 los estudiantes tuvieron dificultades al ubicar a la religión, en esta parte de la historia. Lo cual posteriormente se manifestó en el seminario y conllevó a opiniones divididas como se ve en las respuestas.



En esta pregunta se les preguntaba entre la relación de las culturas aborígenes y la modernidad en la cual dos de las opciones generaban un reconocimiento a las culturas ancestrales y las otras dos eran negativas donde no había un legado o los grandes aportes eran eurocéntricos nuevamente ahí opiniones divididas en el curso.



Finalmente tenemos una pregunta abierta donde esperaba obtener un poco la opinión de cada estudiante, donde hubo respuestas muy variadas, con esta pregunta abierta se buscó indagar un poco más sobre los conocimientos previos de cada persona, es importante tener en cuenta que no todos los que resolvieron la encuesta están en el mismo curso por lo que a la hora de implementar la propuesta debe pensarse en un plan de trabajo que sea óptimo para toda la población estudiantil, por otro lado aunque hubo una gran participación en la realización de la encuesta aún no se realiza en su totalidad, lo que me lleva a inferir que a una gran parte del curso no cuenta con los elementos necesarios para recibir la información que se suministra en el seminario.

De esta pregunta final ¿Qué transformaciones piensa usted que haya tenido la sociedad colombiana, si la conquista española jamás se hubiera llevado a cabo? de esta incógnita obtuvimos 115 respuestas de las cuales la gran mayoría, se inclinaron hacia cambios en la esclavitud y el mestizaje que aquejaron durante tanto tiempo a la sociedad colombiana, manteniendo nuestro legado y costumbres indígenas. Otro grupo de estudiantes resalta que Colombia sin la conquista y la colonia española la modernidad jamás hubiera llegado al país causando una fuerte transformación en la organización social. Finalmente, una pequeña porción de estudiantes no sabe o no contestaron a la pregunta.

## **Diagnóstico de la caracterización**

Durante seis meses estuve observando el funcionamiento del colegio Tibabuyes Universal, y quiero resaltar en particular la cantidad de programas que manejan. Esto ayuda en la creación de lazos afectivos con los estudiantes; entre los que más rescato está HERMES, Léeme un Cuento, el programa de inclusión entre otros. También rescato que cuentan con tres sedes para que los estudiantes puedan aprovechar mejor los espacios, aunque no es suficiente. Por otro lado, el tiempo que estuve en el colegio vi la aceptación de varias familias migrantes especialmente de Venezuela aceptando sus hijos en la institución esto es muy importante porque de manera recíproca se aprende a aceptar a la otra persona, fortaleciendo la relación y dejando atrás temas de segregación y xenofobia.

Pero no todo es bueno, es evidente los problemas internos que tienen. La falta de compromiso de parte del Consejo Directivo es grande, aunque tienen un Proyecto Educativo Institucional (PEI) establecido, hay muchas falencias que saltan a la vista entre ellas: la infraestructuralmente, conocí la sede A, espacio que es muy reducido para tanta población estudiantil y por eso el hacinamiento antes de la pandemia era altísimo. Además, el colegio no cuenta con los recursos suficientes para tratar a jóvenes con discapacidades múltiples retrasando fuertemente sus procesos de aprendizaje, se puede ver también que no hay una unidad en el profesorado y que el rector a cargo crea disputas dentro de la misma planta docente.

Por otro lado, si hablamos de temas relacionados con la contingencia mundial que se vive en este momento al colegio no le iría nada bien. Tuvo un plan de acción y una reacción lenta y tardía, lo que afectó directamente a los estudiantes durante los primeros meses de confinamiento nunca tuvo una propuesta clara de cómo interceder en estos casos. La capacitación para los profesores fue muy básica, además en un intento desesperado por salvar el año lectivo unieron dos

cursos en uno. No fue claro el plan de trabajo para los estudiantes y hablo por aquellos que lograron ingresar a las clases virtuales, porque gran parte de la población estudiantil no contaba con los recursos suficientes para tener un celular, un computador o incluso hasta una red de internet. La Institución en estos casos tuvo la iniciativa de ayudarlos, pero nunca concreto nada. Como estudiante practicante, quedo con una fuerte preocupación sobre el futuro de estos jóvenes y más si seguimos en confinamiento espero que para un futuro no muy lejano el colegio aprenda de sus errores y lleve a cabo un plan de contingencia que se ajuste a las necesidades tanto del estudiantado como del profesorado.

### **Cronograma de trabajo con los estudiantes**

Después de haber realizado la preselección de los 10 cómics, los cuales fueron escogidos por sus cualidades y capacidades que mejor se adaptan al contexto en el que se realizarán las intervenciones, y dadas las condiciones actuales sobre la emergencia sanitaria (covid19) me veo abocado a realizar mi intervención por medio de la virtualidad reinventándome de la manera más óptima, que incentive y ayude al estudiante a comprender las sociedades originarias, sus características más representativas y su incidencia en el mundo moderno en lo que hoy conocemos como América latina.

La propuesta pedagógica se planteó en un tiempo de no más de 2 meses y medio donde por semana se hará una intervención, dando un total de 12 sesiones. Es por esto por lo que se decidió que solo se trabajara con 7 de los comics preseleccionados debido al limitado tiempo y la coyuntura que vive el país, donde nos dedicaremos a recoger elementos representativos que construyan conocimientos a partir de un aprendizaje compartido.

Esta metodología está diseñada para estudiantes de grado sexto donde por medio de los comics se interiorice sobre el desarrollo de culturas ancestrales, este espacio se desarrollará desde conceptos y generalidades de lo macro a lo micro.

**Planeación establecida para la intervención pedagógica.**

A continuación, se propone como propuesta de trabajo en la enseñanza de las sociedades las originarias el siguiente esquema,.Para esto con los profesores de Tibabuyes Universal se realizaron reuniones previas donde se analizó el plan de estudios manejado hasta el momento y así mismo se concertó el siguiente organigrama de trabajo, que fue la columna vertebral a la hora de implementar la investigación dada entre el 25 de agosto hasta el 10 de noviembre del 2020. Establecidos en la siguiente tabla, los cometarios y correcciones necesarias para un debido proceso en la construcción de las guías de trabajo se realizaron unos días antes de su entrega, cabe notar que este es el primer bosquejo de plan de trabajo.

<b>Datos informativos.</b>		
<b>Institución educativa:</b>	IED Tibabuyes	Docente: Jhon Mora
<b>Grado:</b>	Sexto y séptimo	Área: Sociales
<b>Intensidad horaria:</b>	Fecha de inicio: 25 de agosto	Asignatura: Ciencias sociales



	Fecha de terminación: 10 de noviembre	

<b>Presentación:</b>	<b>En el siguiente plan de trabajo se expresan las actividades a realizar durante todo el semestre donde se tratarán temas relacionados con las sociedades originarias por medio del comic siendo este una herramienta eficaz a la hora de abordar costumbres y culturas nuevas</b>
<b>Objetivos:</b>	<p>De una manera poco convencional (comics) abordar el tema de las primeras civilizaciones latinoamericanas, su expansionismo y su inminente derrota frente a la corona española.</p> <p>Observar el comportamiento de los estudiantes frente a la implementación del comic en sus clases.</p>

	<p>Construir de manera reciproca el conocimiento a través de herramientas didácticas que ayuden al estudiante a entender sus raíces ancestrales.</p>
--	--

<b>Cronograma de actividades:</b>		
<b>Semana</b>	<b>Tema</b>	<b>Actividad</b>
<b>1</b>	<p>Presentación del proyecto</p>	<p>-Se da a conocer a los estudiantes la propuesta metodológica para el desarrollo del proyecto por medio del programa con una duración de 12 semanas</p> <p>-Trabajo en casa: conceptos básicos comic, viñetas, globos de dialogo ¿cómo se lee un comic? Se</p>

		<p>realizará un DOFA para observar e indagar sobre el conocimiento de cada estudiante sobre el tema.</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=jZNWeWKm148">https://www.youtube.com/watch?v=jZNWeWKm148</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=EypoAd3S4bs">https://www.youtube.com/watch?v=EypoAd3S4bs</a></p>
<p>2</p>	<p>Primer acercamiento</p> <p>Al comic</p>	<p>-diccionario de términos: realizar un diccionario donde se plasmen los términos desconocidos para nosotros o de mayor relevancia para estas culturas ancestrales</p> <p>(grupos/individual)</p>

		<p>Materiales de apoyo:</p> <p>Leer comic la caída de Tenochtitlan cap. 1</p> <p><a href="https://www.nexos.com.mx/?p=45137#jp-carousel-45125">https://www.nexos.com.mx/?p=45137#jp-carousel-45125</a></p>
<p><b>3</b></p>	<p>El imperio azteca</p>	<p>A partir de la lectura de un comic desarrollar un cuestionario donde se evidencie las opiniones del estudiante</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p>Leer comic <i>“la conquista de nueva España el oro y la sangre”</i></p>

		<p><a href="http://loscomicsdemachete.blogspot.com/2016/10/el-mes-de-america-la-conquista-de-nueva.html?m=1">http://loscomicsdemachete.blogspot.com/2016/10/el-mes-de-america-la-conquista-de-nueva.html?m=1</a></p>
<p>4</p>		<p>Por medio de las lecturas previas de los comics, desarrollar un mapa geográfico donde se ubiquen los principales pueblos y lugares de culto para la cultura azteca</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p><i>Comic: “La conquista: nueva historia mínima de México” pdf</i></p>

<p>5</p>		<p>Ver el capítulo animado de La asombrosa excursión de Zamba a las Culturas Precolombinas - Canal Paka paka (YouTube)</p> <p>-realizar un cuadro comparativo donde se evidencie las principales características de los pueblos Mayas e Incas</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwfY">https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwfY</a></p>
----------	--	--

<p><b>6</b></p>	<p>El imperio inca</p>	<p>-Creación de un personaje de comic propio, a partir de lo aprendido hasta el momento.</p> <p>-El personaje debe pensarse en relación con las sociedades originarias en América latina.</p> <p>-desarrollar historia del personaje sus raíces <b>(trabajo individual)</b></p>
<p><b>7</b></p>		<p>A través de la lectura realizada de un comic <i>desarrollar</i> una sopa de letras donde se identificará algunos de los términos dados en la lectura</p>

		<p>Material de apoyo:</p> <p>Leer comic <i>“inca el imperio de los cuatro suyos”</i></p> <p><a href="http://loscomicsdemachete.blogspot.com/2017/11/inca-el-imperio-de-los-cuatro-suyos.html">http://loscomicsdemachete.blogspot.com/2017/11/inca-el-imperio-de-los-cuatro-suyos.html</a></p>
<p>8</p>		<p>-El estudiante observara y comparara una serie de portadas identificando elementos principales que se dan en las ilustraciones</p> <p>-construir artísticamente una portada con el personaje que previamente se realizó en la</p>



		<p>semana 6, resaltando y tomando elementos que considere el estudiante representativo de estas ilustraciones, siempre en relación con las culturas aborígenes.</p> <p>(grupos/individual)</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p>Leer comic “Alvar Mayor”</p> <p><a href="file:///C:/Users/user/Desktop/Alvar%20Mayor%20(IndexComics)%20comic.pdf">file:///C:/Users/user/Desktop/Alvar%20Mayor%20(IndexComics)%20comic.pdf</a></p>
<p>9</p>	<p>La cultura chibcha</p>	<p>Observar los dos teaser que se les hicieron a</p>

		<p>los comics de “<i>Zambo Dende y el Alvar Mayor</i>” y por medio de su lectura previa el estudiante escribirá un final alternativo para la historia que el escoja donde se evidencie las cualidades para la creación de textos.</p> <p>Materiales de apoyo:</p> <p>Leer comic “Zambo Dende” formato físico</p> <p>Teaser:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Hz-gYePoqo">https://www.youtube.com/watch?v=5Hz-gYePoqo</a></p>
--	--	--

		<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=9FLxb_POLMc">https://www.youtube.com/watch?v=9FLxb_POLMc</a></p>
<b>10</b>		<p>Video artístico: resaltando elementos representativos de los muiscas.</p> <p>Materiales de apoyo: Leer comic “Primigenios” formato físico</p>
<b>11</b>		<p>Trabajo final: creación de un comic</p> <p>A partir de las experiencias adquiridas</p>

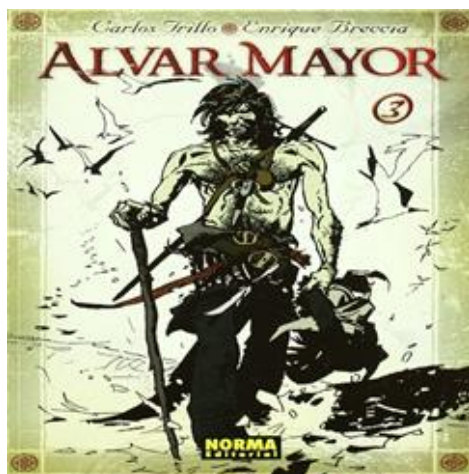
		<p>durante todo el seminario y con el personaje que se creó en la semana 6, en grupos de no más de 3 personas.</p> <p>Se creará un micro-comic, el cual deberá contar con viñetas, globos de dialogo, los personajes de los tres integrantes del grupo. donde se cuente una historia corta relacionado con lo visto en el seminario la extensión del micro-comic no debe ser mayor a tres páginas. (grupos)</p>
<p><b>12</b></p>	<p>Evaluación</p>	<p>Por medio de los trabajos que los estudiantes envíen se dará origen a un blog el cual estará a cargo del profesor este será alimentado con toda la</p>

		<p>información que semana tras semana los estudiantes envíen.</p> <p>El blog será público y estará disponible para estudiantes, padres de familia y directivos de la institución.</p>
--	--	---

**Recursos necesarios en la implementación de la propuesta.**

Para dotar este trabajo de la rigurosidad deseada, es necesario mencionar los materiales que permitieron el desarrollo de las sesiones, esto ayudará a que cada reunión fluya de manera directa y acertada, para esto examinaremos los aspectos principales de cada historieta.

**Comic: el Alvar Mayor**



Autor: Carlos Trillo- (guionista).

Enrique Breccia- (ilustrador).

Argentina.

Estado: completo 636 pág.

Formato: pdf.

Descripción:

El Alvar Mayor es un criollo nacido de los primeros españoles que pisaron las tierras americanas, hijo de un cartógrafo muy cercano a Pizarro. En su mayoría de edad los viejos dioses le otorgan un mapa que revela los tesoros perdidos del Tahuantinsuyo convirtiéndose en un guía, un mercenario que día a día vive variadas aventuras, ayudando a indígenas y españoles, los sucesos se dan en la América del siglo XVII.

Entre las aventuras más famosas de este personaje se encuentran:

La ciudad del dorado, La puerta del sol, El templo del arcoíris, El árbol milagroso.

## Comic: Aztec Empire



Autor: Paul Guiñan- (guionista).

David Hahn- (ilustrador).

EE. UU.

Estado: completo 81 pág.

Formato: pág. Web.

Descripción:

Este comic es la mirada norteamericana, de cómo se dio la conquista en los años del predominio español sobre el imperio Azteca. Se desarrolla en 1519, este comic está dividido en cinco episodios y narra la historia de la malinche o señora marina como la llamaban los españoles, la cual fue una esclava importante durante el periodo de conquista. Esta historia se lee como una epopeya de fantasía de lo que aconteció en esa época, intentando semejarla lo mayor posible a la realidad.

Esta serie fue nominada a los premios Eisner, entre otros; y fue apoyada en su mayoría por el museo nacional de antropología en México.

## Comic: Zambo Dende



Autor Nicolás Rodríguez.

Colombia.

Formato: físico.

Estado: completo.

Descripción:

Es la historia de un esclavo negro con antepasados africanos, que gracias a una antigua leyenda se convierte en el dios jaguar dotado de increíbles habilidades con la única misión de liberar a su pueblo. Para ello se convierte en un justiciero que lucha contra el mandato y las injusticias de la corona española.



## Comic: La Caída De Tenochtitlan



Autor: José Luis Pescador

México.

Estado: *incompleto* cap1 (15 pág.).

Formato: pág. web.

Descripción:

En esta novela gráfica se narra la conformación y la posterior caída de Tenochtitlan a manos de los españoles donde se resalta el esplendor del gran imperio mexica, inspirada en la narrativa de uno de los historiadores más reconocidos en México Miguel León Portilla (1926-2019).

## Comic: Umpa-Pa Contra Hígado Enfermo



Autor: Rene Goscinny (guionista).

Albert Uderzo (Ilustrador).

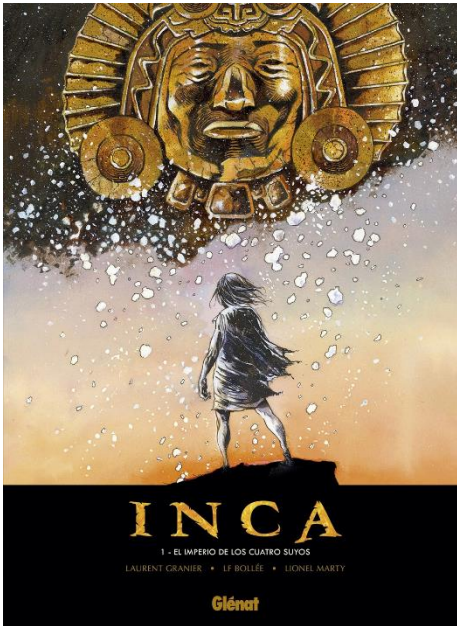
Estado: incompleto Cap. 5.

Formato: pág. web.

Descripción:

Cuenta la historia de Umpa-Pa un nativo americano, y las aventuras que tiene que vivir a causa de la invasión inglesa a sus tierras. Historieta escrita y dibujada por los mismos autores de Asterix la cual se cuenta con un humor característico a la hora de abordar estos temas.

## Comic: Inca el imperio de los cuatro suyos



Autor: Laurent Granier & Lf Bolle (guionista).

Lionel Marty (Ilustrador).

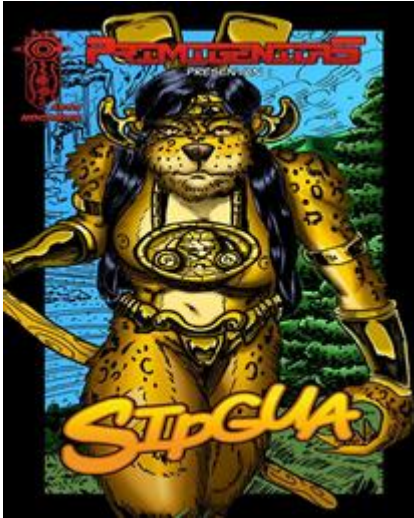
Estado: completo.

Formato: pág. web.

Descripción:

Es la historia de Amaru niño abandonado y dejado a su suerte en el lago Titicaca muy similar a la historia de Moisés dentro de su abrigo se encontraba una estatuilla que junto a otras tres distribuidas en todo el reino se encontraba su destino. Fue escogido por los dioses para ser uno de los hijos del sol y así servir al Tahuantinsuyo

## Comic: Primigenios El Inicio



Autor: Camilo Tapia

Colombia.

Estado: Completo.

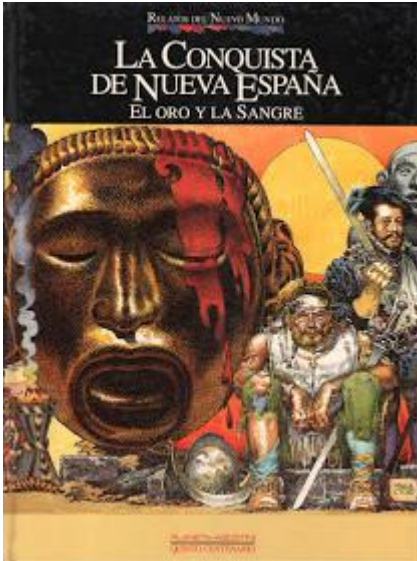
Formato: físico.

Descripción:

Es un comic histórico con un tinte de ciencia ficción indígena, donde se narra la historia de los primeros primogénitos y como a través de un arma se intenta borrar el pasado y su identidad. Lo que busca es darles voz a los indígenas del país recuperando toda esa memoria ancestral y plasmándolo en ilustraciones que le den vida a nuestro pasado.

**Comic: Relatos Nuevo Mundo:**

## **La Conquista De Nueva España El Oro y La Sangre**



Autor: H Palacios.

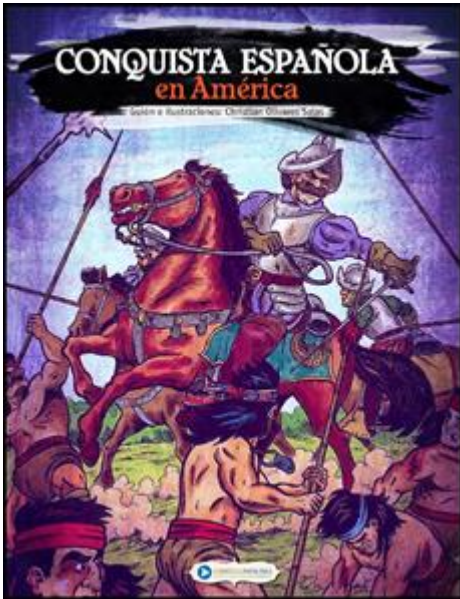
Estado: completo pág. 53.

Formato: pág. web.

Descripción:

El comic se centra en la historia de Moctezuma que creyó ver en Hernán Cortes, un enviado de Quetzalcóatl y consecuente a esto se desarrolla la historia de la conquista en México.

## Comic: Conquista Española En América



Autor: Christian Olivares Parra.

Estado: incompleto pág. 49.

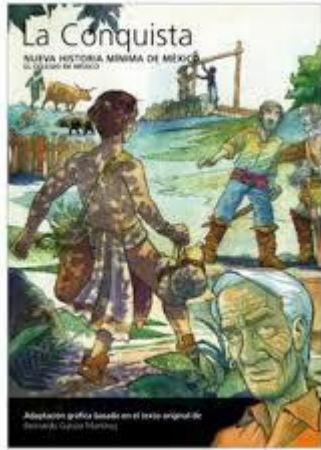
Formato: pág. Web.

Descripción:

Cuenta la historia de los viajes de Cristóbal colon a las Indias, y cómo fue patrocinado por los reyes católicos de España. Su proceso de evangelización y los diversos descubrimientos que hicieron otros conquistadores.

## Comic: La Conquista

### Nueva Historia Mínima De México



Autor: Francisco de la Mora & Rodrigo Santos (guionistas).

Ricardo Peláez & José Luis pescador (ilustraciones).

México.

Estado: completo pág. 65.

Formato: pdf.

Descripción:

Es la historia de Pascual y su abuelo quien le cuenta historias maravillosas, trágicas y sorprendentes, sobre el proceso de conquista de su país y como Pascual juega con su imaginación, en la toma de decisiones de las distintas guerras que se dieron en el proceso de colonización. Esta iniciativa se da por parte del gobierno y del partido político del PAN bajo la iniciativa colección niños y jóvenes en el congreso.

