



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Carrera de:**

**Educación Básica**

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

**El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre  
interdisciplinariedad y producción creativa**

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

**Autores:**

Jonnathan Antonio Morocho Miguita

CI: 0151146784

Danny Steven Plaza Bargas

CI: 0107960676

**Tutor:**

Luis Mauricio Bustamante Fajardo

CI: 1714136692

Azogues-Ecuador

Marzo, 2023

Jonnathan Antonio Morocho Miguitama  
Danny Steven Plaza Bargas

## **Agradecimientos**

Dedico este agradecimiento a mi madre, quien me apoyó durante toda mi etapa educativa, además de ser un gran apoyo moral en mi vida, gracias por su amor y comprensión logre culminar mis estudios con éxito y cumplir mis metas. Agradezco, a mi novia por su cariño, aprecio y amor hacia mí; le dedico este pequeño triunfo en mi vida. A mis hermanas y cuñado por su apoyo, consejos y aprecio. Esta y todas mis metas futuras para ustedes, gracias por ayudarme a cumplir este hermoso sueño.

**Jonnathan Morocho**

Agradezco a Dios y a la vida por brindarme la oportunidad de seguir construyendo mis metas. El total agradecimiento va a mis padres, quienes siempre me demostraron su absoluto apoyo, firmeza, amor y motivación en todo momento, hasta ayudarme a llegar a este punto de la vida. Como no agradecer a mis hermanos por sus consejos, y al mismo tiempo ser un pilar fundamental en los momentos más infortunios. También a mis sobrinas queridas, por sacarme una sonrisa en este arduo caminar educativo.

**Steven Plaza**

Nuestros más sinceros agradecimientos a Mauricio Bustamante, tutor de la tesis, quien, con sus, sabiduría, paciencia, conocimientos y sugerencias, orientó en la construcción de este trabajo. Su perseverancia con nosotros ha sido magistral, puesto que, fue una motivación en los momentos de caos. Profe, le estaremos agradecidos infinitamente.

**Jonnathan y Steven**

## Resumen

La siguiente investigación contempla al cómic como una estrategia didáctica que permite articular la enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, Educación Cultural y artística e Informática con los estudiantes de Noveno de Básica. El cómic es una creación que permite narrar algo o conocer un suceso. En este sentido, la presente investigación busca comprender cuáles son las ventajas que tiene la creación de cómics como una estrategia didáctica que aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje interdisciplinar. De esta forma, se eligió un tema curricular (mitos andinos) para representarlos bajo la forma de una producción creativa a través del cómic. Sin embargo, el cómic no es simplemente un recurso didáctico, el objetivo didáctico es que los mismos estudiantes conciban, produzcan y socialícense sus producciones de cómics.

Para llevar a cabo la investigación, en primera instancia se documentó sobre las investigaciones educativas relacionadas con el cómic. También se concibió e implementó una propuesta de intervención educativa para adquirir destrezas con criterio de desempeño mediada por la interdisciplinariedad. En la aplicación de la propuesta, los estudiantes demostraron sus habilidades artísticas y lingüísticas en la producción creativa del cómic por medio del uso de las TIC. Finalmente, se interpreta la experiencia de todos los actores (estudiantes y docentes), describiendo los resultados del proceso educativo de la producción de cómics.

**Palabras claves:** cómic, didáctica, enseñanza-aprendizaje, interdisciplinariedad, creatividad, pedagogía.

## Abstract

The following research contemplates the comic as a didactic strategy that allows to articulate the teaching-learning in Language and Literature, Cultural and Artistic Education and Computer Science with the students of Ninth of Grade. The comic is a creation that allows you to narrate something or know an event. In this sense, the present research seeks to understand what are the advantages of the creation of comics as a didactic strategy that contributes to the interdisciplinary teaching-learning process. In this way, a curricular theme (Andean myths) was chosen to represent them in the form of a creative production through comics. However, the comic is not simply a

didactic resource, the didactic objective is that the students themselves conceive, produce and socialize their comic productions.