A partir de esta presentación y breve sinopsis de todos los materiales pre-escogidos finalmente y por cuestiones de tiempo y versatilidad los seleccionados son los siguientes siete títulos:

Por el lado de los incas esta: El Alvar Mayor, Inca el imperio de los cuatro suyos.

Por el lado de los aztecas: La conquista nueva historia mínima de México, La caída de Tenochtitlan, La conquista de nueva España el oro y la sangre.

Finalmente, culturas aborígenes colombianas: Sipgua, Zambo Dende.



### **Capítulo 3 Sistematización de la experiencia.**

La técnica de investigación que se utilizara en este trabajo será la sistematización de experiencias ya que con él nos permitiremos recoger todas las vivencias que este proyecto nos deje de manera crítica fuera y dentro del aula, con el principio fundamental de aprender haciendo.

Volviendo significativo el paso a paso para el desarrollo de cada ejercicio, catalogando y administrando la información suministrada por los propios estudiantes obteniendo experiencias enriquecedoras en el área a tratar, en una relación constante de cambio con el medio en el que nos movemos, las cuales nos dan pie a analizar todas las situaciones y acciones dadas por nuestro entorno que generan miles de respuestas acciones, percepciones, resultados y relaciones condicionadas a nuestro diario vivir.

Por lo tanto, cada persona es un mundo diferente lleno de experiencias y acontecimientos vitales para el desarrollo de este proyecto la tarea es catalogarlas de tal manera que sus aportes objetivos y subjetivos sean pertinentes en el proceso de aprendizaje de los educandos, es importante también comprenderlas apropiadnos críticamente de estos procesos y su riqueza acumulada para que tengamos la posibilidad de compartir lo aprendido.

El objetivo de esta sistematización es contribuir directamente con una reflexión teórica que nos permita visibilizar obstáculos y fallas que tuvimos durante el proceso, y así mismo poder mejorar e intercambiar con nuevas experiencias.

Para esto es importante contar con la aprobación de la institución donde deseo hacer mis prácticas, en este caso el colegio Tibabuyes universal IED garantizando condiciones óptimas por parte de la organización donde se incentivará al desarrollo de este proyecto, de todos modos, se

requiere unas condiciones por parte de los participantes y el guía para establecer unos momentos del proceso en la sistematización de experiencias entre las que encontramos:

El interés y la valoración como fuente de aprendizaje: acá estableceremos las oportunidades que nos brinda el comic en la enseñanza de las sociedades originarias fijando un punto de arranque en la clasificación de los alumnos interpretando las cualidades de las que dispone cada uno aprovechándolas para que en conjunto construyamos un aprendizaje significativo que nos permita enriquecernos académicamente a todos por igual.

Trabajo en equipo: en el que se busca que el manejo de información se distribuya por igual y de manera concreta para que los individuos del equipo en conjunto tengan la oportunidad de reflexionar críticamente sobre el tema.

Análisis y síntesis: en te punto a partir de los resultados se interpretará los avances del grupo en general identificando las falencias o puntos a mejorar observando los prejuicios y aciertos en el momento de su aplicación.

Procesos acumulativos: ser punto de referencia para próximas generaciones donde se evidencie todo el trabajo realizado, aportando para nueva futuras etapas en busca de un pensamiento colectivo.

Evaluación: se da a partir de la planificación de procesos haciendo un seguimiento a la investigación y al funcionamiento de la estrategia como tal determinando los avances del grupo en general.

El punto de partida de este proyecto y como parte fundamental de la experiencia es haber participado de la misma y acto seguido tomar registro de lo acontecido durante ella esto se logra a través del día a día de nuestro compromiso y el de los educandos en la construcción de esta

experiencia por medio de percepciones y acciones que condicionen la participación de todos logrando que la sistematización sea exitosa todo esto apoyado por los registros que se han ido almacenando: actas, grabaciones, tablas, fotos, dibujos, fichas videos etc.

Esta sistematización se hace con el objetivo de organizar la información y así definir los aportes que se impulsaron a través de esta, estableciendo si se obtuvieron o no las propuestas planteadas al inicio del proyecto delimitando al máximo las experiencias siendo concreto a la hora de escogerlas, haciendo dinámica la tarea de las conclusiones.

Los criterios que definirán esta delimitación dependerán de las metas establecidas al principio del ejercicio aparte de varios eslabones que se irán dando durante este proceso como los participantes, su contexto, las materiales que se utilicen entre otros, lo cual servirá para precisar un eje transversal que de principio a fin de cuenta de todo el ejercicio realizado, incorporando a nuestro trabajo los aspectos centrales de la experiencia centrándonos en los elementos de análisis más significativos haciendo simple el proceso de la reflexión.

Es importante escoger detalladamente las fuentes que se utilizaran buscando y encontrando la información precisa identificando los principales elementos que nos beneficien y nos ayuden a la hora de sumergirnos en el tema, para esto se hará un filtro identificando lo que pueda ser provechoso o no, seguido de esto se trazara un plan de acción donde se establecerán las tareas tanto para el profesor como para los estudiantes en él ya se tendrá definido intensidad horaria y lugar donde se harán estas prácticas a parte de los instrumentos, técnicas y recursos que se utilizaran para cada sesión esto determinara un plan de acción diferente para cada clase pero encaminado hacia un mismo objetivo y contando siempre con que se tenga coherencia con el anterior.

A partir de toda esta vivencia buscamos recuperar a través de la sistematización todos los procesos experimentados y así reconstruir ordenadamente lo que constituyó la experiencia

obteniendo una visión global de lo ocurrido marcando las etapas, los acontecimientos principales, las falencias y los cambios que se evidenciaron en este espacio de reflexión.

Para esto es importante ser lo más descriptivo posible para así poder identificar las diferentes variables que se aplican durante el proceso, como ya lo había mencionado este paso a paso nos lleva a la reflexión, la cual tiene que estar acompañada de un profundo análisis referente a lo sucedido ¿por qué paso? y ¿cómo paso lo que paso? Aquí lo que se busca es interpretar lo ya descrito y lo ya reconstruido analizando y sintetizando la información tomando al grupo por separado y en conjunto, estableciendo los logros y los déficits observados durante su proceso de aprendizaje.

Finalmente, como hay un punto de partida hay un punto de llegada y aquí se busca establecer como tal las conclusiones y recomendaciones finales a la sistematización las cuales se pueden establecer de manera abierta para nuevos aprendizajes, esto sin dejar atrás los objetivos planteados inicialmente.

Después de esto solo queda establecer un canal de comunicación óptimo el cual nos permita compartir lo aprendido de manera fácil y directa, esta estrategia no solo esta guiada a que se publique institucionalmente sino también tiene que mirar la forma de poderlo compartir con todas las personas que hicieron parte del equipo de trabajo ampliando su espectro informativo y educativo.

Con este paneo se puede dar inicio a la sistematización de experiencias como herramienta metodológica para el entendimiento de mi propuesta, observando el registro y entendiendo los efectos que tuvo tanto en el docente como en los participantes siendo un ejercicio participativo y reciproco; donde a manera de reflexión se detallan los datos más característicos de las actividades más importantes, dando un nuevo contexto al enfoque que sugiere el trabajo, viendo errores y

aciertos, logrando ajustes para la implementación y construcción de esta propuesta en el futuro, entendiendo el diálogo entre teoría y práctica, consiguiendo un encuentro cercano con los estudiantes y su aprendizaje significativo.

Como primera medida se hizo una observación previa de las clases de la docente de ciencias sociales Leidy Agudelo del colegio Tibabuyes Universal. Hay que tener en cuenta que durante la aplicación de esta propuesta nos encontramos en tiempos de confinamiento entonces todos los procesos a partir de este momento se hicieron de manera virtual, punto que no le favoreció a la institución debido a su mala administración y a un plan de acción indicado para este tipo de contingencias, la falta de planeación no solo es culpa del colegio sino del ministerio de educación y si queremos ir un poco más allá de las políticas públicas del país por parte del gobierno.

Desde el inicio de la pandemia en Colombia se han adoptado una serie de políticas públicas en materia de educación que responden a la emergencia mundial, que se vive en este momento. Una de estas técnicas ha sido utilizar el internet como herramienta de ayuda para el aprendizaje del estudiante, buscando copiar modelos que han dado resultados en diferentes países.

China, es uno de los casos más exitosos a nivel mundial en la implementación de esta modalidad, pues, con el apoyo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), adecuó un programa a gran escala de educación flexible en línea, sincrónica y asincrónica, en el cual, millones de estudiantes tuvieron la posibilidad de trabajar desde sus casas, evitando así la interrupción del proceso formativo. (Alcaldía mayor de Bogotá, 2020)

Para lograr una educación a distancia y de calidad es indispensable contar con una red e infraestructura tecnológica que sustente la conectividad de sus habitantes, este no es el caso de Colombia, aunque existen muy buenos programas para la implementación de la educación digital.

Lo cierto es; que para obtener una red sólida que se ajuste a las necesidades del ciudadano falta mucho. Generando una brecha social gigante entre las personas y la educación a distancia, este tipo de brechas se hace evidente en sectores de la sociedad más vulnerados y de bajos recursos.

Con lo que no contaba el Ministerio de Educación Nacional al implementar estas clases virtuales es que gran parte de la población colombiana no cuenta con las herramientas necesarias para tomar estas clases. Se tiene la idea equivocada que cada hogar colombiano cuenta, con su propia red wifi, afirmación que suele estar equivocada, pues durante el desarrollo de la pandemia se evidenció como muchos padres de familia en su intento para que sus hijos asistieran a clase utilizaban deferentes métodos como: cafés internet, celulares personales con algún paquete de datos limitados, computadores en calidad de préstamo de algún vecino o amigo etc. Arriesgando su integridad y su estado de salud por cierto tipo de bienestar para sus hijos, el cual tendría que cubrir el gobierno de turno.

Esto nos da a entender que hubo una resistencia intrínseca en la toma de estas clases virtuales, y no por culpa de los padres o estudiantes. Por el contrario, estos sujetos hicieron lo posible para garantizar su asistencia a clase, el problema reside en las instituciones encargadas de ofrecer la educación en el país.

Según la Federación Colombiana de Educadores FECODE (2020), en un documento redactado de julio del 2020 no es conveniente regresar a la presencialidad y mucho menos a un modelo de alternancia pues no se tiene las adaptaciones necesarias para esto y es la única manera de que en el sector educativo no se propague el COVID.

El gobierno nacional debe garantizar las condiciones necesarias para el regreso a clase. Además, es su obligación mantener una comunicación óptima por medio de canales virtuales entre

estudiantes y profesores accediendo al derecho a la educación consignado en la constitución política.

Por otro lado, quiero resaltar el impacto social que puede ocasionar la toma de clases virtuales pues se convirtió en un modelo de educación apresurado el cual intenta dar luces a la solución de la escolaridad en tiempos de pandemia.

Sin embargo, empezó a quedar en evidencia lo que pasaba para muchos en los centros urbanos y las zonas rurales. No tenían un computador adecuado para acceder a las clases o a un servicio de internet. Así que fue necesario empezar a pensar salidas para esta población. Aún con ello, el daño está hecho: muchos alumnos han perdido clase, lo que los vuelve a meter en un círculo vicioso, porque justamente solo la educación les garantiza oportunidades para una mejor calidad de vida. Perder tiempo es lo más grave para estos jóvenes. Pero los colegios serán de los últimos en lograr algunos niveles de normalidad. (Semana, 2020)

Para, Antonio Guterres secretario general de las ONU, el impacto que podría causar el covid en la educación podría ocasionar un atraso generacional en temas académicos, para esto hace cuatro recomendaciones fundamentales:

- Propone una reapertura de las escuelas siempre y cuando haya un control del virus a nivel local. Esta reapertura tendría que estar acompañada de padres de familia y sectores de la salud.
- Plantea que se dé prioridad en decisiones presupuestales a la educación reduciendo significativamente el déficit que nos deja la pandemia, es importante centrar esfuerzo en el sector educativo.
- Que todas las iniciativas de educación lleguen a territorios remotos donde los jóvenes corren el riesgo de quedarse atrás.

- Explica que debe existir una fuerte inversión en la alfabetización por medio de plataformas digitales reforzando vínculos entre la educación formal e informal (Noticias ONU, 2020)

Dejando claro esto, la propuesta se realizó desde la virtualidad por lo que en ningún momento se tuvo contacto físico ni con profesores ni estudiantes. El colegio por su parte asumió una postura obsoleta frente a los desafíos que presentaba la pandemia. Dicha propuesta no se adapta a las condiciones que necesitan los estudiantes. Frente al tema se tomaron medidas pertinentes como el distanciamiento social, zonas de lavado de manos, toma de temperatura y en un momento determinado se suspendieron totalmente las clases. Adoptando la educación remota o asistida por tecnologías, como estrategia para la enseñanza.

Curricularmente en la seda A jornada tarde se reorganizó la estructura con la que se venía trabajando, esto ocasionó cambios en el horarios, temas y áreas adaptándose a los problemas que surgían en ese momento, es claro que cada jornada tiene sus propias necesidades, pero como colegio se encuentran fraccionados las decisiones, no se toman en unidad lo que genera una fuerte debilidad institucional.

Esta estrategia curricular ocasionó que los estudiantes desperdiciaran gran parte de su tiempo adaptándose a las necesidades que presentaba la pandemia sin tener un proceso claro de fondo, entre los problemas que pude detallar durante mi proceso en el colegio fueron:

La falta de garantías para que los estudiantes puedan ver sus clases virtuales, me refiero a la falta de equipos, internet y demás condiciones que faciliten la conectividad del estudiante a la hora de tomar las clases dificultando aún más su aprendizaje. Para este punto el colegio localizó los estudiantes con necesidades más altas, es decir estudiantes con bajos recursos que ni siquiera podían acceder a internet. En un primer momento se pensó mandarles el material de trabajo por



medio de correo certificado, después tuvieron la idea de organizar unas tabletas electrónicas con un plan de internet limitado que les permitiera entrar a sus clases, en la primera opción o en la segunda fue imposible realizarlo; primero por la cantidad de estudiantes en esta situación y segundo porque las tabletas durante el periodo de clases nunca llegaron a su destino. Además de las reiterativas reuniones con la mesa directiva donde se quejaban de no tener recursos.

También dentro de la institución hubo iniciativas para lograr una continuidad durante el año para esto se hizo la compra de SIM Cards con datos de internet. Este recurso pudo asignarse una semana antes de terminar el último periodo académico del 2020. Por lo que en su momento fue desperdiciado.

Por otro lado, está la iniciativa de la SED Bogotá de recibir donaciones de la ciudadanía en equipos para asignar a los estudiantes más necesitados. A la fecha a ningún estudiante del colegio se le asignó un equipo bajo esta modalidad.

A su vez, la iniciativa del colegio de asignar los equipos propios de la institución a algunos estudiantes. A la fecha ningún equipo fue asignado por esta modalidad, debido a las características técnicas propias de los equipos, a las dificultades legales surgidas por la responsabilidad en caso de daño o pérdida y a la organización administrativa para su asignación.

Otro punto importante por resaltar es la falta de capacitación de los profesores frente a todos los avances tecnológicos, pues algunos docentes están tan desactualizados que se hacen obsoletos frente a las nuevas tecnologías, obligándose a entrar en un proceso de aprendizaje que los ayude a la adaptación de esta situación y con ello no afectar a sus alumnos y sus necesidades, esto ralentiza el proceso educativo pues muchos de ellos no tienen la misma pericia que en sus clases presenciales, dificultando impartir su área de conocimiento. Para esto el colegio inició una serie de capacitaciones virtuales las cuales en su momento estuvieron muy bien, pero demoró y

dificultó el proceso para que los estudiantes se adaptaran a este nuevo modelo de virtualidad, las directivas del colegio debieron tener un mejor plan de contingencia para cuando se presentaran este tipo de inconvenientes.

Por otro lado, el colegio adoptó una estrategia de amalgama donde se acoplan dos cursos en uno, es decir sexto y séptimo, octavo y noveno, decimo y once estrategias que se adoptó únicamente en la sede A jornada tarde. En una sola clase, con las mismas guías de trabajo y el mismo eje curricular; para los profesores esto fue confuso pues en lo que transcurría el periodo académico, se repitieron temas de años anteriores haciendo tedioso los encuentros con el estudiante, por lo que en muchos casos se intensificó la falta de atención e interés de parte del estudiantado en las sesiones virtuales.

Sin embargo, con todos estos devenires y contratiempos, se implementó esta propuesta. Para lograr esta sistematización, se acordó hacerlo por medio de fases, mostrando los aspectos generales de la propuesta pedagógica.

### **Primera fase- Construcción Colectiva**

En un primer momento y como punto de partida es importante haber participado activamente en la experiencia además de tener registros de esta.

Previamente hubo reuniones con los profesores del área donde se discutió el plan de estudio, antes de presentarlo a los estudiantes, y así hacer las correcciones correspondientes. De estas reuniones se establecieron tres guías de trabajo, las cuales tenían un hilo conductor, y así obtener mejores resultados al finalizar el seminario.

## **Segunda fase- preguntas iniciales**

En un segundo momento es pertinente plantear una serie de preguntas, las cuales encausen positivamente la sistematización:

¿Cuál es el objetivo de esta sistematización?

Principalmente lo que buscamos al realizar esta sistematización de experiencias, es teorizar e implementar el uso del comic como herramienta de apoyo para la enseñanza de la historia.

¿Qué experiencia queremos sistematizar?

La experiencia que se analizó está comprendida entre agosto del 2020 a noviembre del 2020, realizada en el colegio Tibabuyes Universal con los cursos de sexto y séptimo de la sede A jornada tarde. Inicialmente se tenía presupuestado un máximo de dos grupos de aproximadamente 70 estudiantes, pero con la vinculación de dos grados en uno. Terminamos a cargo de los cursos 601-602-701-702 con un total de 154 estudiantes, consecuencia que conllevó a reestructurar varias partes del plan de trabajo. Sobre la enseñanza de las sociedades originarias en la América prehispánica, una mirada a través del comic.

¿Qué aspectos de las experiencias nos interesan más?

La adaptación del comic en la experiencia educativa, incentivando la enseñanza de la historia de una manera dinámica y diferente.

¿Qué fuentes se van a utilizar?

Para este proceso se tiene en cuenta el registro de todas las clases y asesorías que se realizaron en el seminario, además de la evidencia final de los trabajos realizados por los estudiantes.

¿Qué procedimientos se van a seguir?

En este punto es importante resaltar el plan operativo, principalmente las personas que mayor intervención tuvieron con sus comentarios, (El profesor John William Castro la profesora Leidy Agudelo y la profesora Esperanza Ticora), en la modificación de las guías de trabajo, encargados del área de ciencias sociales en la sede A jornada tarde en los cursos de bachillerato.

Dentro de las mayores modificaciones que se hicieron; inicialmente se había pensado una sola guía que cobijara las doce semanas del seminario, buscando que el estudiante tuviera conocimientos sobre las sociedades ancestrales, con los profesores concluimos que esto era disperso para el aprendizaje significativo de tantos alumnos por lo que se modificó a tres guías de trabajo; con un mismo enfoque, pero en diferentes momentos dándole la importancia a diferentes culturas que se dieron en variados lugares a lo largo del continente americano.

Para esto se escogieron tres grandes civilizaciones, abordando desde lo macro hasta lo micro, observando aspectos como su cultura, su organización política, social, su expansionismo geográfico y finalmente su deceso y eventual desaparición. Las culturas escogidas para esto fueron: los Aztecas con mayor presencia en México, pero también llegaron a países como Guatemala, Honduras y el Salvador, los Incas que ocuparon gran parte de sur América en países como Perú, Chile, Ecuador, Bolivia y parte de Colombia y finalmente los Muisca con presencia en Colombia sobre todo en el altiplano cundiboyacense.

Para los jóvenes que no contaban con acceso a internet se ideó, con ayuda de la fotocopidora Printing Solutions que queda cerca al colegio, dejar el material de trabajo, para que lo pudieran imprimir y así no se atrasaran en el seminario.

Las clases están programadas para iniciar el 18 de agosto con una duración máxima de 12 semanas, durante este tiempo y según el calendario académico entramos al tercer y último periodo del año, según los parámetros de la institución.

Para el área de ciencias sociales se destinó el espacio de todos los martes, en horario de la tarde, así semana tras semana se tuvo una reunión sincrónica como ayuda y asesoría para los temas de trabajo relacionados con las guías, esta reunión se realizará por medio de la plataforma Zoom y tendrá un tiempo de duración máximo de 30 minutos donde se resolverán inquietudes sobre el tema a realizar.

Aparte de eso se creó un canal en You Tube de mí autoría:

<https://www.youtube.com/channel/UCcdaictvV3XDrgae0FOPPNQ>.

Donde semanalmente se grabaron las clases por medio de este canal, y se abordó temas relacionados con las guías de trabajo. De esta forma tanto los estudiantes como los padres de familia pueden estar al tanto de las clases, accediendo a los videos en cualquier momento de la semana sin interrumpir sus horarios. Durante la pandemia esta herramienta de You Tube fue fundamental, como vía de comunicación con los estudiantes, pues al ver estos videos surgían muchas dudas que eran resueltas en el siguiente martes de cada semana.

### **Tercera fase- reconstrucción de los hechos**

En este punto se recupera el momento vivido con los estudiantes, para esto se reconstruyó la historia de manera cronológica; buscando ordenar y repasar todos los procesos vividos. Obteniendo una visión global de los principales aspectos, clasificando la información y teniendo como guía los temas tratados en el anterior punto, siendo el eje principal de la sistematización.

Las clases iniciaron el 18 de agosto del 2020, la primera sesión fue de presentación del seminario. Donde les enseñé el plan de estudios que manejaríamos, la metodología y finalmente la guía #1 de trabajo titulada “el imperio Azteca” con un plazo máximo de entrega del 6 de septiembre del 2020, la cual está dividida en tres puntos. (ver anexo # 3)

En el primer punto se busca incentivar la lectura de los jóvenes por medio del comic como una literatura versátil, combinando gráficos y escritura, para esto he escogido los siguientes títulos “la Caída De Tenochtitlan” & “la Conquista: Nueva Historia Mínima De México” y así aprovechar para introducirlos en los temas relacionados con la cultura Azteca. Seguido de esto tendrán que hacer un diccionario de términos desconocidos, así afianzaran sus conocimientos y relacionaran con más facilidad estos temas. Cada vez que un joven se interesa en aprender de estas culturas; su dialecto o su jerga, crea una barrera entre el estudiante y el aprendizaje; Por esta razón, y por medio de este ejercicio se puede trascender esta barrera y afianzar mejor los conocimientos, evidenciando los puntos más importantes de la cultura Azteca.

En un segundo momento se les pide la ubicación geográfica, de los pueblos más característicos a lo largo del periodo Azteca. Además, de lugares de culto y sitios importantes para ellos; lo que se pretende en este punto es que evidencie el inmenso poder que adquirió este imperio además de su evidente expansionismo y que finalmente lo relacionen espacialmente con la ubicación geográfica y los países que actualmente tienen vestigios de esto.

Finalmente, se les pide crear un personaje de comic con los elementos brindados, tanto en las clases virtuales como en los comics o videos presentados a lo largo de las primeras 3 semanas. Este punto es crucial en el desarrollo del seminario, ya que este hilo conductor es esencial entre la primera y la segunda guía y posteriormente una tercera guía. Lo que se pretende en este punto es

que el estudiante realicé un micro-comic, esto con el fin de generar un puente entre lo didáctico y el conocimiento, facilitando el aprendizaje de estas culturas ancestrales.

A lo largo del seminario veremos este tipo de actividades que incentiven a la construcción de aprendizaje de manera propia, asegurando conocimientos significativos y duraderos. Presentada la guía a los estudiantes, en el transcurso de la siguiente semana, se les monto el video correspondiente a la primera clase por medio de la plataforma Edmodo con la cual venían trabajando todo el año, y a su vez se subió la guía de trabajo junto con los comics escaneados en un archivo PDF.

El primer video de clase fue relacionado con todos los aspectos de la guía #1, además de los parámetros principales que se deben tener en cuenta a la hora de leer un comic (viñetas, onomatopeyas, globos de dialogo etc.) **ver anexo # 4**. Las estrategias que se utilizaron en esta primera clase virtual fueron variadas, puesto que los docentes están acostumbrados a un salón de clases, hacerlo de manera virtual dificulta el manejo de los estudiantes; ya que no se encuentran en una zona de confort y la presión aumenta; para esta ocasión se implementó la clase un poco más dinámica, pues era la apertura del curso y la intención no es abarrotarlos de información.

Como primera medida se les dio a conocer la herramienta de trabajo, la cual iba ser transversal durante el desarrollo de todo el curso (comic) y con él sus diferentes tipos y formas de leerlo; además nos introducimos un poco más en el mundo del comic y por medio de una pizarra se les enseñó la diferencia entre globo de dialogo, viñetas, onomatopeya etc.

Esta clase fue muy didáctica, buscando despertar un interés profundo por parte del estudiantado. Estos videos no tienen un límite de tiempo simplemente se explica el tema de la semana; hasta que quede comprendido, este primer video se subió a la plataforma el 25 de agosto del 2020, y conto con un total de 80 vistas.

Las siguientes semanas se subieron más videos relacionas con el tema de los aztecas, pero antes de esto era necesario profundizar sobre nuestros colonizadores. El segundo video, habla de las influencias del reino de Castilla y Aragón en el aspecto europeo y su necesidad de expansionismo; los diversos viajes de Cristóbal Colon al nuevo mundo. En esta ocasión no pudimos hacer más clases relacionadas con el acercamiento al comic por cuestiones de tiempo, pero durante todo el seminario tendrán mucho material relacionado con la lectura de estos.

Para este segundo video, la estrategia de aprendizaje se utilizaron diferentes tipos de mapas; unos fueron dibujados, otros fueron impresos y otros utilizados digitalmente por medio de la app Google Maps, esto con el fin de ubicarlos y georreferenciarlos frente a la conformación de lo que actualmente conocemos como España. Además de las diferentes rutas marítimas que utilizo Cristóbal Colon para acceder al nuevo mundo.

Este video fue subido al canal de You Tube el 1 de septiembre del 2020 después de la tutoría correspondiente a ese día, en la cual se dialogó sobre los parámetros para la entrega de la primera guía, y se les recordó a los estudiantes el plazo máximo de entrega, (era para el 6 de septiembre).

Por otro lado, se tuvo que parar la continuidad de las clases para la siguiente semana; porque el colegio tenía diseñado una especie de integración familiar, con algo que se denominó la semana de la convivencia, por lo que todas las materias tuvieron que dejar sus actividades congeladas, de aquí en adelante se empieza a desorganizar el cronograma y por ende el orden de las clases grabadas que se suben a You Tube, esto nos ocasión que se corrieran un poco las fechas, adelantándonos en el tema de las guías de trabajo pero atrasándonos en el desarrollo de los videos por lo que en muchas ocasiones se cruzaban los temas.



Nos reunimos nuevamente el 15 de septiembre 2020, para ese tiempo la guía #1 ya debía estar en su totalidad. Antes de esa reunión se decidió subir la guía #2, con el fin de que los estudiantes tuvieran claras sus preguntas a la hora de hacer la asesoría, las cuales normalmente tenían tiempo limitado. Para lograr un indicado empalme entre la primera y la segunda guía se estableció un video animado titulado “*la asombrosa excursión de zamba a las culturas precolombinas*” (paka paka, 2014), que tomara elementos de la cultura Azteca y la cultura Inca concentrándonos en el sur de América.

Sin embargo, aunque se haya iniciado la guía #2 no significa que se haya terminado el temario relacionado con la cultura azteca, simplemente nos adelantamos en el cronograma; la guía #2 la denominaremos “El Imperio Inca” con un plazo máximo de entrega del 13 de octubre del 2020, para esta guía se recomienda que el estudiante lea los siguientes comics “Inca El Imperio De Los Cuatro Suyos & Alvar Mayor” en el cual se abordaron los siguientes temas. **(ver anexo #5)**

En el primer punto se realizará un cuadro comparativo entre los Incas Y los Aztecas, para esto además del video (*la asombrosa excursión de zamba a las culturas precolombinas*), se les dejó en la guía una serie de links que los conduce a una serie de artículos científicos; además de un test que les ayudó en la realización del cuadro, el cual debía contar con aspectos principales como: agricultura, guerra, territorios, cultura, costumbres y organización social etc. La finalidad de este punto es hacer un empalme entre las dos primeras guías, además el estudiante observará las diferencias entre los dos imperios y sus formas de organización y así en el futuro no tendrá confusiones.

En el segundo punto se propone una sopa de letras, esta sopa constaría de palabras desconocidas para los estudiantes muy comunes entre los incas, la idea es que el estudiante busque

estas palabras y además de esto las defina por medio de un mapa mental. Al igual que en la guía anterior con el diccionario, el idioma es la barrera más grande entre el aprendizaje y las personas, por eso nuevamente se propone este tipo de actividades que buscan enriquecer el vocabulario del estudiante.

En el tercer punto se plantea un ejercicio de análisis de imagen esto se hace con una serie de portadas que se les anexa al final del trabajo, de algunos de los comics más representativos de la industria. Este punto va ligado al último punto de la guía; y su finalidad es que el estudiante distinga y observe los diferentes tipos y técnicas de ilustraciones que existen. Se solicita al estudiante que haga un listado de los puntos en común y elementos importantes que observe en las diferentes portadas.

Finalmente, llegamos al último punto; la creación de portadas por cada estudiante, para este punto es importante tener claro dos aspectos el primero; a ver observado y leído los distintos comics propuestos en la guía. Seguido de esto, haber realizado la primera guía donde se pedía la creación propia de un personaje principal de comic.

Los parámetros principales para la creación de la portada fueron: la creación artística de la misma vinculando el personaje que ya tenían hecho en la guía anterior, resaltando y teniendo en cuenta elementos representativos de las culturas originarias.

En esta guía hubo complicaciones con la subida de documentos y material de trabajo relacionado con los comics a la web, debido a que la plataforma Edmodo no dejaba subir material tan pesado, por lo que toco comprimir muchos de los archivos o buscarlos nuevamente en un formato menos pesado; esto ocasionó un retraso de parte mía en la entrega total de los materiales.

Esto se compensó dando a los estudiantes una semana más de plazo para la entrega del trabajo debido a que las fechas concordaban con la semana de receso que se les da en octubre.

Además, se acordó con las profesoras directoras de los cursos, habilitar nuevamente la plataforma para la recepción de la guía #1 para estudiantes que no la habían entregado debido a variados problemas, entre ellos la conexión. Esto se haría con la única condición de que su trabajo se evaluaría sobre 4, para no afectar a las personas que fueron cumplidas y lo entregaron a tiempo.

Por otro lado, se continuó con la publicación de videos de clase, el siguiente es la introducción a la cultura mesoamericana el cual estuvo disponible a partir de la semana del 15 de septiembre. En este video habla sobre las culturas más importantes que habitaron el territorio mesoamericano además de identificar las diferentes épocas (preclásico- clásico-posclásico) hasta llegar a los aztecas. Se tocaron temas de organización social, agricultura, mitología, ritos, ubicación geográfica, creencias etc. Además de algunos términos que se definieron para la comprensión de este imperio. En esta oportunidad el método utilizado fue una serie de diapositivas donde predominaron imágenes para que el estudiante relacione los sitios y aspectos más importantes de esta cultura.

La siguiente asesoría se realizó el martes 22 de septiembre, en esta ocasión se realizó un ejercicio con las palabras desconocidas para los estudiantes explicando términos del video anterior; este ejercicio se realizó por medio de una sopa de letras, la cual consistía en que el estudiante, con sus compañeros buscara las palabras y aparte de esto las definiera; esta actividad generaría puntos de participación extra para la nota final del joven. Además, se les facilitó una serie de palabras nuevas para que las anexen al diccionario de la primera guía y así ampliar este glosario.

Seguido de esto se subió el video de la clase #4 en este video vemos los aspectos generales y más importantes de la vida de Hernán Cortez y su papel fundamental en la conquista del imperio

Azteca. Se tratarán temas como la Malinche, alianzas, traiciones y posteriormente el deceso de Moctezuma y claramente la supremacía española, seguidamente de una fuerte evangelización por parte de frailes ligados a la corona española y a la iglesia católica. En esta ocasión utilizó el tablero para ubicarlos geográficamente y detallarles el recorrido que tuvo este conquistador; hasta lo que se conoció como Tenochtitlan también se habló de su plan militar para tomarse la ciudad más importante del imperio azteca, esto se hace por medio de dibujos buscando la atención del estudiante.

En ese orden de ideas la siguiente tutoría fue el 29 de septiembre esta tutoría fue muy importante, porque fue la última donde los estudiantes podían aclarar sus dudas antes de entregar la guía #2, debido a que la entrega final sería para el 13 de octubre del 2020, y la siguiente semana, entraríamos a semana de receso por lo que se suspenderían todas las actividades académicas. En ese momento varios de los estudiantes tenían dificultad con el punto #4 y se llegó al acuerdo de hacer llegar material que sirva de ejemplo para la realización de la misma, además de resaltar los mejores trabajos hasta el momento. Este material se envió el 01 de octubre 2020. **ver anexo #6**

El 29 de septiembre no hubo video de clase, por el contrario, se subió un vídeo a Edmodo sobre un grupo musical llamado los Luthiers titulado la cantata del adelantado Don rodrigo Días de Carreras. (Les Luthiers, 2012)

En este video podemos ver a Les Luthiers es un grupo de teatro argentino dedicado al humor que utiliza la música como un elemento fundamental de sus actuaciones, frecuentemente incorporando instrumentos informales creados a partir de materiales de la vida cotidiana. De esta característica proviene su nombre, Lutier, palabra del idioma francés que designa al fabricante, ajustador y encargado de la reparación de ciertos instrumentos musicales. Esto lo hacemos como introducción a la explicación del imperio inca, por medio de nuestro personaje Don Rodrigo Díaz

De Carrera el cual pertenecía al siglo XV, y en su historia relatan un poema de las aventuras de nuestro personaje introduciéndonos así al mundo precolombino de la época en el nuevo continente; con un recorrido desde lo que se conoce actualmente como Argentina hasta Puerto Rico. Esto se hace con el fin de no sobrecargarlos con tanta información, además aprovechar el humor característico de este grupo y mezclarlo con un poco de aprendizaje.

Después de dar por terminado el tema de los aztecas, damos introducción al tema de los Incas. Se llega al acuerdo que la próxima reunión quedará programada para el día 13 de octubre donde se dará a conocer la tercera y última guía de trabajo del seminario la cual consta de dos materiales nuevos el primero es una novela gráfica llamada Zambo Dende “la revelación del heredero” y el segundo un comic llamado Sipgua “Jaguara o Jaguar”. Además de todo el desarrollo de la guía #3 denominada los Muiscas, **ver anexo#7** abordando todo el tema interno de las experiencias con nuestros directos antepasados.

En esta reunión se explicaron las 3 actividades finales las cuales concluyeron con la terminación de nuestro comic, y tendrán un plazo máximo de entrega del 3 de noviembre, hasta esta fecha tienen plazo de estar al día con todos los trabajos atrasados; después de esta fecha según cronograma de estudios seguirá la entrega de notas y seguido de esto la semana de nivelación, por lo que las actividades académicas quedaran establecidas hasta el 13 de noviembre del 2020. A continuación, se explicará los puntos de la guía #3:

En un primer momento se les pide a los estudiantes que comparen los comics destinados para esta sesión, con dos teaser o dos adaptaciones cinematográficas, ajustando la historia de los comics a la pantalla grande. Después de esta comparación se le pide al estudiante que escoja uno de los comics y le cambie su final.

Para el segundo punto se pide una representación por medio de un video de no más de 20 segundos de un personaje objeto o lugar representativo para los muiscas. Utilizar materiales reciclables a la hora de grabar el video es importante sintetizar la información y así obtener los aspectos principales y relevantes de lo que le corresponde al estudiante.

El tercer punto es relacionado con el comic de Sipgua, los estudiantes prepararon un análisis de acuerdo con este comic y el borra-memoria el cual es un objeto característico que aparece en la historieta. Además de esto lo relacionaron con la situación que viven los actuales grupos indígenas del país.

Finalmente, los estudiantes desarrollaron su propio comic tomando elementos de las anteriores guías para este punto el estudiante tiene que crear su propia historia, relacionando el personaje principal junto con la portada que se estableció en semanas anteriores; se espera una extensión de 5 cuartillas utilizando apropiadamente las onomatopeyas, las viñetas y los globos de diálogo, además de tener coherencia entre la historia y sus personajes, cabe resaltar que la historia debe girar alrededor de las culturas originarias de América latina.

Para lograr todas estas metas se tomó en cuenta la teoría significativa de David Ausubel, donde el sujeto se relaciona con un medio tanto material como social, (Viera Torres, 2003) siempre y cuando haya una relación directa entre los conocimientos previos y significativos de su pasado, esto se realiza primero por medio de un diagnóstico, seguido de esto se propicia una construcción de situaciones que lleve al alumno al aprendizaje por medio de:

Representaciones, en este caso utilizó el comic como herramienta transversal de todo el trabajo, así los estudiantes por medio de esta ilustraciones y gráficos se interesan en su aprendizaje

Conceptos, lograr que el alumno se apropie de los contenidos del programa; para este caso las sociedades originarias. Estos conceptos son inamovibles y no pueden variar pues se convierte en el elemento de aprendizaje central para los estudiantes.

Proposiciones, se refiere a la lectura y escritura de los dos primeros puntos y como se relacionan en el aula de trabajo.

“El aprendizaje significativo de Ausubel. - Afirma que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal.” (Ortiz Granja, 2015)

Por otro lado, para intentar dar continuidad al tema de los incas el día 14 de octubre continuamos con las explicaciones por medio de You Tube para esta ocasión fueron dos videos los que se subieron, esto fue por temas de conexión y edición. **ver anexo #4** En estos dos videos explicamos las coyunturas primordiales de la cultura inca, tomamos dos momentos importantes para la configuración del imperio; la época pre-imperial y la imperial explicando sus fases. Dando forma a lo que se conoció como el Tahuantinsuyo, adicionalmente se da un espacio para explicar y dar una breve sinopsis sobre el comic Sipgua el cual su dificultad a la hora de leerlo incrementa un poco, por lo que se dan las ideas principales sobre lo que quería plasmar el autor, dando luces a los estudiantes para su correcta interpretación, en esta ocasión también se utilizó la pizarra y por medio de dibujos y mapas se explicó toda la cosmovisión que encerraba el grupo incaico.

El día 15 de octubre se les suministra a los estudiantes información relacionada con la actividad 2 de la guía #3 en la que se les pide un video representativo de la cultura muisca para este punto se diseñaron unas listas con todos los nombres de los estudiantes a cargo, donde se les asigna el personaje, el lugar o el objeto que les corresponde para el desarrollo de la actividad.

La siguiente reunión se programó para el día 20 de octubre del 2020, esta asesoría fue una de las más largas que tuvimos lo cual, fue fundamental para aclarar las dudas que muchas estudiantes tenían sobre la guía final. Aparte de esto se hizo la última actividad de puntos la cual consistía en un crucigrama relacionado con el imperio inca esta dinámica se hizo con el fin de que los estudiantes que tuvieran un desempeño aceptable lo pudieran mejorar, esto se hizo por medio de la plataforma llamada educaplay y por cada pregunta que acertaran los estudiantes se les daría un punto positivo, esta actividad fue muy productiva pues incentivo a la participación activa por parte de los estudiantes. Además, con las respectivas profesoras directoras de curso se subió el consolidado de notas hasta el momento para que los estudiantes estén atentos a sus calificaciones.

El 21 de octubre se subió el último video relacionado con los incas donde se dio por terminado este tema, en esta ocasión se habló de las guerras civiles llevadas a cabo por los hermanos Huáscar y Atahualpa. Igualmente, se habló de la incursión de Francisco Pizarro al imperio Inca. El video fue un poco extenso pues por temas de cronograma académico nos vimos obligados a sintetizar mucha información.

Esta vez la técnica empleada fue una línea del tiempo permitiendo ordenar una secuencia de hechos ocurridos en el Tahuantinsuyo invitando a los estudiantes a que sigan esta cronología para estar muy atentos en todos los aspectos históricos de este imperio.

El 27 de octubre se realizó otra asesoría y debido a la acogida que tuvieron las actividades de puntos se decidió incluir una última actividad la cual incluiría todo lo estudiado durante el semestre, esto también serviría para recordar los temas vistos hasta el momento. La dinámica consiste en una ruleta de palabras donde alfabéticamente se van a preguntar los temas relacionados tanto de los aztecas como de los Incas y tendrá la misma intención de la asesoría pasada, puntuar a los estudiantes con mayor participación.



Asimismo, se aprovechará el tiempo para presentarle a los estudiantes un formulario donde se puede visualizar la evaluación docente, donde podrán dar su opinión respecto al curso y las dinámicas establecidas por el docente. Esto se hace debido a que esta reunión será de las últimas del seminario y es necesario evaluar los aspectos positivos y negativos del curso. El formulario consta de 15 preguntas donde se evaluará asistencia, presentación del proyecto, materiales de trabajo, dinámicas de trabajo, organización del aula virtual, disposición del docente y las expectativas de los alumnos **ver anexo #8**

el 29 de octubre se realizó la última clase grabada. En esta ocasión iniciamos nuevo contenido y observamos todo lo relacionado con el panorama general de las tribus indígenas en Colombia y sus antepasados, además de su ubicación geográfica y la variedad de culturas que existen dentro del territorio nacional, hasta llegar a los muisca que es el grupo en el que nos vamos a enfocar. En este primer video de los muisca dimos los aspectos más importantes como su vocablo chibcha, su expansión, su forma de gobierno, sus formas de comercio y sus creencias. El recurso utilizado fue un mapa a una escala amplia donde el estudiante por medio de un ejercicio de geo referenciación ubicó gran parte de nuestras tribus indígenas, además de una breve explicación por parte del docente sobre sus vertientes generales.

Hasta este momento llegaron las clases grabadas, las cuales no concluyeron en su totalidad por cuestiones de tiempo. El tema quedó incompleto pues debido a que los estudiantes tenían solo una semana para ponerse al día con sus trabajos se decidió con los profesores dejar hasta ese momento, pues si se continuaba el aforo iba a ser muy poco o casi nulo.

Finalmente, se programó la última asesoría para el día 3 de noviembre del 2020, en esta ocasión se hizo el cierre del seminario con los estudiantes. Se recordó de la evaluación docente.

Los chicos que cumplieron con todos los objetivos durante el seminario desde ese momento ya podían disfrutar de sus vacaciones.

Por otro lado, los que no, ingresaron a lo que se denominó la semana de nivelación; igualmente, durante esta asesoría se presentó a mi compañera Milena Vargas, la cual sería la encargada de estar con ellos el siguiente año. A partir de ese momento se da por culminada la intervención de parte mía con los alumnos del colegio Tibabuyes Universal.

#### **Cuarta fase- reflexiones críticas**

En la cuarta fase, después de la reconstrucción de los hechos se realiza una reflexión sobre el proceso vivido, haciendo un análisis de fondo sobre lo que paso y por qué paso, esta fase es interpretativa y genera diálogos críticos sobre el proceso educativo. Para este punto vamos a analizar desde lo particular hasta lo global, esta observación dividirá el plan de trabajo en tres. Analizando por separado cada guía y finalmente se hará una reflexión en conjunto sobre estas experiencias educativas.

- Como primera medida tenemos la guía de los aztecas dentro de los objetivos propuestos para el desarrollo de esta guía nos encontramos:
- Identificar los elementos principales del comic.
- Relacionar el comic con las sociedades originarias.
- Reconocer dinámicas socioculturales en la conformación y desarrollo del imperio azteca.
- Analizar y problematizar el legado histórico del imperio azteca.
- Entender sus formas de organización política además de su fuerte arraigo a sus dioses.

- Identificar geográficamente los principales lugares de adoración para estas culturas.
- Reconocer términos propios de la cultura azteca y apropiarse de su legado.
- Indagar sobre el proceso de evangelización llevado a cabo por los frailes (franciscanos).
- Problematizar la destrucción del legado cultural de las sociedades originarias en Mesoamérica y la imposición eurocéntrica.

Es importante resaltar que durante este tiempo hubo cambios entre el proyecto inicial y los procesos que realmente ocuparon esta experiencia fueron mutando, observando dinámicas diferentes, orientadas por lo que planteamos inicialmente.

Dentro del plan de trabajo que se tenía presupuestado inicialmente hubo una serie de cambios, entre los que más se destacan son las metas pues, aunque siempre estábamos regidos por un eje, el camino recorrido fue diferente debido a las dinámicas que se dieron en la práctica. Desde el inicio el proceso fue variando, se tenía planeado iniciar el seminario el 25 de agosto, pero por disposiciones en el cronograma de trabajo se inició una semana antes, esto naturalmente nos lleva a cambiar el ritmo que inicialmente se planteó forzando al inicio del proceso.

Como herramienta principal para la inmersión a este mundo de los comics en la guía#1 se presentan estos dos títulos:

La caída de Tenochtitlan de José Luis Pescador, Libro I, México, Grijalbo, 2019

Este texto relata una breve introducción a las costumbres que tenían los mexicas en su época recuperando aspectos perdidos u olvidados de su cultura, el problema con este comic fue su adquisición pues solo se pudo contar con sus diez primeras páginas debido a su alto costo en el

mercado, esto generó una deuda con los estudiantes por lo que en esta guía intente compensarlo con otro comic un poco más completo.