To carry out the research, in the first instance it was documented on educational research related to comics. A proposal for an educational intervention was also conceived and implemented to acquire skills with performance criteria mediated by interdisciplinarity. In the application of the proposal, the students demonstrated their artistic and linguistic skills in the creative production of comics through the use of ICT. Finally, the experience of all the actors (students and teachers) is interpreted, describing the results of the educational process of comic production.

**Keywords:** comics, didactics, teaching-learning, interdisciplinarity, creativity, pedagogy.

## Índice del Trabajo

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Identificación de la situación o problema a investigar</b> .....	2
<b>Justificación</b> .....	4
<b>Objetivos de la investigación</b> .....	6
<i>Objetivo general:</i> .....	6
<i>Objetivos específicos:</i> .....	6
<b>Marco teórico referencial inicial</b> .....	7
<b>Marco metodológico</b> .....	17
<b>Capítulo 1: Historia y desarrollo del cómic: hacia una visión pedagógica</b> .....	22
<b>1.1. Breve historia del cómic o historieta y sus principales aplicaciones comunicativas</b> .....	23
<b>1.2. Manifestación histórica del cómic</b> .....	24
<b>1.3. Composición del cómic y sus elementos importantes</b> .....	25
<b>1.4. Empleo del cómic en indicadores referentes a la investigación</b> .....	26
<b>1.5. El cómic y su potencial didáctico</b> .....	27
<b>1.6. El cómic dentro del proceso de enseñanza aprendizaje</b> .....	32
<b>1.7. El cómic y las estrategias de enseñanza</b> .....	35
<b>Capítulo 2. Concepción y desarrollo de la propuesta pedagógica: El cómic en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y literatura</b> .....	39
<b>2.1. Concepción y contextualización de la propuesta de intervención educativa</b> 40	
<b>2.1.1. El cómic en el Currículo Nacional de Educación</b> .....	40
<b>2.1.2. Revisión de documentos institucionales e investigaciones previas</b> .....	41
<b>2.1.3. La importancia del contenido en la formación académica</b> .....	42
<b>2.1.4. Contribución con la propuesta</b> .....	43
<b>2.2. Una propuesta dialógica: interactuando los directivos y docentes</b> .....	43
<b>2.2.1. Relacionarse con directivos y docentes de cada asignatura</b> .....	44
<b>2.2.2. Presentación de la propuesta pedagógica</b> .....	45
<b>2.2.3. Atender consejos por parte de los docentes</b> .....	47
<b>2.3. Desarrollo de las sesiones y actividades pedagógicas</b> .....	48
<b>2.3.1. Implementación de talleres en Lengua y ECA</b> .....	49
<b>2.4. Barreras durante la aplicación de la propuesta</b> .....	53
<b>2.4.1. Dificultades en la aplicación de la propuesta</b> .....	54
<b>Capítulo 3. Producción creativa: el Mito Andino desde el cómic y su efecto</b> .....	57

<b>3.1. La producción artística de cómics: entre aprendizaje temático y creatividad</b>	<b>58</b>
3.1.1. <i>Planificación y aplicación de la propuesta pedagógica</i>	59
3.1.2. <i>Destacar el trabajo creativo de los estudiantes: el “Festival del cómic”</i>	60
<b>3.2. Metodología de aprendizaje que estructura la propuesta</b>	<b>61</b>
3.2.1. <i>Trabajo cooperativo: entre organización y liderazgo</i>	61
<b>3.3. Análisis de indicadores encaminados en la propuesta</b>	<b>64</b>
3.3.2. <i>El cómic como material didáctico</i>	65
3.3.3. <i>Percepciones sobre la enseñanza-aprendizaje de los Mitos Andinos utilizando los comics</i>	65
3.3.4. <i>Trabajar por lo interdisciplinar</i>	67
3.3.5. <i>Visión experimental de la producción creativa</i>	68
<b>3.4. Reflexión de los resultados pedagógicos</b>	<b>69</b>
3.4.1. <i>Perspectiva docente</i>	69
3.4.2. <i>Perspectiva estudiantil</i>	71
<b>Conclusiones</b>	<b>74</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>78</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>79</b>
<b>Anexos</b>	<b>84</b>
<i>Anexo 1</i>	84
<i>Anexo 2</i>	107