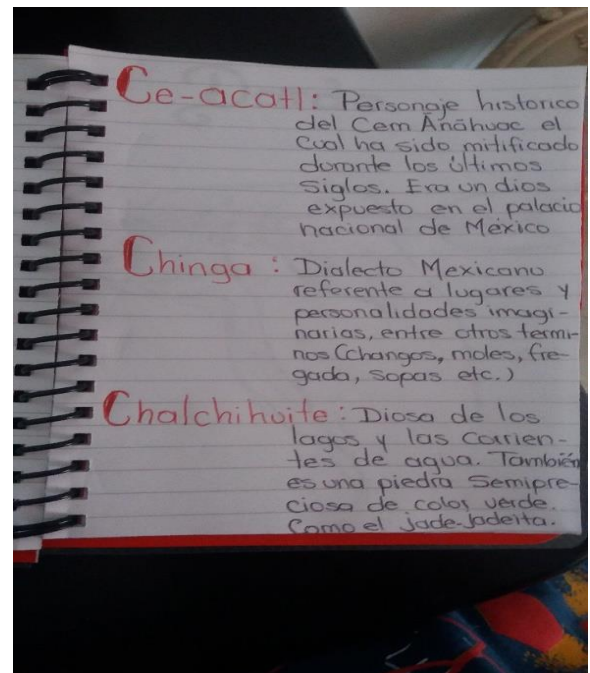
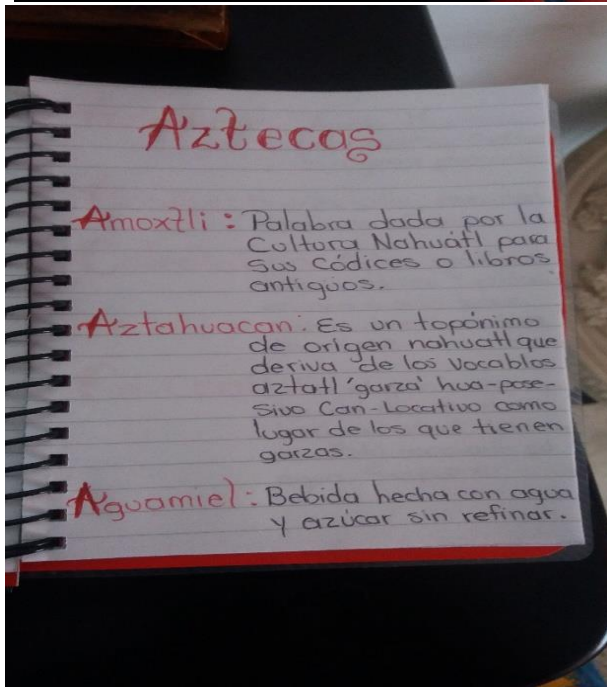
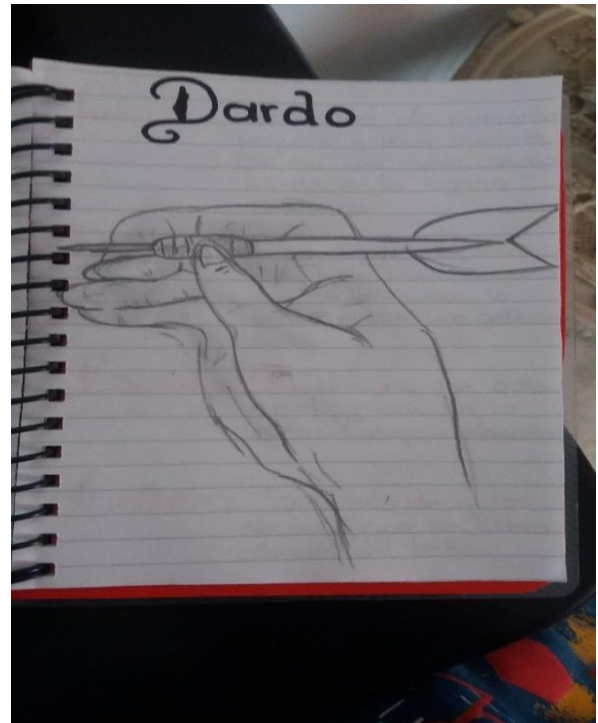
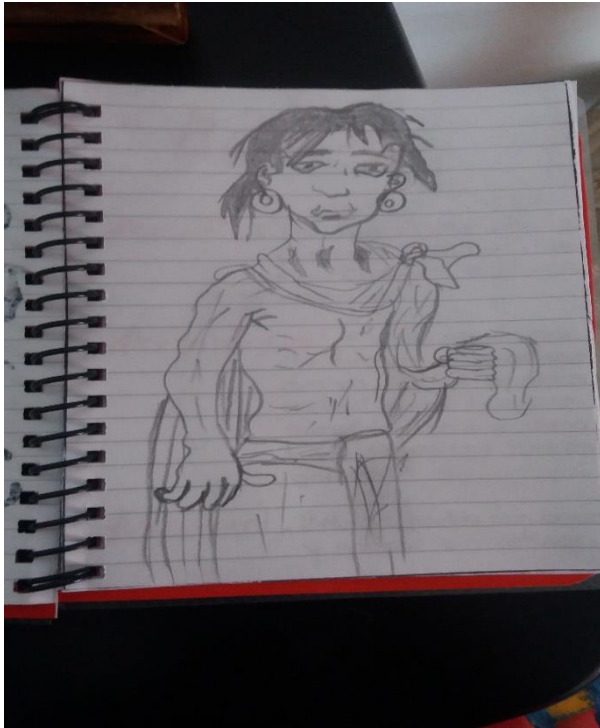
La conquista la nueva historia mínima de México de Bernardo García Martínez, 2013

En esta ocasión les presenté un texto más nutrido que suple los vacíos que dejó el anterior. Esta publicación es difundida directamente por el consejo editorial de la cámara de diputados del gobierno de México a través de la colección niños y jóvenes en el congreso, buscando participación ciudadana en estos temas que en su mayoría de veces son descuidados y olvidados por la población en general.

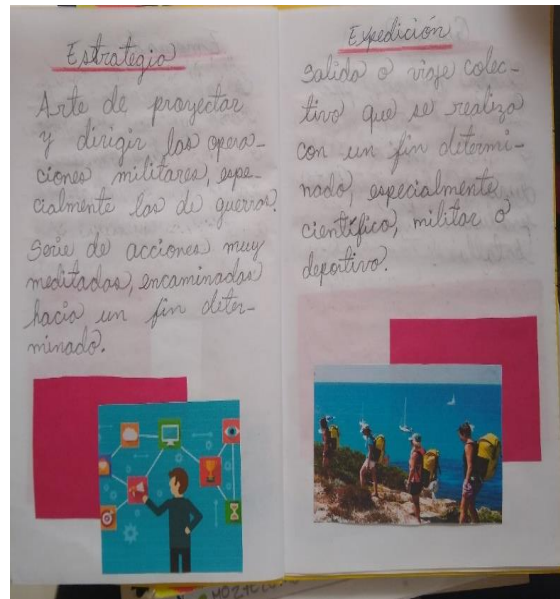
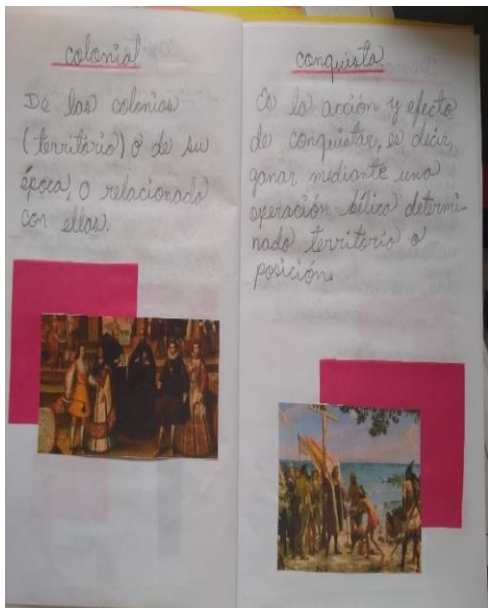
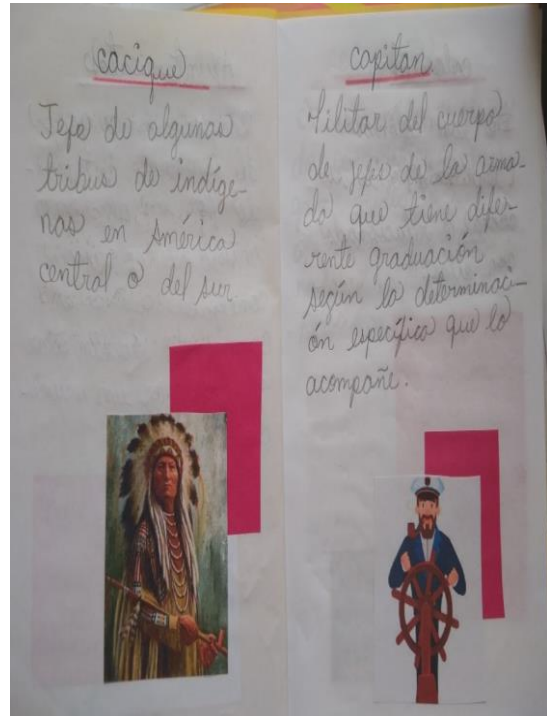
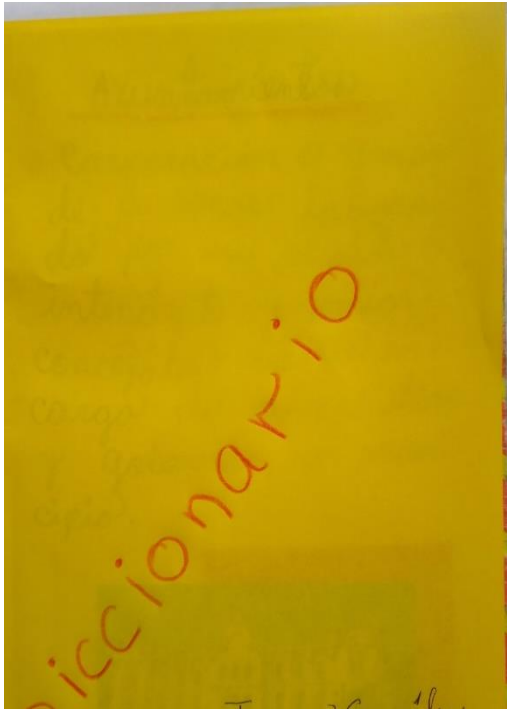
El libro habla sobre Pascual un joven mexicano que recibe la visita de su abuelo, un hombre sabio que le relata sobre el tema de la conquista española y su arribo a tierras mexicanas, además del choque inminente de culturas.

Presentando los primeros materiales de lectura se inicia el curso, esperando que sean atractivos para su lectura y genere inquietudes sobre estas dinámicas de conquista, la guía #1 se divide en 3 ejercicios inicialmente se pide un diccionario de términos desconocidos, esto se hace con la finalidad de que puedan comprender este tipo de palabras extrañas para ellos y posteriormente puedan entender los textos relacionados con el tema. Este ejercicio fue exitoso pues los estudiantes entendieron a la perfección la finalidad del ejercicio, fue tanto la acogida del ejercicio que semanas después se implementó una sopa de letras como ejercicio participativo de la clase con términos nuevos que se anexarían al diccionario inicial. Claro está, no todos entregaron el trabajo a tiempo debido a dificultades para tomar las clases mencionadas anteriormente. En este ejercicio podemos resaltar la autonomía del estudiante de buscar las palabras más confusas para él

y aparte estar ante la necesidad de definir las para comprender mejor todos estos procesos. A continuación, vemos algunos de los trabajos más destacados en este punto:

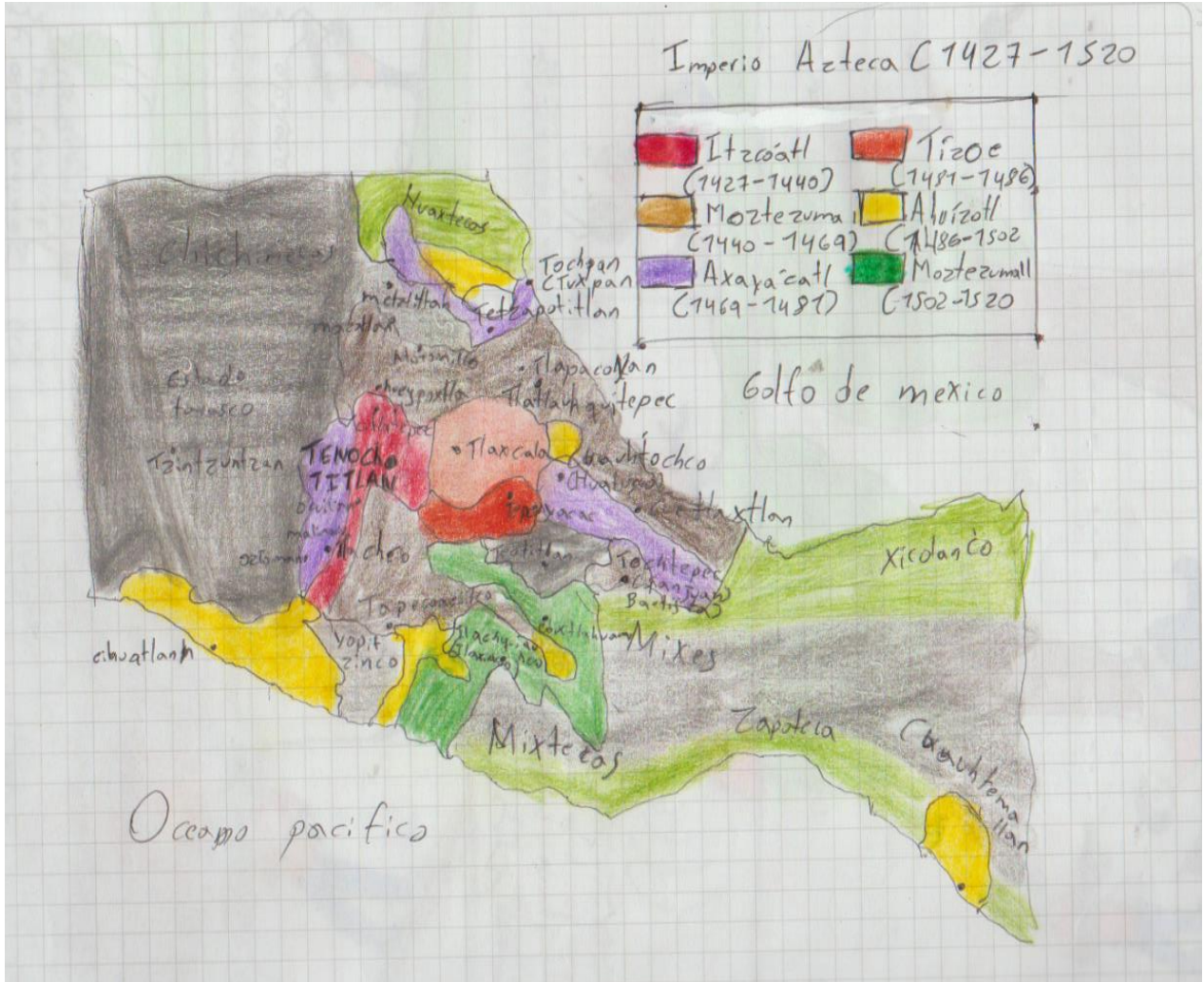


Presentado por sujeto 1 del curso 701



Presentado por el sujeto 2 del curso 701

En el segundo punto se les pide un mapa geográfico sobre lugares representativos para la cultura Azteca lo que se busca con este punto es que el estudiante tenga una ubicación espacial y una georreferenciación indicada, evidenciando el fuerte poderío de este imperio.



Presentado por sujeto 3 del curso 701



Presentado por sujeto 4 del curso 701 sede A jornada tarde

En este punto no se entregaron los resultados que se esperaban pues, aunque muy pocos comprendieron lo que realmente se estaba pidiendo, la gran mayoría descargo imágenes por internet siendo un poco mediocre con el resultado pues lo que se pretendía es que el estudiante de manera autónoma y por medio del dibujo del mapa identificara los principales lugares de culto.

El tercer y último punto de la guía de los aztecas. En orden de importancia es crucial en el desarrollo del seminario, pues el estudiante de forma autónoma creara su propio comic gracias a una serie de parámetros explicados en clase además de todos los ejercicios realizados previa y posteriormente. Este comic atravesara tres momentos fundamentales en un primer escenario se construirá la idea de los que queremos plasmar obviamente el tema tiene que está relacionado con



las sociedades originarias en América en este primer momento se construirá el personaje principal de nuestra historia además de un pequeño relato que evidencie la génesis del mismo. Esto ayudara a que el estudiante se involucre más con su aprendizaje y de forma didáctica exprese lo que se ha comprendido hasta el momento este punto viene siendo el eje transversal de todo mi trabajo de grado y guía tras guía se nutrirá hasta lograr un producto final.



Realizado por el sujeto 5 del curso 701



Realizado por el sujeto 6 del curso 701

Se evidencia un gran empeño por lograr esta actividad muchos estudiantes durante el transcurso del desarrollo de esta guía preguntaron mucho sobre este punto lo que me lleva a inferir el interés para el desarrollo del mismo, a parte los resultados son notorios. A partir de este momento damos inicio a la creación del comic y durante las siguientes semanas, iremos nutriendo este proyecto para finalmente obtener los resultados esperados.

Dentro de los objetivos propuestos durante el desarrollo de esta guía hubo aspectos que no se cumplieron debido a las dinámicas dadas durante las clases, entre lo más destacado está el proceso de evangelización, hubo dos razones principales por la que no se tocó mucho este tema, la primera debido al tiempo pues considere necesario darle relevancia a otros temas en los cuales vi debilidades por parte de los estudiantes como la alianzas de reinos en lo que ahora conocemos como España, el proceso de conquista y colonia, los viajes de Cristóbal Colón entre otros.

Reforzando estos saberes dando antesala a lo que nos concierne directamente con las tribus ancestrales en América, la segunda razón por la que no se tocaron estos temas fue para no abarrotarlos con tanta información en tan poco tiempo.

Por otro lado, en esta primera guía los temas propuestos se llevaron a cabalidad los objetivos trazados para esta primera parte estaban programados hasta el 6 de septiembre y cabe resaltar que no todo el grueso de los estudiantes pudo entregar a tiempo la guía debido a temas de conexión y condiciones en sus hogares, que no permitía asistir a las clases programadas. con las profesoras directoras de curso se decidió extender el plazo y así garantizar que los estudiantes pudieran entregar sus evidencias a tiempo.

Siguiendo esta linealidad, seguidamente de los aztecas están los Incas los cuales se trabajaron a partir del 15 de septiembre al 13 de octubre, durante el transcurso de esta guía el colegio programo una serie de actividades institucionales para desarrollo en familia, lo cual indirectamente ocasionó un retraso significativo en mi trabajo y a partir de este momento los temas se cruzaron, es decir mientras en la clase se habla de una civilización en las guías de trabajo adelantábamos otra, esto en un principio ocasionó confusiones y desordenó el cronograma de trabajo. Más adelante se repetiría esta misma situación en la semana de receso de los estudiantes, cuando se diseñó el plan de trabajo nunca conté con estas contingencias así que toco trabajar sobre la marcha.

Los objetivos planteados en la guía #2 se redujeron sustancialmente con relación a la primera pues se contaba con mucha información, si se quería lograr el cometido se tendría que sintetizar mucha de esta. Los comics utilizados para esta guía fueron:

Inca: el imperio de los cuatro suyos de Laurent Granier,2017

En el comic se relata la historia de Amaru el niño elegido por los dioses que unificaría los cuatro reinos para convertirlos en el Tahuantinsuyo. Además, de todos los contratiempos por los que tiene que pasar involucrándose con regiones peligrosas.

Alvar Mayor la ciudad perdida de los incas de Carlos Trillo

Para esta historia nuestro protagonista va a ser Alvar Mayor quien se convierte en guía de la región una vez ha sido colonizada por los españoles, es hijo de uno de los ayudantes de Francisco Pizarro el cual era cartógrafo, heredo un mapa que contiene toda la sabiduría antigua y lugares de culto de estas nuevas tierras.

Objetivos de la guía 2:

- Comparar los principales factores tanto positivos como negativos en la constitución de la cultura inca
- construir la portada de nuestro comic a partir de ejercicios de análisis de imagen
- Identificar los principales términos utilizados en la cultura inca, comprendiendo su significado y su uso indicado

En esta ocasión los estudiantes tendrían que realizar cuatro puntos uno más si lo comparamos con la guía de las aztecas. Esto se hizo porque se tenía que dejar un espacio para empalmar con el anterior tema, y debido a esto en el punto 1 se les pedio un cuadro comparativo entre los aztecas y los incas a partir de un video. Donde se logrará diferenciar sus principales aspectos y así despejar confusiones entre estos dos grandes imperios en esta ocasión podemos evidenciar sus formas de organización social, así como sus grandes diferencias y sus formas de gestión política.

Una vez comprendido esto, en el punto #2 se les pide realizar una sopa de letras en la cual se encuentran una serie de palabras desconocidas para los estudiantes y que son muy comunes en el vocabulario Inca. Al igual que en el diccionario realizado en la guía pasada, se quiere incentivar al estudiante por medio de estos ejercicios para que se apropié poco a poco del lenguaje característico de estas zonas y así comprender de manera más fácil todo el temario destinado para el plan de trabajo, además de la comprensión afondo de los comics trabajados ya que en su estructura están inmersas características de estos dialectos.

El punto 3 y 4 están relacionados, y la finalidad de estas actividades, consisten que el estudiante con el personaje que previamente creó en la guía #1 realice una portada para su comic. Para lograr esto, por medio de un archivo el estudiante podrá observar variados tipos de portadas famosas que durante años fueron representativas para la industria del comic, así por medio de un ejercicio de análisis de imagen se podrá identificar elementos representativos de estas, recogiendo componentes necesarios con lo que el estudiante realizará su propia portada. A continuación, veremos algunas de las portadas más destacadas:



Realizado por el sujeto 7 del curso 601



Realizado por el sujeto 8 del curso 602



Realizado por el sujeto 9 del curso 601



Realizado por el sujeto 10 del curso 702

Al observar estos ejemplos podemos observar la destreza de muchos de ellos al interpretar y a su vez plasmar su idea de las sociedades originarias. Eso me da a inferir y me indica su capacidad para crear historias, que se adapten al contexto educativo que se está viviendo. Por otro lado, es importante resaltar los logros conseguidos durante el desarrollo del guía pues se cumplieron a cabalidad los objetivos establecidos desde un principio.

Finalmente, abordamos la guía#3 esta está programada desde el 13 de octubre hasta el 3 de noviembre en esta oportunidad hablamos del aspecto local tocando temas de la comunidad Muisca para esto establecimos ciertos objetivos:

Afianzar conocimientos locales reconociendo sus raíces indígenas



Recuperar el pensamiento ancestral que muchas veces queda en el olvido

Apropiar al estudiante de elementos representativos para la realización de un comic

Identificar las culturas indígenas más importantes de nuestro territorio

Analizar y problematizar sobre la construcción social de los muiscas

Identificar el legado histórico de nuestros antepasados

Para esta ocasión trabajaremos dos comics realizados por colombianos:

Sipgua Jaguar o Jaguara escrito por Camilo Tapias

En esta ilustración veremos la presentación de Sipgua una antigua diosa guerrera guardiana del sol y la luna, que tiene como tarea proteger la naturaleza además de resguardar el legado de su pueblo

Zambo dende escrito por Nicolás Rodríguez

La unión de un antiguo rey africano con una mujer mulata de estas tierras da origen la leyenda de zambo dende quien es considerado el superhéroe latinoamericano porque luchara para erradicar la esclavitud de nuestras tierras.

Esta guía de trabajo se divide en tres actividades las cuales darán por terminado el seminario. Se espera con esta guía además de terminar el comic abarcar todo el temario establecido desde el inicio

En un primer momento se les pide a los estudiantes que observen dos teaser (adaptaciones cinematográficas) sobre algunos de los comics tratados durante el semestre y con estos elementos escribir un final alternativo para alguna de estas historias, con esta actividad además de qué el estudiante conozca otra de las alternativas para el uso del comic, buscamos incentivar la parte

creativa de manera escrita así el estudiante podrá establecer elementos necesarios a la hora de crear su propio proyecto de comic.

En la segunda actividad se requiere un video por parte del estudiante de no más de 20 segundos donde rápidamente y con ayuda de sus padres representen un personaje lugar u objeto característico para la cultura muisca, esto con el fin de tener un acercamiento a nuestro pasado ancestral reconociendo aspectos de nuestro legado histórico que muchas veces queda en el olvido.

En la última actividad se pide dar conclusión a nuestro proyecto de comic para esto es necesario seguir una serie de parámetros que nos orientaran en la presentación de nuestro proyecto:

Debe contar con viñetas, globos de dialogo y onomatopeyas explicadas en las primeras sesiones

Debe contar por lo menos con 5 paginas

El orden de presentación es el siguiente: portada, descripción general y desarrollo de la historia

Debe estar relacionado con alguno de los temas vistos durante el semestre.

Finalmente, y como resultado de todo el seminario presento algunos de los comics realizados por los estudiantes:



# CHIZU

DIANA PAOLA PAOLA MEJIA RAMOS.  
CURSO: 701

Chizu es una niña de 15 años nació en vera cruz en unas aldeas. Siempre a vivido con su familia y son muy unidos, tienen varios costumbres, su Padre es un emperador y les encanta visitar templos. su Pais natal es Mexico y su idioma principal es el náhuatl, desde la conquista española hemos tenido que mudarnos ya que se adueñan de los territorios relata Chizu.

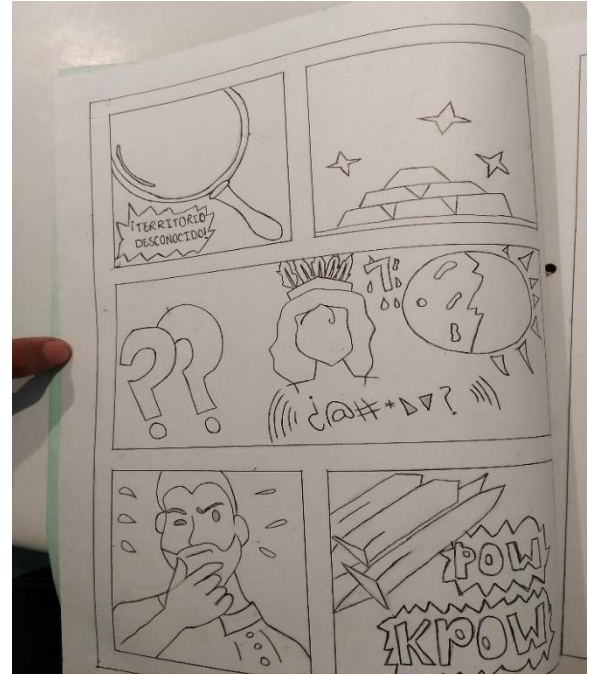
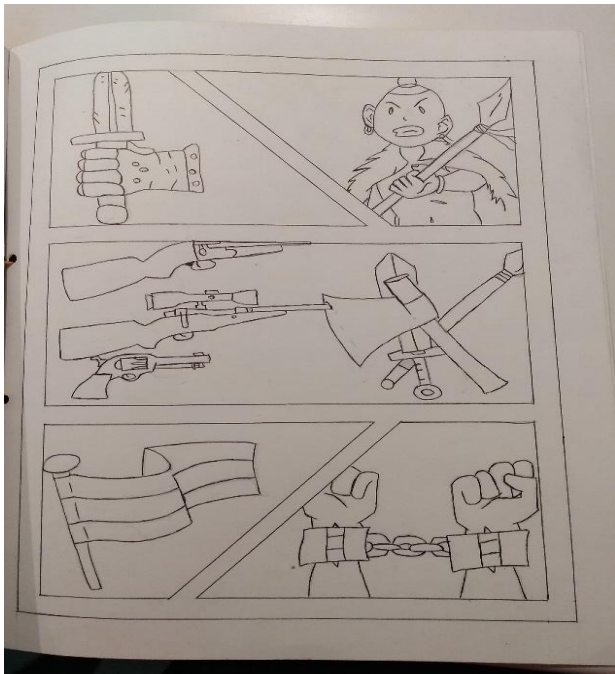
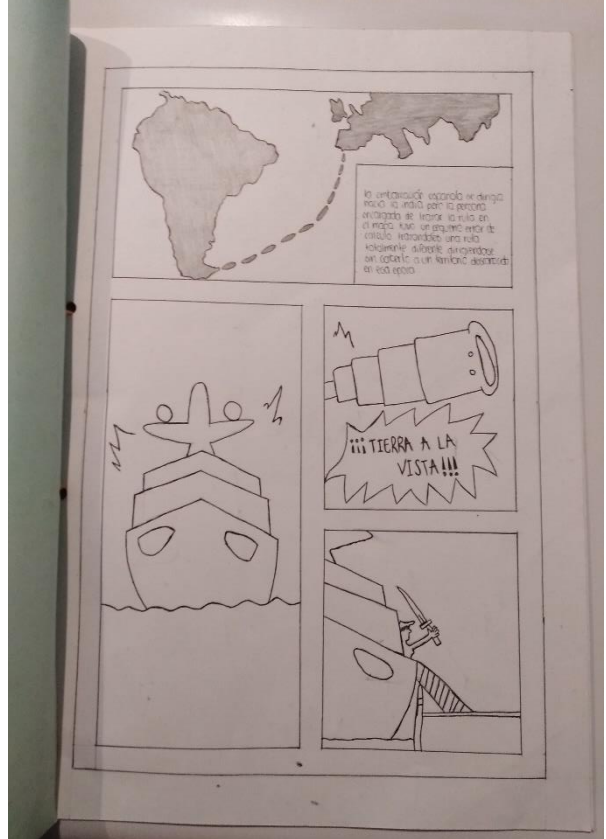




**MI Biografía**

Mi Nombre es Quetzali  
 Naci el 25 de Febrero del 1995  
 en Toluca Mexico.  
 Mis Padres se llaman, Edat y Evandy  
 Tengo dos hermanos, Toco y Zure  
 Nosotras vivimos felices en Sierra  
 Mexicana. Hasta que llegaron los  
 Españoles a Perturbar, nuestra  
 Tranquilidad; Robandose nuestros  
 riquezas, dañando nuestros Cultivos  
 talando los árboles Sagrados.  
 Decidi defende nuestros derechos  
 y me lance de Gobernante, y  
 todos me apoyaron en mis  
 decisiones y ahora soy la Jefa  
 de los Cultivos; y el terreno  
 Azteca; gracias a todos Por su  
 apoyo y Solidaridad; esto es  
 con el fin de poner en orden  
 nuestro Pueblo y llevar una  
 sana Convivencia  
 con una guerrera defendiendo  
 nuestros derechos.





Realizado por sujeto 13 del curso 702

**Historias de nuestras Culturas Indígenas.**

**MICRO COMICS**

Culturas incas, Mayas, Aztecas, Olmecas, Tlascaltecas y mexicas, Atlatl, etc.

Mitos, el primitivo, los atlatl, el aburrir mayor, el barra memoria etc. y muchas cosas más.

**"Valientes de guerra"**

**Panel 1:** **Warrior:** "¡Vengan a que vean a qué vengo!" **Children:** "¿Si Juan a qué vengo? un recuerdo de la historia de los valientes de guerra."

**Panel 2:** **Warrior:** "¿Si como como los atlatl y sus historias?" **Children:** "Si los indígenas tienen historias que conocemos sus historias."

**Panel 1:** En las culturas indígenas de nuestro continente se han destruido sus historias desde la conquista de los españoles. Hasta las guerras entre tribus por el dominio de los territorios.

**Panel 2:** ¿Qué bien vale me interesan todos estos temas sobre los indígenas? **Juan:** Te voy a hablar de los atlatl y los valientes de guerra.

**Panel 3:** Los atlatl eran militares que era el que estaba al mando de los subditos. Distinto con una S en el pecho y estaba bajo las órdenes del primitivo mayor-comando quien le daba poder absoluto en esas tierras.

**Panel 4:** Podemos tener como ejemplo los guerras de los mexicas en Mesoamérica sobre todo por las técnicas que utilizaban para atacar y defenderse militarmente incluyendo ciudades como Tenochtitlan y Teotihuacan.

**Panel 1:** Una sociedad primitiva se caracterizaba en concreto de tener un jefe un anciano sabio y un sistema que era la nobleza y el pueblo estaban bien diferenciados.

**Panel 2:** Juan, vamos a hablar de temas sobre nuestros indígenas ya que quiero contar sus historias y sus sociedades.

**Panel 3:** el pueblo dedicado a las labores como la siembra, la pesca, la caza y el comercio entre los que estaban campesinos, guerreros, sacerdotes, mujeres tejedoras y cocineras.

**Panel 4:** Si vale vamos a otros temas a veces guerras y como se defendían.

**Panel 1:** Los atlatl usaban de un sistema de guerra que les ayudaba a los atlatl a los atlatl a los atlatl.

**Panel 2:** Juan también te voy a contar de cómo se organizaban los atlatl, cuando un grupo de guerreros encabezados por el jefe estaban en batalla, era un sistema de guerra que se usaba en la guerra.

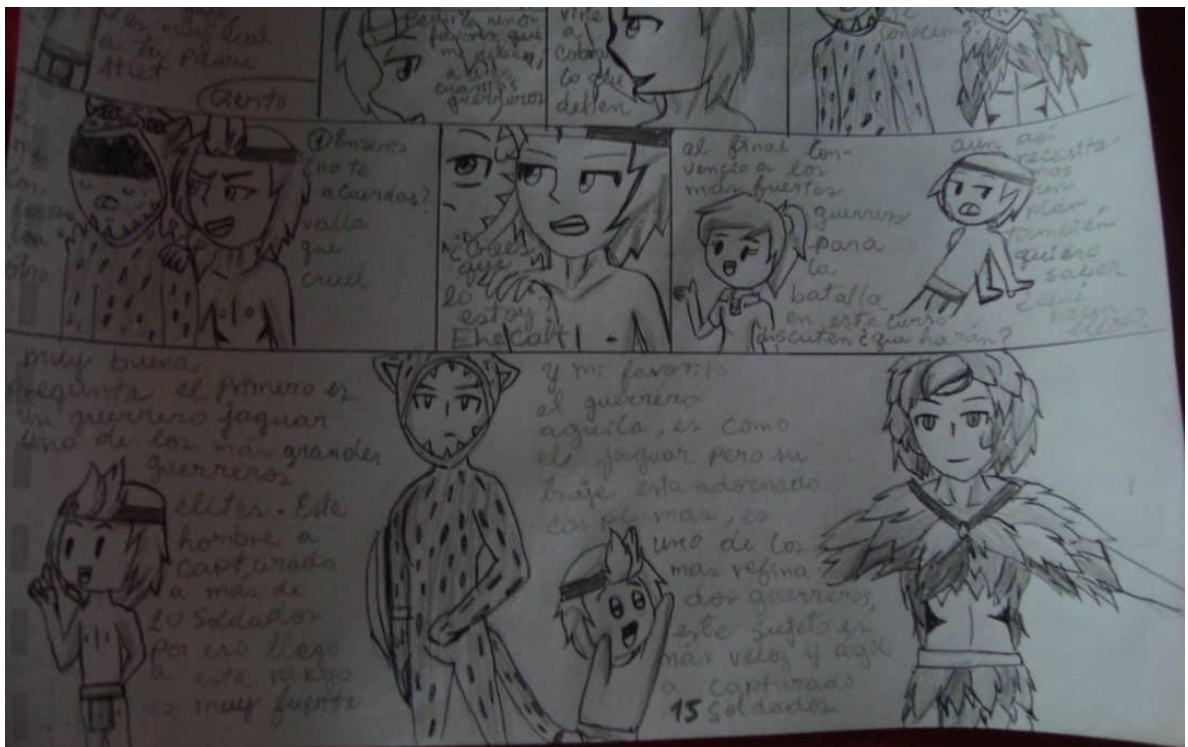
**Panel 3:** ¿Cómo Juan te voy a contar sobre el atlatl? **Juan:** Te voy a contar sobre el atlatl, cuando un grupo de guerreros encabezados por el jefe estaban en batalla, era un sistema de guerra que se usaba en la guerra.

**Panel 4:** ¿Qué crees los dioses como el Barba de Dios en el Tlaxcala? El dios de la lluvia era el más importante en la cultura. También en los atlatl y en los atlatl.

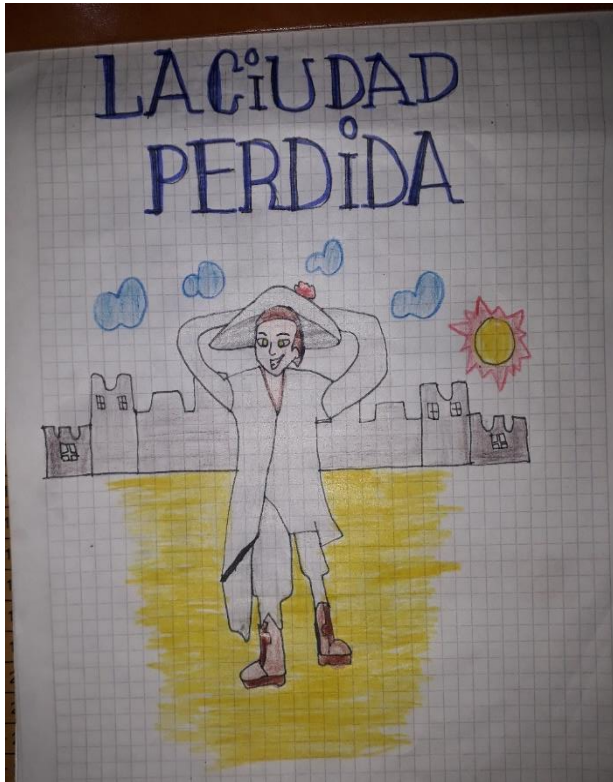
**Panel 5:** Zamba Deade es la historia de un atlatl que era el primer hijo Barba de Dios en la cultura indígena de México o la historia de la esclavitud a sus pueblos hermanos.

**Panel 6:** Así termina con esta historia indígena Juan. **Juan:** Gracias vale, aprendí mucho sobre nuestros indígenas.

Realizado por sujeto 14 del curso 601



Realizado por sujeto 15 del curso 602



Realizado por sujeto 16 del curso 601



La ejemplificación de algunos de los materiales realizados durante el seminario dan fe del trabajo arduo que se realizó con los jóvenes y como resultado de esto, se puede observar cómo adaptaron esos aprendizajes significativos en lo que denominamos micro-comic, brindándoles semana tras semana elementos representativos de cada una de estas culturas observando como el estudiante lo adapta a su forma y percepción de ver, sentir, escuchar todos los diálogos que se generan a partir de la incursión en las culturas ancestrales. Simbólica y significativamente se sembró la idea de observar las cosmovisiones indígenas desde otro punto de vista lo cual brinda elementos suficientes para hacer un juicio de valor.

Analizado el proceso micro de nuestra experiencia podemos deducir, gracias a la aceptación del comic por parte de los estudiantes, el proceso utilizado durante el seminario en el colegio Tibabuyes Universal fue acertado pues la respuesta por parte de los estudiantes fue alta, tendría que probarse esta alternativa en presencialidad y con más horas de trabajo lo cual indudablemente nos llevaría a un trabajo mayormente estructurado. Sin embargo, dada la situación sanitaria que se vive en este momento en el país se logró sacar adelante el proyecto a pesar de las adversidades.

Seguido de esto se hará un análisis del proceso macro encerrando globalmente lo que percibimos de la experiencia en este punto lo que buscamos con esta sistematización es producir aprendizajes significativos, orientado nuestro proyecto a una experiencia transformadora, una vez realizado esto nos enfocamos en nuestras metas, observando los puntos en común de lo que queríamos lograr y como lo logramos para conseguir esto necesitamos una reconstrucción histórica que dé cuenta de todo el recorrido además del proceso vivido por otro lado es necesario hacer un análisis crítico de lo vivido.

Una vez realizado esto es importante enfocarnos hacia dónde vamos como proyecto educativo conseguido en el colegio Tibabuyes universal. Interrogarnos ¿cómo puede incidir en el futuro? ¿Cómo puede aportar para otro proceso de aprendizaje? ¿Cómo los comics pueden ser artefactos aliados en la construcción reciproca del conocimiento? Para lograr dar respuestas a estas interrogantes es importante aprender de nuestros errores, en relación con los avances vividos durante la experiencia. Esto se hace con el fin de comprender mejor la experiencia, además de mejorarla contribuyendo a la construcción de una propuesta metodológica para la enseñanza de la historia y porque no de cualquier otra disciplina. Haciendo énfasis en la fácil aceptación de este tipo de dinámicas por parte del estudiantado, comprendiendo los ejercicios de transformación del quehacer docente.

Este tipo de metodologías incitan a que el estudiante de manera activa valore los saberes percibidos por medio de la práctica, siendo los protagonistas principales, además de ser el motor de estas experiencias. Siendo este entramado el material suficiente para la construcción de una teoría que por medio del comic la cual nos deje un aprendizaje significativo. Todas estas inquietudes dan paso a muchas otras, pero sustancialmente las siguientes tres preguntas son fundamentales y pueden servir de punto de partida para futuros aprendizajes relacionados con esta propuesta.

¿que pretendo hacer?

Dejar un precedente que dé cuenta de lo que trato mi proyecto resaltando la estrategia innovadora del comic en la academia

¿Cómo lo pretendo hacer?

Por medio de procesos transformadores que sacudan las dinámicas tradicionalistas de la enseñanza en Colombia

¿Para que pretendo hacerlo?

Para crear cambios significativos en los sujetos que vivan la experiencia

Como conclusión de la experiencia vivida es importante resaltar el comic pues como lo había mencionada anteriormente es una herramienta versátil que se puede adaptar a cualquier tipo de situación en el aula o fuera de ella, capaz de captar el interés del estudiante siendo atractivo a la hora de enseñar

Sin embargo, no es posible recargarle todo el trabajo es necesario crear un ejercicio investigativo que permita relacionar todos estos saberes con los comics además de una importante planeación de la clase, insisto es una herramienta no puede ser el pilar de las clases

De la experiencia vivida me llevo los momentos significativos con los estudiantes los cuales den garantía del aprendizaje con los estudiantes y aunque pienso que falto una interrelación un poco más personal se creó un vínculo entre estudiantes y maestros creando una serie de expectativas sobre el seminario

Dejo como precedente este trabajo de grado para que futuras generaciones lo adapten en la institución educativa aprovechando las capacidades infinitas y provechosas que puede generar el comic en el estudiante

Estos resultados quedan de manera abierta para que cualquier otro sujeto que quiera retomar o gestionar otro proceso de sistematización de experiencias, no tenga que empezar desde cero y esto permita hacer un dialogo generacional entre diversas experiencias.

## **A modo de conclusiones**

Como se mencionó en el problema de investigación, este trabajo es una alternativa a los múltiples usos que se le puede dar al comic como herramienta didáctica, identitaria e histórica; generando procesos de aprendizaje que incluyan la historieta en su cotidianidad. El presente trabajo pretende remplazar los métodos clásicos de enseñanza dogmática con la versatilidad del comic. Buscando elementos claros que ayuden al maestro en sus métodos de enseñanza. Impulsando la labor del comic en la educación trascendiendo más allá de sus fines recreativos.

Inicialmente como resultado de este ejercicio, en la investigación documental se puede dar fe de la cantidad de documentos relacionados con los comics y su larga trayectoria con la academia en todo el mundo. Además, de su constante lucha para ser incluidos en planes académicos por medio de diferentes técnicas de enseñanza.

En segunda instancia, y atendiendo a los objetivos planteados al inicio de este proyecto la meta principal es visibilizar al comic, dándole un nuevo contexto capaz de adaptarse a cualquier situación en el aula de clase, las estrategias son múltiples y los alcances son infinitos, además su asimilación en cualquier campo de estudio es exitosa, lo que beneficiara ampliamente las competencias educativas del estudiante:

- Competencia interpretativa: en este punto buscamos que el lector busque el sentido que tienen los comics, y de esta manera interpreten, lo que el autor quiere manifestar en la historieta. Lo que pretendo es que el estudiante reflexione frente al texto que nos propone el autor.

- Competencia propositiva: en este momento lo que quiero resaltar, es la capacidad del estudiante para buscar alternativas, planteando propuestas frente a los ejercicios estipulados durante la implementación de este trabajo.
- Competencia argumentativa: como última instancia queremos añadir esta competencia, como resultado de la combinación de las dos anteriores. Resaltando la opinión del estudiante sobre los comics leídos, discutiendo críticamente sobre los aspectos fundamentales de cada uno de ellos

En un tercer lugar, se planteó la incógnita sobre los procesos o formas en las cuales pueden ser interpretadas las sociedades originarias por medio del comic en los grados de sexto y séptimo del colegio Tibabuyes Universal jornada tarde sede A. El proceso vivido durante la práctica en el colegio crea un puente entre el estudiante y el profesor, creando un vínculo significativo, no solo para su aprendizaje; sino para aspectos de su vida desarrollando habilidades de lectura, escritura, creatividad, abstracción, comprensión oral, capacidad analítica, desarrolla el valor de la empatía, fomenta el trabajo en equipo, potencializa la autonomía entre otros esto se puede evidenciar en todo el material implícito en este trabajo investigativo gracias a la sistematización de la experiencia.

Sin embargo, no quiero que el propósito tratado hasta aquí sea tergiversado. El comic simplemente es una herramienta que en buenas manos es capaz de transformar espacios cotidianos para la academia, y en general para el docente en su rol con la sociedad. En ningún momento la historieta pretende remplazar al docente o a los libros de texto de investigación. Por el contrario, busca generar incertidumbre en el docente sobre los escenarios posibles donde se pueda utilizar esta herramienta y dar a conocer el potencial transformador y social en procesos de aprendizaje vinculados a dinámicas del nuevo mundo.