## Introducción

El presente Trabajo de Integración Curricular se inscribe con la línea de investigación referente a los procesos de aprendizaje y desarrollo. Esta se acerca a las teorías y técnicas de motivación, ya que permite involucrar a los estudiantes y docentes en un mismo proceso, a la vez que se desarrollan recursos para la educación escolar. La idea del uso del cómic se implementa con la intención de contribuir con la construcción material didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. En este sentido, el objeto de investigación busca acercar el entretenimiento, diversión, producción e imaginación para fortalecer las estrategias de aprendizaje desde la interdisciplinariedad y la producción creativa. Para ello, se busca contemplar en el proceso los gustos y las necesidades de los estudiantes.

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa del Milenio “Sayausí” ubicada en una zona Rural de la ciudad de Cuenca-Ecuador, parroquia Sayausí. Toda la intervención educativa se realizó con los estudiantes de Noveno de Básica paralelo A y B, de la sección matutina. Por una parte, la propuesta de intervención educativa (base de la investigación), se realizó con los estudiantes del subnivel de superior. Esto con la finalidad de obtener mejores resultados en el proceso porque se encuentran en el desarrollo de ciertas habilidades primordiales para integrar la propuesta. Por otra parte, toda la investigación se desarrolla en el periodo académico 2022-2023 durante las Prácticas Preprofesionales de la carrera de Educación Básica.

En sí, esta investigación busca desarrollar estrategias didácticas educativas mediante la implementación de talleres de Lengua y Literatura y ECA, conjuntamente con Informática (tecnología), que permitan la creación de cómics por parte de los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica. Con ello, se pretende favorecer el desarrollo de sus capacidades artísticas, además, de permitir el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula de clase mediante la producción creativa. De esta manera, por medio de la propuesta de intervención se busca que el estudiante sea quien genere y construya un aprendizaje significativo sobre la base de los temas en Lengua y Literatura.

## **Identificación de la situación o problema a investigar**

El problema de investigación parte de la necesidad de relacionar el área de Lengua y Literatura con un enfoque interdisciplinar que vincule el arte y el contenido disciplinar. El Currículo Nacional de Educación ecuatoriano hace énfasis en relacionar la literatura con el arte dentro del nivel de Básica superior. Este menciona que “la Literatura es un arte y no constituye una ciencia exacta” (Ministerio de Educación, 2016, p. 856); por ende, los temas referentes a la Literatura se deben trabajar con una visión creativa, vinculando lo artístico dentro y fuera del aula. En este caso, la Literatura es el eje central por el cual se encamina y relaciona las demás disciplinas. Para ello, cada definición de los indicadores de este problema facilita comprender la construcción conceptual de un proceso.

Desde lo macro curricular, el subnivel de Básica Superior trabaja los ejes principales relacionados con el lenguaje y la cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura. La literatura es uno de los aspectos fundamentales de nuestras observaciones durante la investigación. Por lo cual, la asignatura tiene un enfoque comunicativo según el Currículo Nacional de Educación. Concretamente, la asignatura desarrolla destrezas, las cuales forman personas con capacidades de comunicar con facilidad. El Ministerio de Educación (2016) afirma que “el área de Lengua y Literatura es eminentemente procedimental y, por lo tanto, promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua” (p. 184). De esta manera, el estudiante adquiere esas habilidades al construir sus conocimientos, por medio de diferentes estrategias.

En cuanto concierne a la planificación meso curricular, se hace referencia al Plan Curricular Institucional de la Unidad Educativa del Milenio Sayausi (PCI). En este documento realizado con la participación de toda la comunidad educativa, se busca construir una guía en la formación de los estudiantes de ese plantel educativo y el caminar docente. Los objetivos, roles, evaluaciones, aspectos generales y reglas están redactadas de acuerdo a un orden para la mejor comprensión de los actores educativos. Este documento es la base de la institución educativa, ya que exponen su estructura y funcionamiento.