Dentro del desarrollo investigativo de la propuesta se logra establecer que:

- Aunque existen iniciativas para impulsar a los comics en Bogotá, aun no hay una relación clara entre la academia y las historietas.
  - El auge que se vive mundialmente en la industria cinematográfica, gracias a adaptaciones hechas a partir de los comics no ha sido explotado en el campo de la educación.
  - Actualmente, los ilustradores independientes no tienen el patrocinio deseado para publicar sus trabajos lo que obliga a muchos de ellos a reservar sus historietas, privando al mundo de un material que podría ser usado con fines educativos.
  - La profundidad que se puede alcanzar en aspectos psicológicos por medio del comic trasciende en el estudiante de forma positiva, inculcándole seguridad y certeza en decisiones relacionadas con su ámbito social.
  - El papel de la historia en la educación desencadena un hito importante en el comportamiento de las sociedades a través de los años, el comic en este contexto puede asociarse de manera perfecta, pues gracias a su versatilidad permite adaptarse a cualquier situación.
  - La implementación utilizada en el Tibabuyes Universal no se pudo adelantar de forma completa, debido a múltiples modificaciones en el calendario escolar.
  - La propuesta se pensó en pro al estudiante como un proceso identitario que vinculará la historia, con aspectos sociales de su cotidianidad y posteriormente generará pensamiento crítico sobre las culturas aborígenes.
  - El valor de la historieta en el aula de clase es incalculable, pues se convierte en un artefacto motivador que incentiva al estudiante a comprometerse con su educación.

- El papel del comic en la educación es un terreno en el que falta exploración. Sus alcances son infinitos y va más allá que un simple dispositivo didáctico.
- Es claro, que el comic se convierte en una fuerte iniciativa fomentando el hábito de la lectura en la cotidianidad de un joven.
- La relación de la ficción, con realidad presentada en los comics. Sirve para captar la atención del estudiante y a su vez permite establecer relaciones con su pasado histórico.
- El rol que juega el comic en el estudiante va más allá de un tema didáctico, buscando interactuar con las mentalidades educativas de cada individuo.
- Es importante dar protagonismo al comic y su relación con la historia, pues adquiere un valor significativo a la hora de recuperar los vestigios del pasado.
- La enseñanza de la historia a través del tiempo ha evolucionado más allá de un simple ejercicio memorístico. Es importante adaptar nuevos elementos en la implementación de esta disciplina, que permitan un adecuado proceso en su aprendizaje.
- El comic en el diseño de nuevos aprendizajes se queda corto, es necesario un trabajo investigativo y colaborativo con otras fuentes que permitan explotar las virtudes de la historieta.
- La historieta como herramienta es pertinente en la vinculación crítica del pasado con el presente.
- El comic se ha convertido en un arte moderno, el cual parece tener bastante acogida en las nuevas generaciones, como docentes es deber encausar estas preferencias hacia algo positivo.

- Es necesario hacer un filtro de los comics con los que se pieza trabajar, pues son tan variados y existen diversas categorías que tienden a abrumar al investigador.
- Nos quedamos cortos a la hora de abordar todos los temas propuestos, el grueso de las temáticas da incluso para otro semestre de trabajo.
- Es importante resaltar el trabajo de niños con discapacidades múltiples, con los cuales se realizó el mismo trabajo, pero se evaluó de forma distinta.
- El manejo de tantos estudiantes a la vez puede tergiversar el mensaje que se pretende enseñar, por eso se hace necesario desde el principio de la propuesta explicar los canales de comunicación que se utilizaran.
- Durante la implementación de la propuesta muchas veces se dificulto la entrega de los documentos de trabajo al estudiantado.
- Dentro de los 154 estudiantes que estuvieron a mi cargo aproximadamente 45% asistía a las reuniones de manera asincrónica lo que dificulto su proceso de aprendizaje.
- Esta asistencia irregular en muchos de los casos se dio por la falta de equipos e internet que garantizaran su conexión a las clases.
- Aunque sentí que no hubo apoyo por parte del colegio en garantizar el modo de que los estudiantes pudieran asistir a sus clases. Los profesores siempre estuvieron prestos a colaborar.
- La educación remota y a distancia impide que estos procesos se hagan de manera presencial dificultando el vinculo que se crea entre maestro y estudiante.
- De la experiencia me llevo todos los momentos significativos que se dieron durante el proceso ayudándome a crecer como futuro docente.



La respuesta para la propuesta implementada en el colegio Tibabuyes Universal fue acertada ya que a pesar de la barrera que nos imponía la educación remota y a distancia, se pudo lograr la mayoría de los objetivos planteados en el plan de trabajo. La reacción por parte del estudiantado fue positiva, pues fue una iniciativa diferente a lo que venían trabajando, esto se ve reflejado en el empeño que pusieron muchos de ellos en realizar su propio comic. Por esta razón abro la invitación a cualquier otro investigador que quiera retomar esta propuesta y así no tenga que iniciar de ceros, es importante que tenga en cuenta aspectos como:

- Cronogramas de trabajo: fundamentales para trazar un eje transversal de nuestra propuesta.
- Unidades didácticas: serán el primer bosquejo de nuestra propuesta y trazara una ruta hacia lo que pretendemos enseñar.
- Sistematización de experiencias: no es solo recolectar información y contar de manera detallada lo que sucedió debe haber un ejercicio crítico y reflexivo.
- Comunicación: es importante crear diversos canales de dialogo tanto con los maestros como con los estudiantes.
- Balance bibliográfico: es nuestro sustento teórico a la hora de abordar diversas temáticas
- Comics: es importante a la hora de escogerlos categorizarlos y así saber sus virtudes en el aula de clase.
- Virtualidad: si se va a realizar la propuesta desde lo virtual es necesario garantizar que todos los estudiantes puedan acceder al material de trabajo.
- Caracterización: se debe dejar claro cuáles serán los escenarios donde se desarrollará la propuesta.
- Enfoque: desde el principio de la propuesta se deben dejar claro los parámetros que encierra nuestra orientación pedagógica.

- Objetivos: dentro de la sistematización de experiencias una cosa son las metas que planteamos desde el comienzo y otra los procesos realmente vividos.
- Reciprocidad: debe quedar claro que esto es un proceso de aprendizaje mutuo y que día a día, tanto estudiantes, como docentes estamos capacitándonos constantemente.

Finalmente, quiero resaltar la autonomía de estos jóvenes donde muchas veces se ven permeados por el miedo al rechazo; los cuales para ser aceptados socialmente intentan copiar o imitar acciones de sus compañeros para adaptarse y encajar en estos grupos sociales. El cómic ha aterrizado en nuestras vidas y actualmente tiene mucha fuerza en las nuevas generaciones cooperando con todos estos procesos de adolescencia, obteniendo resultados satisfactorios tanto individuales como grupales brindando seguridad en el sujeto, agudizando su pensamiento e incrementando su creatividad.

## Trabajos citados

- Achinte, V. R. (2019). *Diseño de un webcomic que relata vivencias de jóvenes con trastornos de ansiedad ubicados en la universidad autónoma del occidente de cali mediante un protocolo de producción año 2019*. Obtenido de <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/11782/T08989.pdf;jsessionid=B34BC178A2BC79647670DAF984CD71AC?sequence=5>
- Aguilar, B. S. (2010). Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação ISSN: 1681-5653 n.º 51/5 –, nº51*.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2006). *UPZ 71 Tibabuyes*. Obtenido de Acuerdos para construir ciudad: [https://issuu.com/gioro/docs/cartilla\\_upz\\_71\\_tibabuyes](https://issuu.com/gioro/docs/cartilla_upz_71_tibabuyes)
- Alcaldía mayor de Bogotá. (2019). *Hice un cómic para contarle a la gente la historia de los indígenas*. Obtenido de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/historia-de-los-comics-en-colombia-historietas>
- Alcaldía mayor de Bogotá. (2020). *El regreso a las aulas en el marco del covid-19*. Obtenido de nota política pública: <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/2374>
- Alliende, C. M. (s.f.). *La historieta como medio educativo y como material de lectura*. Obtenido de [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12\\_03\\_Misrachi.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12_03_Misrachi.pdf)
- Alvarez, A. M. (15 de febrero de 2013). *HSB noticias.com*. Obtenido de La llegada a la adultez del cómic en Colombia: <https://hsbnoticias.com/la-llegada-la-aduldez-del-c%C3%B3mic-en-colombia-29355>

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, 76-92.
- Baquero, C. A. (2017). *EL CÓMIC BOGOTANO COMO NARRACIÓN URBANA EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS NOVENTA: UNA MIRADA DESDE EL SIMBOANÁLISIS*.  
Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63858?show=full>
- Borona, Ó. G. (2011). El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga. *espacio tiempo y forma serie V historia contemporanea*, 141- 158.
- Caicedo, D. A. (2014). “*CÓMIC. UNA HERRAMIENTA METODOLÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN Y PARA LOS DERECHOS HUMANOS*”. Obtenido de [https://www.academia.edu/25699864/C%C3%B3mic\\_Una\\_Herramienta\\_Metodol%C3%B3gica\\_de\\_la\\_Educaci%C3%B3n\\_en\\_y\\_para\\_los\\_Derechos\\_Humanos](https://www.academia.edu/25699864/C%C3%B3mic_Una_Herramienta_Metodol%C3%B3gica_de_la_Educaci%C3%B3n_en_y_para_los_Derechos_Humanos)
- Carrasco, J. C. (2007). *El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Obtenido de foro de profesores de la E/LE:  
<https://ojs.uv.es/index.php/foro/le/article/view/6498/6285>
- Carrillo, A. T. (1999). *LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS: REFLEXIONES SOBRE UNA PRÁCTICA RECIENTE*. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/5983>
- Colegio Tibabuyes Universal. (2016). *Area de ciencias sociales: Plan de Estudios*. Obtenido de <https://tibabuyesuniversal.wixsite.com/inicio>
- CONGRESO DE COLOMBIA. (s.f.). “*Por la cual se expide la Ley General de Educación*”. Obtenido de LEY 115 DE 1994:  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

- Croche, M. B. (2005). *Corto Maltés: un sentimental entre rufianes y tahúres* El imaginario del tango visto por Hugo Pratt. Obtenido de [https://www.academia.edu/13254260/Corto\\_Malt%C3%A9s\\_un\\_sentimental\\_entre\\_rufianes\\_y\\_tah%C3%BAres.\\_El\\_imaginario\\_del\\_tango\\_visto\\_por\\_Hugo\\_Pratt\\_2005\\_](https://www.academia.edu/13254260/Corto_Malt%C3%A9s_un_sentimental_entre_rufianes_y_tah%C3%BAres._El_imaginario_del_tango_visto_por_Hugo_Pratt_2005_)
- Díaz, F. L. (2007). *el comic en la didactica de la historia de america: la utilizacion del alvar mayor*. Obtenido de Dialnet: file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicEnLaDidacticaDeLaHistoriaDeAmericaUtilizaci-2592813.pdf
- Domingo, S. (18 de junio de 2013). El cómic: mezcla de dibujo y texto. *Latin diario*.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.
- El espectador. (16 de Febrero de 2016). Conozca el cómic que llega a las aulas de Colombia. *El espectador*.
- El Tiempo. (14 de 05 de 2016). Ya están listos los distritos gráficos para los jóvenes de Bogotá. *El Tiempo*.
- FECODE. (2020). *EMERGENCIA EDUCATIVA EN TIEMPOS DEL COVID-19*. Obtenido de [https://www.fecode.edu.co/images/comunicados/2020/Documentos\\_de\\_trabajo.\\_Emergencia\\_Educativa\\_en\\_Tiempos\\_del\\_Covid-19.pdf](https://www.fecode.edu.co/images/comunicados/2020/Documentos_de_trabajo._Emergencia_Educativa_en_Tiempos_del_Covid-19.pdf)
- Fernandez, F. P. (2009). *Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense. Fredric Wertham y la seducción del inocente*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-PsiquiatriaYCensuraEnElComicEstadounidense-3043381%20(1).pdf
- Fernandez, J., & Ramiro., A. (2014). derechos humanos y comics: un matrimonio estéticamente bien avenido. *derecho del estado n° 32*, 243-280.
- Fiorani, F. (2015). ¡Por fin llegaste, Patoruzú! Un exitoso icono de la historieta argentina . *Confluente*, 284-306.

- Franco, N. P. (2010). LA INTERTEXTUALIDAD EN EL CINE DE ÁLEX DE LA IGLESIA: EL CASO DEL CÓMIC. *fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, 39-73.
- García Cantó, E., Cuadrado Ruíz, J., Amor García, M. J., & Argudo Ramírez, 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*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243116388007.pdf>
- García, M. Á., Arias, B. M., & Soto, A. O. (2008). *Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/4308-Texto%20do%20artigo-11368-1-10-20180102.pdf>
- García, P. A. (2016). *el comic y sus razones* . Colima, Mexico: enfoque academico.
- González, E. E., Monroy, A. I., & Allende, L. M. (2016). Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI . *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* .
- González, J. M., & Parra, R. M. (enero de 2011). *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. Obtenido de scielo.org: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412011000100001](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001)
- Guerra, J. B. (2001). *la historieta como medio para la enseñanza*. Obtenido de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP4190.pdf>
- Hernandez Rodriguez, S., & Velandia Espinel, C. (2017). *Definicion de las características optimas de una tienda de comics en la ciudad de Bogotá*. Obtenido de Colegio de estudios superiores de administracion:

[https://repository.cesa.edu.co/bitstream/handle/10726/1668/MDM\\_545.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.cesa.edu.co/bitstream/handle/10726/1668/MDM_545.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

INALI. (2021). *Cómic, historieta y novela gráfica en lenguas indígenas nacionales*. Obtenido de [https://site.inali.gob.mx/Micrositios/DILM2021/pdf/convocatoria\\_comic\\_historieta\\_novela\\_grafica.pdf](https://site.inali.gob.mx/Micrositios/DILM2021/pdf/convocatoria_comic_historieta_novela_grafica.pdf)

Johnson, J. A., Salazar, L. E., & Hernández, M. M. (2009). *El cómic es cosa seria*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v7n14/v7n14a02.pdf>

Les Luthiers. (14 de 05 de 2012). *Cantata del Adelantado Don Rodrigo Díaz de Carreras · Las Obras de Ayer*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=trQy3IUk-Ek>

Lopez, M. (2011). *El CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicoComoRecursoDidactico-3628291%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElComicoComoRecursoDidactico-3628291%20(1).pdf)

Martinez, M. (2015). “*El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil*”. Obtenido de [https://www.ucam.edu/sites/default/files/estudios/grados/grado-infantil/infantil\\_presencial\\_2.pdf](https://www.ucam.edu/sites/default/files/estudios/grados/grado-infantil/infantil_presencial_2.pdf)

Meskin, A. (2005). *The Aesthetics of Comics*. Obtenido de [https://www.academia.edu/1478107/The\\_Aesthetics\\_of\\_Comics](https://www.academia.edu/1478107/The_Aesthetics_of_Comics)

Ministerio de educacion. (octubre de 2012). *Recursos Educativos digitales Abiertos Colombia*. Obtenido de Colombia aprende: [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda\\_0.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda_0.pdf)

- Noticias ONU. (04 de Agosto de 2020). *El impacto del COVID-19 en la educación podría desperdiciar un gran potencial humano y revertir décadas de progreso*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2020/08/1478302>
- Ortega, S. (septiembre de 2010). *Comic y filosofía*. Obtenido de academia: [https://www.academia.edu/6298276/Silvia\\_Ortega\\_Gonz%C3%A1lez\\_-\\_C%C3%B3mic\\_y\\_filosof%C3%ADa](https://www.academia.edu/6298276/Silvia_Ortega_Gonz%C3%A1lez_-_C%C3%B3mic_y_filosof%C3%ADa)
- Ortiz Granja, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Pablos, E. (15 de Julio de 2020). *Entrevista con la educadora especial*. Obtenido de <https://youtu.be/Kr1mksjZ-jo>
- paka paka. (14 de 11 de 2014). *La asombrosa excursión de Zamba a las Culturas Precolombinas*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwFY&t=278s>
- Paré, C., & Soto, C. (2017). el fomento de la lectura de comics en la enseñanza de las lenguas en la educación primaria. *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, 134-143.
- Pérez, A. E. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes* 50.
- Perez, D. M. (2016). *EL CÓMIC: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA CRÍTICA*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/3220/TE-19094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rappaport, J. (2018). visualidad y escritura como accion: investigacion accion participativa en la costa caribe colombiana. *Rev. colombiana Soc.*, 133-156.



- Rings, G., & Ciruela, A. (2017). de la "revolucioncita" al centenario de la constitucion. *i mex revista*, 128-147.
- Rius, N. I., Roca, J. B., Carrió, M. L., Forteza, P. F., Collado, J. R., & Hernández, F. J. (2015). *RETOS EN LA ADQUISICIÓN DE LAS LITERATURAS Y DE LAS LENGUAS EN LA ERA DIGITAL*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/57649>
- Rodriguez, J. J. (2015). La mirada del norte: la visión de Latinoamérica a través de los comic books estadounidenses (1938-1962). *pacarina del sur: revista de pensamiento critico latinoamericano*.
- Roncillo, S., Aguilar, D., & Uribe, E. (2018). *La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/cohe/v16n30/1794-5887-cohe-16-30-27.pdf>
- Rosas, R., & Sebastian, C. (2008). *PIAGET, VIGOTSKI Y MATURANA. constructivismo a tres voces*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Piaget-Vigotski-y-Maturana-Constructivismo-a-tres-vozes.pdf>
- Ruiz, M. G. (2018). *La II guerra mundial. Ecllosion del comic de propaganda*. Obtenido de [http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_marco/2018/DIEEEM07-2018\\_IIGM\\_Ecllosion\\_ComicPropaganda\\_MGarciaRuiz.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Ecllosion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf)
- Salinas, S. P. (2015). *EL CÓMIC: UNA OPORTUNIDAD DE MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE INGLÉS COMO L2*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/17094>
- Schlez, M. (2013). *Nuevas armas de una misma guerra. O de cómo las historietas enseñan Historia*. Obtenido de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.6211/pr.6211.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6211/pr.6211.pdf)

Secretaria de Educacion del Distrito. (2020). *Caracterización del sector educativo Suba*.

Obtenido de

[https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/sites/default/files/2021-03/Informe\\_11\\_Suba.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/2021-03/Informe_11_Suba.pdf)

Semana. (2019). *Pipatón, el cómic santandereano de un 'superhéroe' indígena*. Obtenido de

<https://www.semana.com/pipaton-el-comic-santandereano-de-un-superheroe-indigena/617745/>

Semana. (2020). *Brecha educativa en Colombia: ¿qué tan grave se puso el asunto?* Obtenido de

<https://www.semana.com/pais/articulo/la-brecha-educativa-en-colombia-por-el-coronavirus/300242/>

Tebeosfera. (2018). *LAS OLAS DEL FEMINISMO A TRAVÉS DEL CÓMIC. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA*. Obtenido de

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/101507/1/Olas\\_Feminismo\\_Comic\\_AAVV\\_Tebeosfera\\_2018.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/101507/1/Olas_Feminismo_Comic_AAVV_Tebeosfera_2018.pdf)

Torrez, X. A., & Páez, S. S. (2015). *ANÁLISIS DEL CÓMIC COMO TEXTO DISCONTINUO A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO DE MARÍA ACASO*. Obtenido de

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3363/THUM\\_UsugaTorrezXilena\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3363/THUM_UsugaTorrezXilena_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Viera Torres, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico*. Obtenido de Redalyc:

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Villegas, R. S. (2011). *LA NARRATIVA GRÁFICA DE LA MEMORIA: NAKAZAWA, SPIEGELMAN Y SACCO*. Obtenido de [http://posgradocsh.azc.uam.mx/egresados/093\\_SanchezR\\_Narrativa\\_grafica.pdf](http://posgradocsh.azc.uam.mx/egresados/093_SanchezR_Narrativa_grafica.pdf)

Anexos

Anexo #1 ejemplo ficha analítica

N.º de la Ficha: \_\_\_1\_\_\_\_\_

Descripción Bibliográfica					
Tipo de referente (Teórico, empírico o normativo)	Autores (Nombres completos)	Título	Datos Bibliográficos (ciudad, editorial, pp.)	Ubicación (Acceso)	Tipo (Libro, revista, tesis, etc.)
teórico	Neftalí Pérez Franco	LA INTERTEXTUALIDAD EN EL CINE DE ÁLEX DE LA IGLESIA: EL CASO DEL CÓMIC	España	<a href="file:///C:/Users/user/Desktop/comic/comic%20e%20iglesia.pdf">file:///C:/Users/user/Desktop/comic/comic%20e%20iglesia.pdf</a>	REVISTA CIENTÍFICA DE CINE Y FOTOGRAFÍA

<b>Palabras Claves</b>	
Principales	Secundarias
Cine	Director
Comic	Fantasía
Intertextualidad	Tebeo
Ciencia ficción	Historietas
Influencia	Artísticas

<b>Descripción del Contenido</b>
<p>En el presente texto el autor utiliza el termino intertextualidad para ver como el director de cine vasco Alex de la iglesia filtra a veces de manera directa o indirecta mensajes entre textos, mensajes ocultos que muchas veces son referencias, homenajes, e influencias en el mundo del comic, la televisión y el cine.</p> <p>Para esto el texto se centrará en sus primeros trabajos en relación con el comic y como los incluyo en sus principales largometrajes y en el mundo cinematográfico, gracias a su amplio conocimiento en el aspecto artístico.</p>

## **Anexo #2 encuesta de conocimientos previos.**

Conocimientos previos de las sociedades originarias en América latina y el cómic

El presente formulario, adelanta parte de un proyecto de investigación de parte mía en un convenio con la universidad pedagógica nacional. El cual busca valorar los saberes previos de los estudiantes sobre los primeros hombres en territorio americano, además de conocer su opinión frente a la enseñanza de diversos temas educativos a través del cómic siendo este una herramienta didáctica capaz de guiar su aprendizaje. Los datos recogidos en este formulario serán utilizados de uso estricto con fines académicos.

1.Nombre

2.Curso

3.Edad

4. ¿Has leído alguna vez un cómic?

si

no

5.Si la respuesta anterior es si ¿cuál?

6. ¿Has tenido alguna experiencia de aprendizaje a través del cómics o historietas en el colegio?

si

no

7. Si la respuesta anterior es sí ¿cuál?

8. ¿A su modo de ver cuál de las siguientes opciones se acerca a lo que usted considera es un cómic?

- Relato gráfico y textual el cual se puede representar por medios de recuadros y viñetas.
- Es una ilustración que tiene como finalidad entretener a las personas.
- Es un libro corto que narra historias.
- Ninguna de las anteriores.

9. ¿para usted cuál de las siguientes ideas representa mejor la idea de sociedades originarias?

- Son sociedades cuyas raíces y tradiciones están ligadas a nuestros antepasados, su legado y conocimientos.
- Son los primeros hombres que habitaron nuestro planeta.
- Son grupos de personas que dan origen a la sociedad como la conocemos.
- Son los orígenes culturales de los indígenas

10. ¿Sobre qué poblaciones indígenas de América Latina tiene conocimiento?

- Los Mayas, los Griegos, los Masái
- Los Aztecas, los Muisca, los Incas
- Los Zulú, los Masái, los Muisca
- Todos los anteriores
- Ninguna de las anteriores

11. ¿A partir de tus conocimientos cual crees que fue papel que tuvo la religión en la época de la conquista española de América?

- Fue mediadora entre los grupos españoles e indígenas
- Fue la encargada de colocar reglas sobre la moral y la ética
- Tenía la tarea de la educar a los indígenas, sobreponiendo sus normas frente a sus creencias propias
- Proporcionaba ayuda espiritual a los colonizadores españoles









12. ¿Para ti, cual piensas que fue el legado que dejaron estas sociedades originarias en lo que hoy conocemos como modernidad?

- No hubo legado todo se perdió con el tiempo
- los aportes fueron significativos en disciplina como la medicina, la arquitectura, su organización social etc.
- El verdadero legado fue por parte de los españoles
- Al día de hoy, siguen proporcionando conocimientos a la sociedad colombiana

13. ¿Qué transformaciones piensa usted que haya tenido la sociedad colombiana, si la conquista española jamás se hubiera llevado a cabo?



### Anexo#3: guía de trabajo #1

	<b>COLEGIO TIBABUYÉ UNIVERSAL</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRICTAL LOCALIDAD 11 SUBA		Asignatura: ciencias sociales Curso(s): 6° & 7° Fecha de aplicación: 18 de agosto 2020 Docente: Jhon Mora
<b>Nombre:</b> Seminario sociedades originarias en América (Imperio azteca)		Indicador de logro:	
<p><b>PROPOSITO:</b> En esta guía de trabajo brindaremos los parámetros primordiales de como concebimos el comic, analizando los términos principales que están inmersos en las culturas aborígenes de América latina conociendo un poco más a fondo su cultura y costumbres</p>			
<p><b>OBJETIVO 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos del comic.</li> <li>• Relacionar el comic con las sociedades originarias.</li> <li>• Reconocer dinámicas socioculturales en la conformación y desarrollo del Imperio azteca.</li> <li>• Analizar y problematizar el legado histórico del Imperio azteca.</li> <li>• Entender sus formas de organización política además de su fuerte arraigo a sus dioses.</li> <li>• Identificar geográficamente los principales lugares de adoración para estas culturas.</li> <li>• Reconocer términos propios de la cultura azteca y apropiarse de su legado.</li> <li>• Indagar sobre el proceso de evangelización llevado a cabo por los frailes (franciscanos).</li> <li>• Problematicar la destrucción del legado cultural de las sociedades originarias en Mesoamérica y la imposición eurocéntrica.</li> </ul>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>ORGANIZACIÓN ECONÓMICA</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">             Agricultura 1         </div> <div style="text-align: center;">             Comercio 2         </div> <div style="text-align: center;">             Impuestos 3         </div> </div> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;">Principales actividades</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;">Economía azteca</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>Para alcanzar nuestros objetivos es necesario conocer los pilares en la conformación del imperio azteca, los cuales se presentan a continuación:</b></p> </div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>UBICACIÓN GEOGRÁFICA</b></p>  <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imperio Azteca c. 1519</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em; color: #0056b3; font-weight: bold;">Aztecas</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>LÍNEA DEL TIEMPO</b></p> <p style="text-align: center;">Mesoamérica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preclásico (2500 a.c. - 300 a.c.)           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Olmecas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciudades: La Venta, San Lorenzo y San Luis</li> <li>- Río Papaloapan y Grijalva</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Clásico (300 a.c. - 800 d.c.)           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayas</li> <li>• Teotihuacanos</li> </ul> </li> <li>• Posclásico (800 d.c. - 1521 d.c.)           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aztecas o Mexicas</li> <li>• Toltecas</li> </ul> </li> </ul> </div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>ORGANIZACIÓN POLÍTICA</b></p> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;">La sociedad Azteca</p>  </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>ASPECTOS CULTURALES</b></p>  </div>	

#### REFERENTES:

Es necesario que el estudiante previamente haya realizado la lectura del comic y visto los siguientes videos:

- Primer acercamiento al comic (videos):

<https://www.youtube.com/watch?v=jZNWeWkm148>

<https://www.youtube.com/watch?v=EypoAd354bs>

- Documentos sociedades originarias (comic):

La caída de Tenochtitlan cap. 1:

<https://www.nexos.com.mx/?p=45137#jp-carousel-45125>

La conquista: nueva historia mínima de México: (pág.5-37)

[http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/ce/ninosjav/LA\\_CONQUISTA.pdf](http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/ce/ninosjav/LA_CONQUISTA.pdf)

- Para obtener los comics existen tres formas:

Por medio de un link que los llevara directamente a la página web

Por medio de un archivo pdf que será enviado via whats app o correo electrónico

Por medio de la fotocopidora Printing Solutions que está ubicada al frente de la puerta principal del colegio

#### GUIA Y/O ORIENTACIONES A DESARROLLAR:

1. De acuerdo con las lecturas de los comics "la caída de Tenochtitlan" & "la conquista: nueva historia mínima de México" y la investigación previa del estudiante. Realizar un diccionario de términos en el cual se evidencien los principales aspectos de la cultura azteca.

Parámetros:

- El diccionario debe estar en orden alfabético y cada termino debe ser definido de manera clara y concisa.
- El trabajo se realizará de manera individual y a su vez se puede ejecutar de manera manual o digital.
- Es opcional la manera como lo diseñe el estudiante, sean creativos pueden utilizar dibujos, calcomanías, recortes, colores etc.

Ten en cuenta que iremos adicionando palabras a medida que avancemos en las lecturas o por investigación previa del estudiante en otros documentos.

2. Desarrollar un mapa geográfico donde se ubiquen los principales pueblos y lugares de culto para la cultura azteca.

Parámetros:

- El mapa debe contar con colores, nombres y división política del momento.
- Se puede hacer a mano o impreso, lo importante es lograr identificar la mayor cantidad de lugares importantes para los aztecas: templos, santuarios, ríos, cosechas, ciudades etc.

- El estudiante es libre de colocar los lugares que el piense que son de mayor importancia.
3. **A partir de lo aprendido hasta el momento, es hora de crear tu propio personaje de comic.**
- Parámetros:
- El personaje debe ser creativo e imaginativo y se puede pedir la ayuda de un adulto mayor.
  - Debe tener nombre y estar relacionado con las sociedades originarias.
  - Es importante que la creación del personaje tenga una historia asociada a la Conquista Española.

Esta actividad esta prevista para el 6 de septiembre del 2020 y se entregara por medio de una foto si lo hicieron de manera manual o un archivo en Word si lo hicieron de manera digital, la evidencia del trabajo final se debe subir a la plataforma Edmodo de lo contrario no podrá ser calificado.

**AUTOEVALUACIÓN:**

Al finalizar la actividad es importante que el estudiante evalúe su trabajo.

Marca con una X, y finalmente califica de 1 a 5 de acuerdo con tu desempeño

Aspectos para evaluar	SI	NO
Dediqué el tiempo suficiente a la actividad		
Desarrollé el taller con autonomía manifestando ideas y pensamientos propios		
Mis ideas son claras		
Busqué más de una fuente de información		
Aprendí sobre ...		
<b>Calificación autoevaluación</b>		

**Anexo #4: Enlaces en orden cronológico de los videos explicativos en You Tube:**

[https://www.youtube.com/watch?v=BJBnMdyMHeA&ab\\_channel=JhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=BJBnMdyMHeA&ab_channel=JhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=xP1iuiP7\\_R0&t=62s&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=xP1iuiP7_R0&t=62s&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=nq2wLX0BbIw&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=nq2wLX0BbIw&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=EjrMuar63qU&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=EjrMuar63qU&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=Fk\\_czXGUjMQ&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=Fk_czXGUjMQ&ab_channel=JhonMoraJhonMora)






[https://www.youtube.com/watch?v=4iBhDzeKR9o&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=4iBhDzeKR9o&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=C6Xhd-ZCVW4&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=C6Xhd-ZCVW4&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

[https://www.youtube.com/watch?v=3\\_jUtmNfoWI&ab\\_channel=JhonMoraJhonMora](https://www.youtube.com/watch?v=3_jUtmNfoWI&ab_channel=JhonMoraJhonMora)

<https://youtu.be/Kr1mksjZ-jo>

## Anexo #5: guía de trabajo #2

	<p align="center"><b>COLEGIO TIBABUYES UNIVERSAL</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL LOCALIDAD 11 SUBA</p>		<p>Asignatura: ciencias sociales Curso(s): 6° &amp; 7° Fecha de aplicación: 15 de septiembre- 13 octubre Docente: Jhon Mora- Leidy Agudelo- Esperanza Ticora</p>
<p>Nombre: _____</p>		<p>Indicador de logro: _____</p>	
<p><b>PROPOSITOS:</b> en esta guía de trabajo buscamos comprender la cultura inca y su importancia en el Tahuantinsuyo teniendo como punto de referencia la cultura azteca logrando una comparación entre ellas identificando sus principales logros y su seguida destrucción por medio de la colonización española todo esto se abordará por medio del comic como herramienta de discusión</p>			
<p><b>OBJETIVOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar los principales factores tanto positivos como negativos en la constitución de la cultura inca en la conformación de su imperio</li> <li>• construir la portada de nuestro comic a partir de ejercicios de análisis de imagen</li> <li>• Identificar los principales términos utilizados en la cultura inca, comprendiendo su significado y su uso indicado.</li> </ul>			
		<p>Para alcanzar nuestros objetivos es necesario conocer los pilares en la conformación del imperio Inca, los cuales se presentan a continuación:</p>	
			

# Línea de Tiempo



## REFERENTES:

Para lograr nuestro objetivo es necesario que el estudiante previamente haya realizado la lectura del comic:

- inca el imperio de los cuatro suyos

<http://loscomicsdemachete.blogspot.com/2017/11/inca-el-imperio-de-los-cuatro-suyos.html>

- Alvar Mayor

[file:///C:/Users/user/Desktop/Alvar%20Mayor%20\(IndexComics\)%20comic.pdf](file:///C:/Users/user/Desktop/Alvar%20Mayor%20(IndexComics)%20comic.pdf)

Además, deberás ver el siguiente video:

- La asombrosa excursión de Zamba a las Culturas Precolombinas:

<https://www.youtube.com/watch?v=U3Nyl3krwFY>

- Para obtener los comics existen tres formas:

Por medio de un link que los llevara directamente a la página web

Por medio de un archivo pdf que será enviado vía whats app o correo electrónico

Por medio de la fotocopidora Printing Solutions que está ubicada al frente de la puerta principal del colegio

#### GUIA Y/U ORIENTACIONES A DESARROLLAR:

1. Observar el capítulo animado de La asombrosa excursión de Zamba a las Culturas Precolombinas - Canal Paka paka (You Tube). Luego, realizar un cuadro comparativo donde se evidencie las principales características de los pueblos Aztecas e Incas

##### Parámetros:

- Para la realizar el cuadro ten en cuenta aspectos importantes como agricultura, guerra, territorios, cultura, costumbres y organización social
- Puede consultar otras fuentes de información para complementar la información del cuadro
- El cuadro comparativo se puede hacer de manera manual o digital según lo prefiera el estudiante
- Para poder realizar este cuadro te recomiendo que visites estas páginas web  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuanto-sabes-sobre-incas\\_15214/7](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuanto-sabes-sobre-incas_15214/7)  
<https://enciclopedia dehistoria.com/cultura-inca/>  
<https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/aztecas>  
[http://clio.rediris.es/fichas/otras\\_aztecas.htm](http://clio.rediris.es/fichas/otras_aztecas.htm)

2. Desarrollar la siguiente sopa de letras donde se identificarán algunos de los términos dados en la lectura, además el estudiante deberá definir los términos encontrados en la sopa de letras, para esto organizaras tus ideas por medio de un mapa mental donde plasmaras estos conceptos por medio de dibujos. (la sopa de letras la encontraran al final de este documento)

##### Parámetros:

- Para el mapa mental empieza con un concepto central y por medio de conectores relaciona los demás conceptos
- Utiliza conectores, dibujos y colores para la creación de tu mapa mental.
- Cada palabra encontrada debe ser definida de manera clara y concisa.
- El trabajo se realizará de manera individual y a su vez se puede ejecutar de forma manual o digital
- Es importante encontrar y definir todas las palabras.

3. El estudiante observará y comparará una serie de portadas de comic, identificando elementos principales que se dan en las ilustraciones. (Estas portadas la encontraran al final de este documento)

##### Parámetros:

- En el cuaderno deberás hacer un listado de los puntos en común y elementos importantes de las portadas

4. Es hora de construir artísticamente una portada para tu comic, para esto utilizaras el dibujo de tu personaje de la anterior guía, resaltando y tomando elementos que consideres representativos para la construcción de tu portada.

##### Parámetros:

- Ten en cuenta que la portada tiene que estar relacionada con las culturas aborígenes.
- Puedes utilizar cualquier tipo de material para hacer la portada dibujos, colores, recortes. Materiales reciclables etc.
- Es importante utilizar al personaje que se creó en la anterior guía.
- La medida máxima de la portada es el de una hoja tamaño carta.
- El trabajo es libre, sean creativos no hay límites.

Esta actividad esta prevista para el 13 de octubre del 2020 y se entregara por medio de una foto si lo hicieron de manera manual o un archivo en Word si lo hicieron de manera digital, la evidencia del trabajo final se debe subir a la plataforma Edmodo de lo contrario no podrá ser calificado.

**AUTOEVALUACIÓN:**

Ahora evalúa tu trabajo.

Marca con una X, y finalmente califica de 1 a 5 de acuerdo con tu desempeño

Aspectos para evaluar	SI	NO
Dediqué el tiempo suficiente a la actividad		
Desarrollé el taller con autonomía manifestando ideas y pensamientos propios		
Mis ideas son claras		
Busqué más de una fuente de información		
Aprendí sobre ...		
Calificación autoevaluación		

**Anexos**

**Sociedades originarias (Incas)**

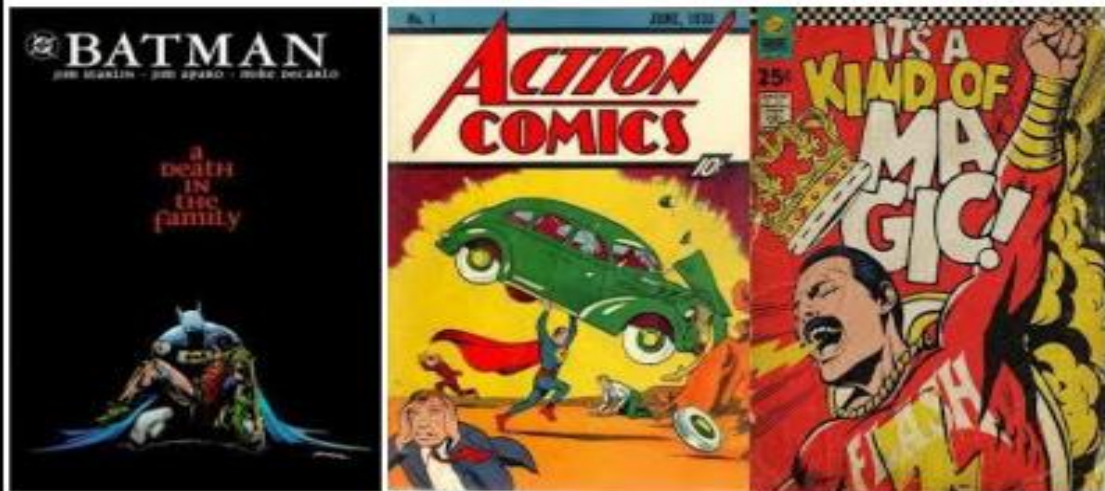
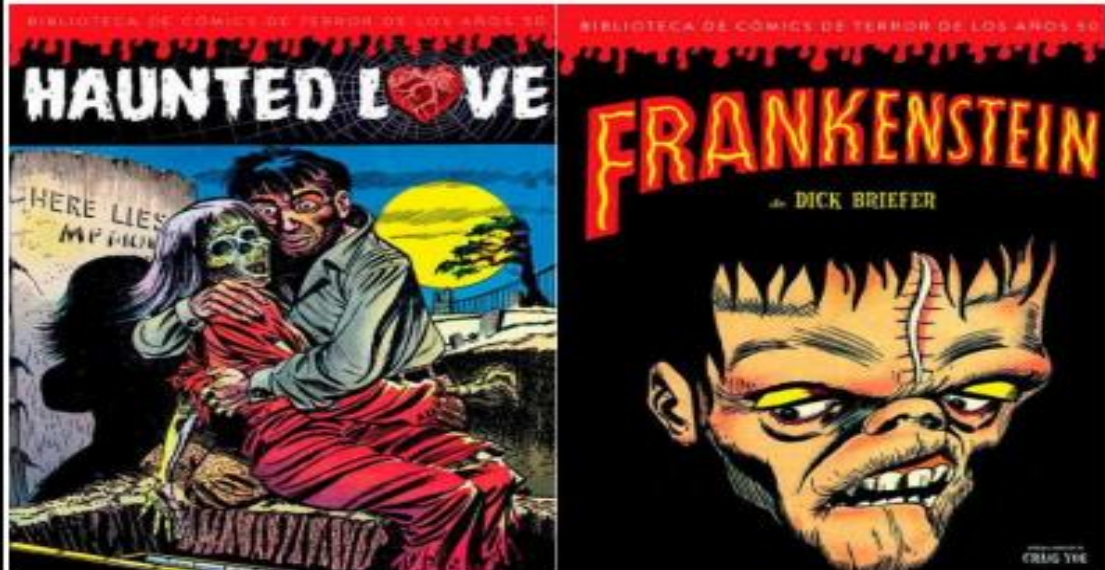
V	T	A	A	C	L	L	A	S	K	E	J	B	F
U	A	C	H	I	N	C	H	A	S	U	Y	O	X
S	H	R	M	A	E	M	T	Ñ	A	K	U	Y	U
I	U	Y	A	M	P	L	P	I	S	T	P	L	A
L	A	T	M	A	P	W	M	W	U	H	V	O	B
L	N	T	A	R	W	I	Y	Y	Y	G	H	S	R
U	T	G	C	U	A	N	D	F	O	G	Z	O	L
S	I	N	O	F	U	T	D	R	S	U	E	Z	I
T	N	Y	N	I	M	I	T	I	M	A	E	S	J
A	S	C	A	P	A	C	O	C	H	A	A	W	Y
N	U	I	S	T	O	T	O	R	A	O	P	X	M
I	Y	P	Z	M	T	C	U	Z	C	O	U	D	P
I	O	V	A	R	I	C	O	C	H	A	S	T	U
S	T	I	T	I	C	A	C	A	T	W	B	Y	L

[www.educima.com](http://www.educima.com)

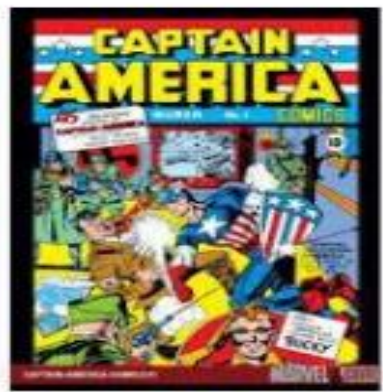
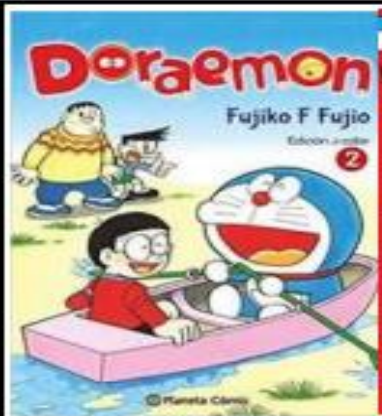
- |             |               |
|-------------|---------------|
| acilas      | amaru         |
| apus        | capacocha     |
| chinchasuyo | cuzco         |
| inti        | mamaconas     |
| mitimaes    | sillustani    |
| suyos       | tahuantinsuyo |
| titicaca    | totora        |
| varicocha   | flakuyu       |

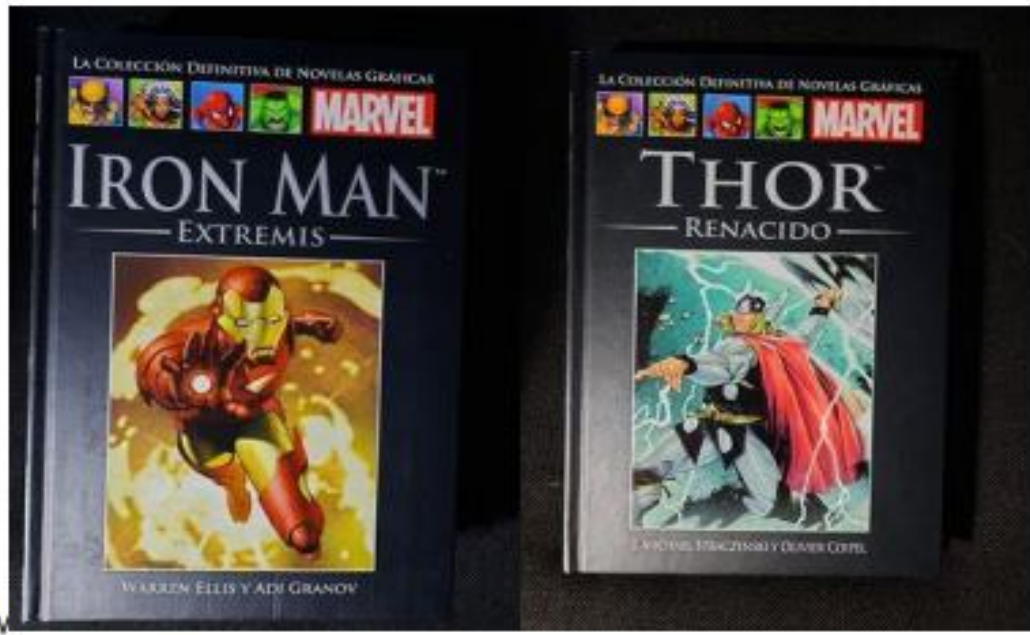


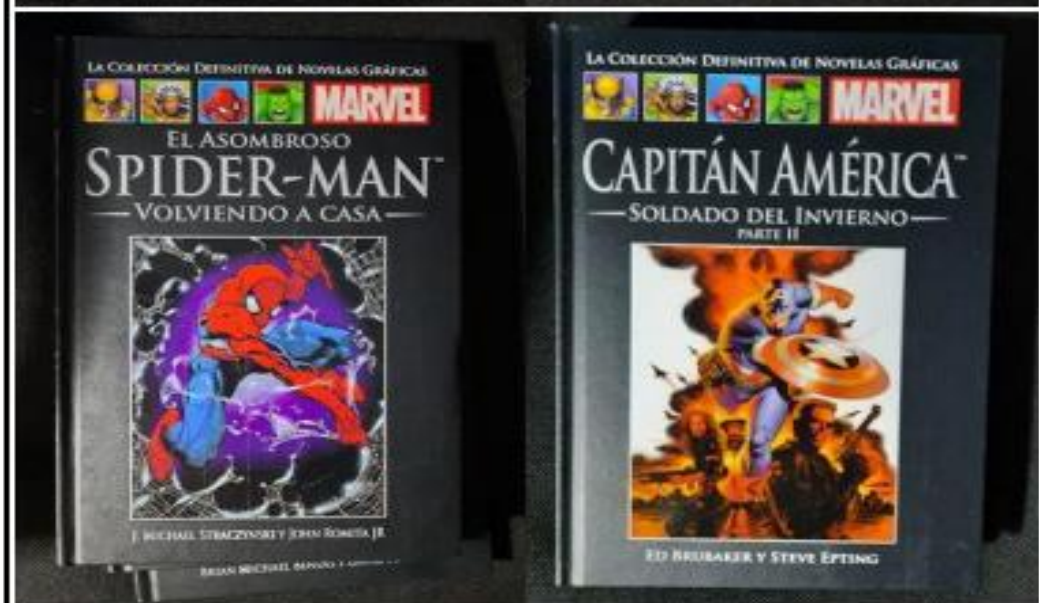
Análisis de portadas



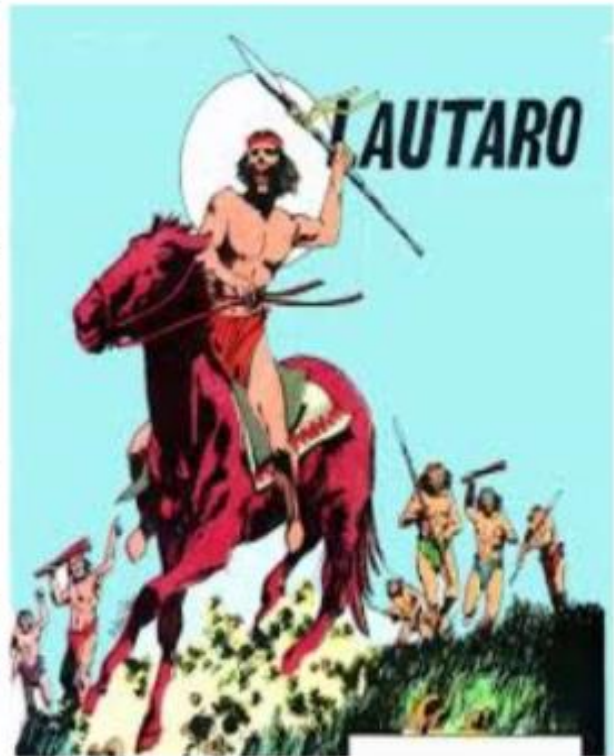


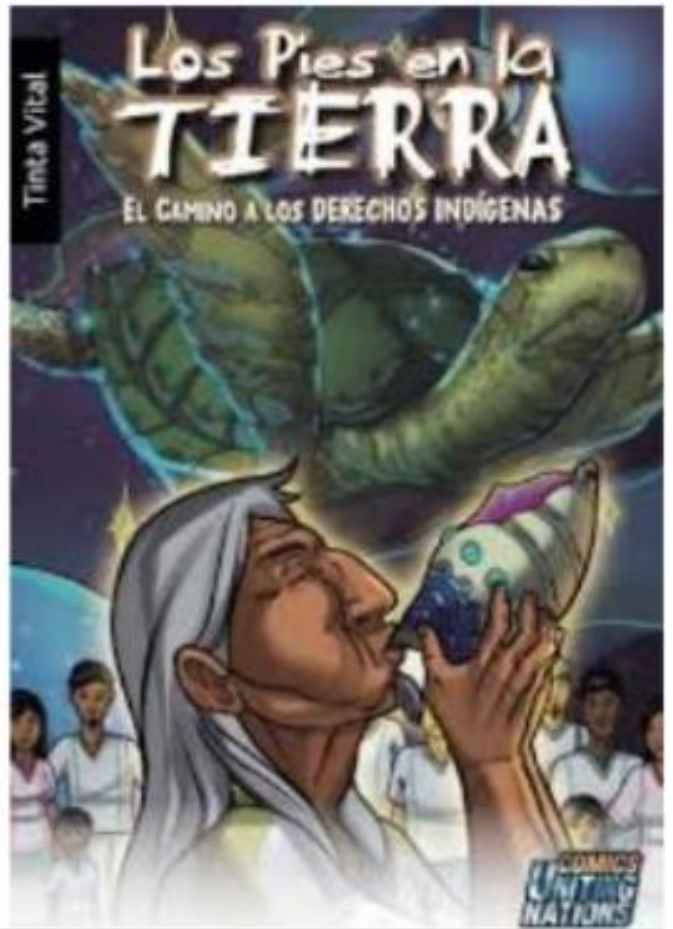






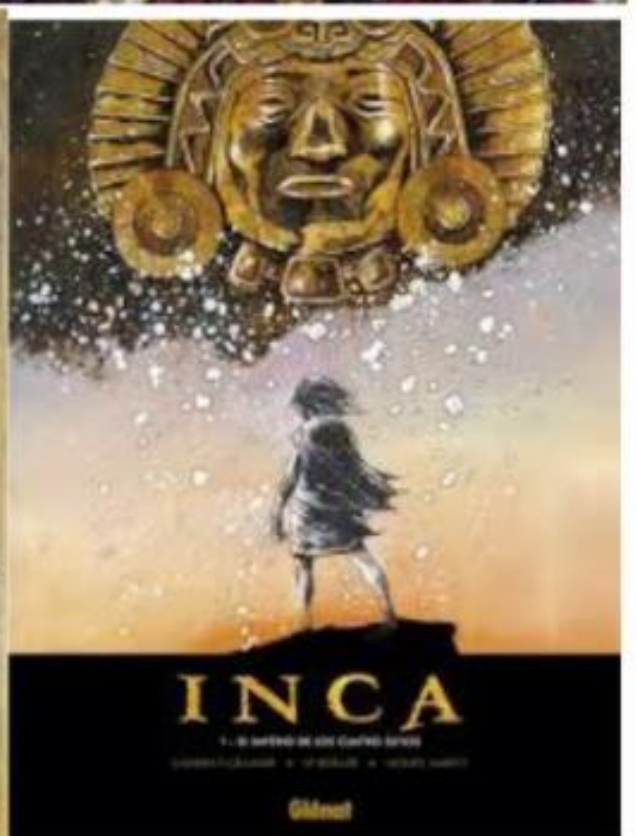
Anexo #5 ejemplos de portadas







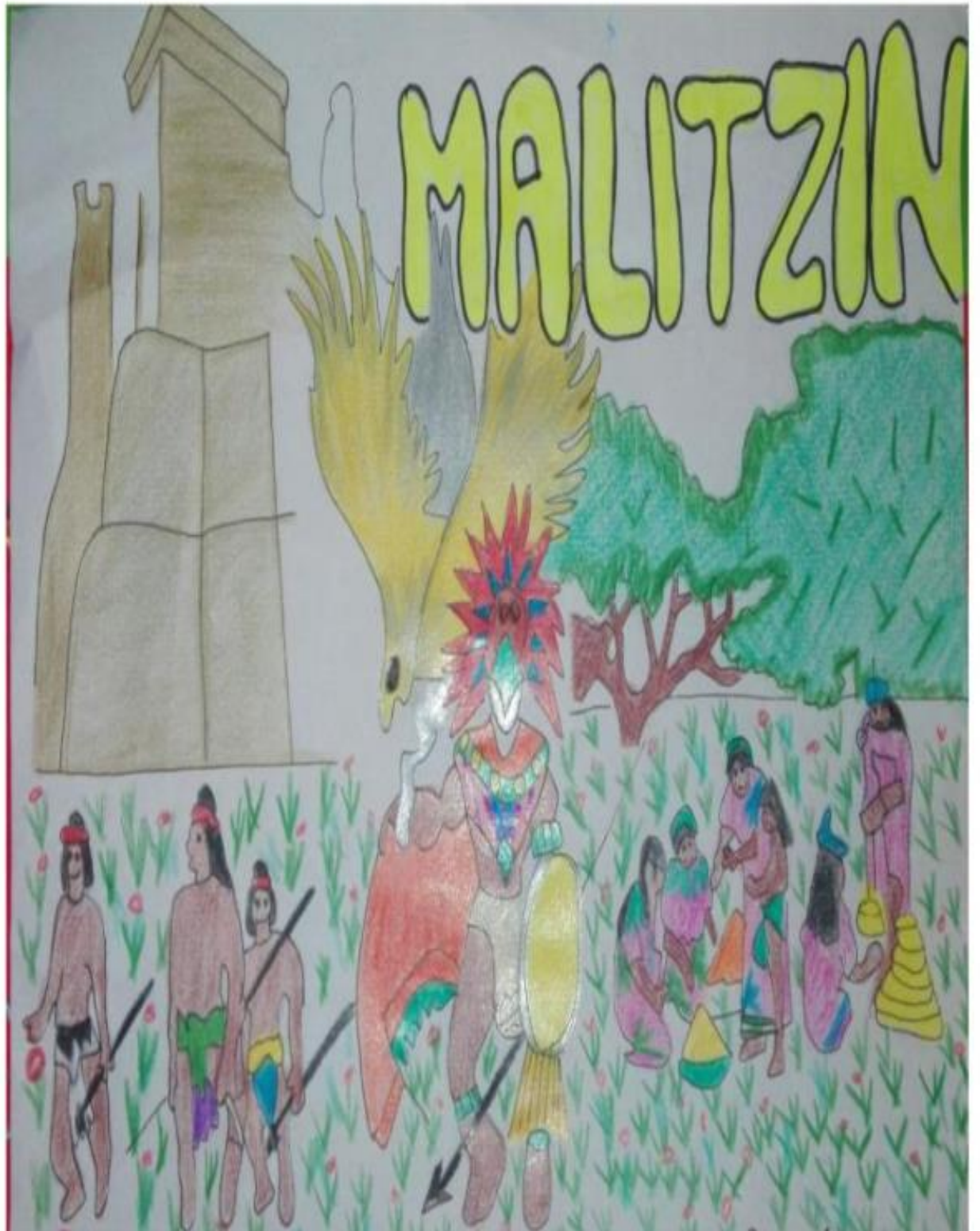


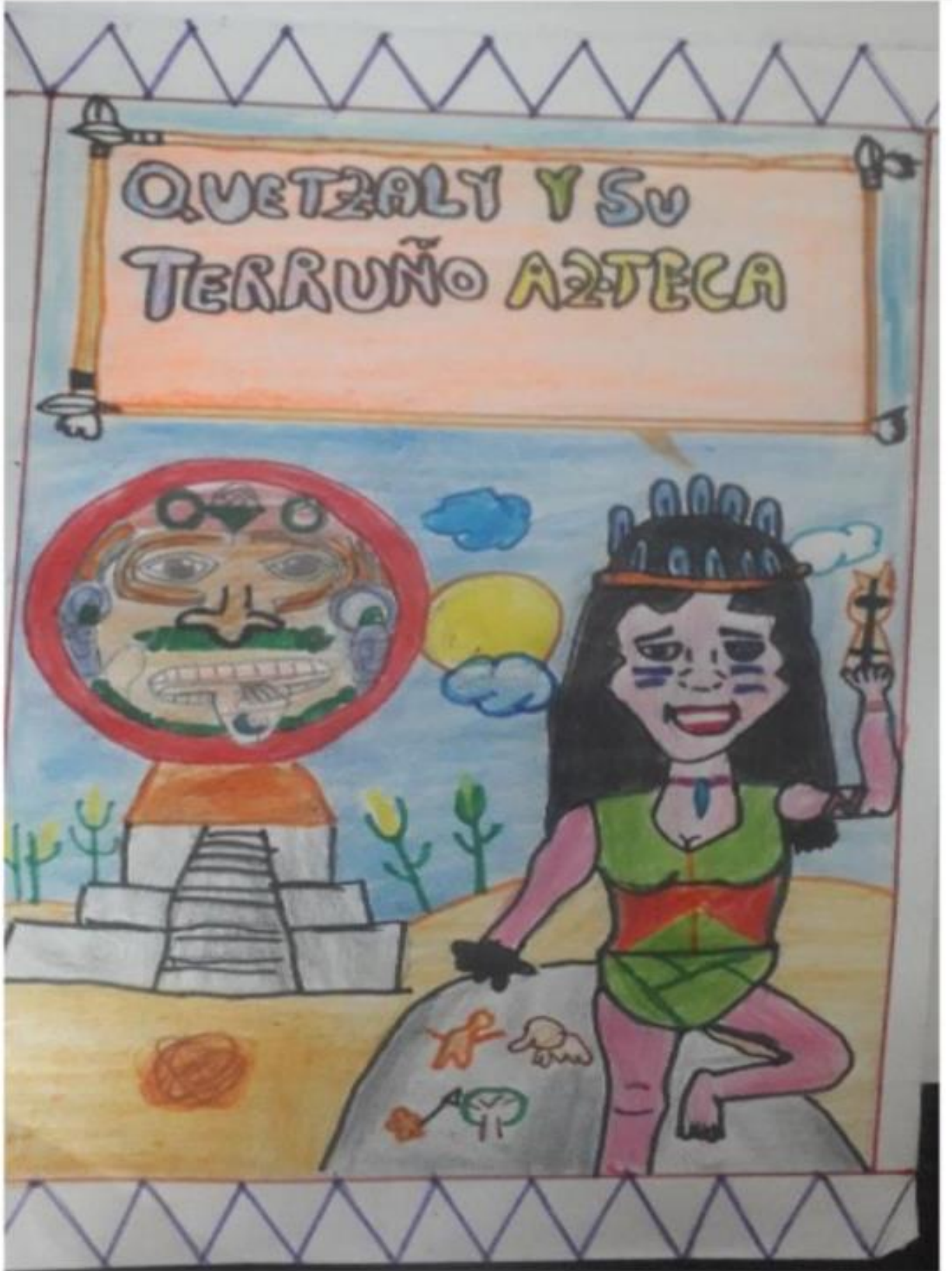

















## Anexo # 7: guía de trabajo #3

	<p align="center"><b>COLEGIO TIBABUYE S UNIVERSAL</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL LOCALIDAD 11 SUBA</p>		<p>Asignatura: Ciencias sociales Curso(s): 6° &amp; 7° Fecha de aplicación: 13 de octubre- 3 de noviembre Docente: Leidy Agudelo- Esperanza Tikora- Jhon Mora</p>
<p>Nombre:</p>		<p>Indicador de logro:</p>	
<p><b>PROPOSITOS:</b> En la presente guía de trabajo abordaremos temas locales relacionados con los muisca su conformación y su posible expansión identificando los principales factores que los hizo crecer como sociedad además de identificar nuestras raíces y los grupos indígenas que habitaron nuestro territorio de manera ancestral.</p>			
<p><b>OBJETIVOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afianzar conocimientos locales reconociendo sus raíces indígenas.</li> <li>• Recuperar el pensamiento ancestral que muchas veces queda en el olvido</li> <li>• Apropiar al estudiante de elementos representativos para la realización de un comic</li> <li>• Identificar las culturas indígenas mas importantes de nuestro territorio</li> <li>• Analizar y problematizar sobre la construcción social de los muisca.</li> <li>• Identificar el legado histórico de nuestros antepasados</li> </ul>			
 <p><b>CULTURA MUISCA</b></p> <p><b>UBICACIÓN</b> Altiplano cundiboyacense y el sur del departamento del Santander</p> <p><b>ECONOMÍA</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN SOCIAL</b></p> <p><b>CULTURA</b></p>		<p align="center"><b>Muisca</b></p> <p>Esta cultura indígena es una de las más representativas en el territorio nacional, actualmente todavía cuenta con descendientes directos los cuales están distribuidos en la ciudad de Bogotá en lo que se conoce como cabildos indígenas en la localidad de Suba y Bosa. Durante décadas habitaron el altiplano cundiboyacense extendiendo sus dominios hasta el departamento de Santander, era un pueblo agrícola que principalmente sembraba maíz, quinua, papa, frijol y algodón. También conocidos como los chibchas, esta cultura tenía un gobierno dividido por cacicazgos los cuales eran territorios independientes gobernados por el Zipa y el Zaque, pero pertenecientes a la misma organización social de los muisca.</p>	



**PARA CONOCER MÁS SOBRE LA CULTURA MUISCA TE INVITO A OBSERVAR EL TEASER DE LA PELÍCULA Y A LEER LOS SIGUIENTES CÓMICS.**

**Alvar mayor:**

<https://www.youtube.com/watch?v=5Hz-gYePogo>

**Zambo Dende**

[https://www.youtube.com/watch?v=9FLxb\\_POLMc](https://www.youtube.com/watch?v=9FLxb_POLMc)

- Siguua “Jaguara o Jaguar”  
Camilo Tapias
- Zambo Dende “la revelación del heredero”  
Nicolas Rodriguez & Laura Villegas
- Alvar Mayor “la ciudad perdida”  
Carlos Trillo y Enrique Breccia

#### TEASER

Videos donde se adelantan partes de una película para llamar la atención.

#### cómics

las historietas las puedes encontrar por medio de un archivo pdf en la plataforma Edmodo.

Después de observar los videos y leer los cómics ya puedes desarrollar las siguientes actividades

### Actividad 1

**Elige una de las historias que observaste anteriormente a través de los videos y los cómics presentados (Zambo dende o Alvar mayor) y escribe un final alternativo para ella.**

*Para la elaboración de esta actividad ten cuenta:*

- Haber leído previamente el cómic
- Presta atención a cada personaje y su papel dentro de la historia
- Recuerda que solo debes elegir una historia a la que le harás el final alternativo
- La extensión del final alternativo es de una hoja.
- Puedes utilizar dibujos.

### Actividad 2

**Realiza un video en el cual resaltes algún elemento representativo de los muisca. Si por alguna razón no cuentas con los elementos para realizar este video (internet, cámara) lleva a cabo un frizo escolar de los muisca donde se evidencie su organización política, económica, y social además de su ubicación geográfica y elementos representativos de su cultura.**

*Parámetros para el desarrollo de la actividad.*

- Duración máxima de 20 segundos
- El trabajo es individual, pero se puede pedir ayuda a los padres.
- Para la adecuación del disfraz o lugar representativo puedes utilizar elementos reciclables (papel periódico, botellas, costales, ropa vieja etc.) no hay límites sean creativos
- Es importante que no exceda el tiempo pactado.
- Los elementos, lugares o personajes representativos para la cultura muisca y que se expresarán en el video serán asignados por el profesor para cada persona
- Ten en cuenta que si decides hacer el frizo este tiene que hacerse en cartulina y a mano, debe contar con dibujos y explicación de cada tema

### Actividad 3

Según el comic Siggua, realiza un análisis sobre la función del borra -memoria y como podemos relacionarlo con las culturas indígenas de nuestro territorio.

*Parámetros para el desarrollo de la actividad.*

- La extensión máxima para este análisis es de una hoja.
- El trabajo es individual, pero se puede pedir ayuda a los padres.
- Ten en cuenta los antecedentes históricos de estas generaciones.
- Es importante que identifiques la idea central del comic.
- Expresa tu opinión con tus propias palabras NO es necesario utilizar internet.

#### TRABAJO FINAL: CREACIÓN DE UN CÓMIC

**A partir de las experiencias adquiridas durante todo el seminario y con el personaje que se creó en la guía #1 más la portada de la guía #2, se creará un micro-comic, el cual deberá contar con viñetas, globos de diálogo, onomatopéyas etc.**

**En el cómic deberá contarse una historia corta relacionada con los temas vistos durante el tercer periodo.**

**La extensión del micro-comic debe ser como mínimo de cinco páginas.**

*Parámetros:*

- Puedes pedir ayuda a tus padres o cuidadores para su realización
- La historia del personaje y sus aventuras debe estar relacionada con las sociedades originarias
- El diseño del cómic debe cumplir con las características que se han presentado durante el periodo (puedes tomar como ejemplo uno de los cómic que hemos leído)
- El orden para presentar el cómic es:  
**PORTADA:** en ella debe aparecer el personaje principal de la historia y el título del cómic  
**DESCRIPCIÓN GENERAL:** en este apartado debes explicar el origen del personaje además de su relación directa con las sociedades originarias.  
**DESARROLLO DE LA HISTORIA:** crearás tu propia historia, debes tener en cuenta las viñetas, los globos de diálogo, la historia debe ser coherente y auto conclutiva.
- Realiza este trabajo en hojas de block, cartulina, papel iris, digitalmente o como se te facilite mas
- Utiliza colores y no olvides marcarlo con tu nombre completo y curso

Las actividades deben presentarse a más tardar el 3 de noviembre de 2020 por medio de una foto si lo hicieron de manera manual o un archivo en Word si lo hicieron de manera digital, la evidencia del trabajo final se debe subir a la plataforma Edmodo de lo contrario no podrá ser calificado.

### **Anexo # 8: Evaluación docente.**

En esta evaluación se valorará el desempeño del profesor Jhon Mora, frente a los objetivos establecidos en el plan de trabajo a principio del trimestre. Se tendrán en cuenta aspectos como puntualidad, claridad en los temas de trabajos, planeación didáctica de los trabajos entre otros. Sea sincero con su respuesta.

1. Califica de 1 a 5 siendo 5 la calificación más alta ¿La asistencia del docente a los espacios de trabajo fue?

- 1 malo
- 2 regular
- 3 aceptable
- 4 sobresaliente
- 5 excelente

2. ¿Los objetivos que se presentaron a principio de trimestre fueron cumplidos a cabalidad?

- 1 malo
- 2 regular
- 3 aceptable
- 4 sobresaliente
- 5 excelente

3. ¿Hubo inconvenientes en los espacios virtuales propuestos por el profesor?

- 1 malo
- 2 regular
- 3 aceptable
- 4 sobresaliente
- 5 excelente

4. ¿Se solucionaron todas las dudas o inquietudes en el espacio de asesoría?

- 1 malo
- 2 regular
- 3 aceptables
- 4 sobresaliente
- 5 excelente

5. ¿Hubo motivación de parte del docente para la participación del estudiante?

- 1 malo
- 2 regular
- 3 aceptable
- 4 sobresaliente

5 excelente

6. ¿Califique el desempeño del profesor durante el semestre?

1 malo

2 regular

3 aceptable

4 sobresaliente

5 excelente

7. ¿Cosederas el comic una herramienta útil de trabajo para el aprendizaje?

1 malo

2 regular

3 aceptable

4 sobresaliente

5 excelente

8. A continuación, escoja una de las dos opciones (se destaca o debe mejorar) según el enunciado. Planeación y estrategias didácticas para el aprendizaje

Se destaca

Debe mejorar

9.Organización en el aula virtual

Se destaca

Debe mejorar

10.Organización de contenidos y temas de trabajo

Se destaca

Debe mejorar

11.Métodos y técnicas de enseñanza

Se destaca

Debe mejorar

12.Interacción con los alumnos

Se destaca

Debe mejorar

13.Tiempos en el que se desarrollaron las actividades

Se destaca

Debe mejorar

14.Aptitudes y habilidades del docente en el aula de clase

Se destaca

Debe mejorar

15.Expectativas de los alumnos. En el siguiente recuadro de manera corta y concisa el estudiante podrá expresar su opinión frente al seminario, en aspectos como organización, desarrollo, temas, materiales y metodologías usadas durante el trimestre.