En la institución se observó que se hacen énfasis en los proyectos escolares. En cada asignatura, de acuerdo al área y nivel académico, se realizan los proyectos. De esta manera, cada estudiante –de forma individual o grupal– exponen sus trabajos a través de

métodos llamativos. Algunos lo hacen en casas abiertas, otros en festivales, estos eventos se convierten en fiestas colectivas. Sin embargo, hasta la actualidad, no se ha presenciado variedad de proyectos, los cuales relacionen diferentes disciplinas o signaturas. Pero el PCI de la Unidad Educativa del Milenio Sayausi (2018-2021) afirma:

Este plan busca profundizar en el docente acompañado, sus capacidades, sus habilidades y destrezas, así como dominar los conocimientos científicos, no solo para optimizar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, el desarrollo personal; sino también su inserción en la comunidad; propiciado condiciones para que, de manera creativa, crítica reflexiva, inclusiva e interdisciplinaria, resuelvan las diversas situaciones que dificultan su labor educativa. (p.79)

Todos los proyectos escolares tienen una propuesta pedagógica, pero por el momento no existe una relación explícita entre asignaturas. Es decir, la interdisciplinariedad no está presente en la construcción del conocimiento de los estudiantes. Esto también lo evidenciamos al constatar que no existe un acercamiento entre docentes, pues no se conocen directamente ni tienen noción de la asignatura de la que está encargado cada docente, incluso de aquellos que pertenecen a su propia área. Al combinar y relacionar diferentes materias, se pretende trabajar un conjunto de destrezas en los estudiantes y, de esta manera, desarrollar capacidades cognitivas en diferentes áreas. En este sentido, el PCI de la Unidad Educativa del Milenio Sayausi (2018), menciona “formar seres humanos inclusivos, íntegros, indagadores, informados e instruidos, de mentalidad abierta críticos, reflexivos, analíticos, creativos, proactivos, autónomos, solidarios, justos, comunicadores, responsables, innovadores, emprendedores” (p. 7). Aspectos que se cumplen en cierta medida, pero con una mirada hacia lo individualizado y sin crear vínculos. En efecto, los estudiantes no construyen la departamentalización de los conocimientos en áreas distintas, lo hace la institución legitimada por el currículo.

En el aspecto micro curricular, dentro de noveno año de educación básica constatamos que existe una falta de comunicación entre docentes. Esto provoca que no exista una relación interdisciplinar entre las áreas de lengua y literatura y educación artística, el potencial del área de lengua y literatura como una forma de expresión artística, no se desarrolla en articulación con la educación cultural y artística.

La falta de relación interdisciplinar no promueve la creación de instrumentos o materiales que orienten el desarrollo didáctico de los estudiantes. Desde una perspectiva

novedosa y artística, hay escasos de material llamativo que despierten en los estudiantes la debida atención a la clase, en los contenidos curriculares y se hacen que se distraigan con facilidad, perjudicando su aprendizaje; a la vez que reduce su avance dentro de la materia. Como consecuencia, los estudiantes alcanzan un nivel bajo de entendimiento en los temas tratados dentro de una clase. De acuerdo con Estevez et al. (2018) afirman

el material didáctico es de suma importancia para el desarrollo de los niños/as en esta edad, pues la mejor manera de aprender es mediante el juego y la diversión a través del uso de material concreto, así se logra que los pequeños se involucren de manera interactiva a la hora de aprender. (p.171)

Otra causa que provoca el desinterés de los estudiantes por las clases de lengua y literatura es la falta de motivación. Las clases tienden a ser muy monótonas, con nulo interés por parte de los alumnos. Los educandos tienen a negarse a cumplir con las actividades que la docente propone e impiden que la clase avance con normalidad. En nuestras observaciones, evidenciamos que la falta de estrategias didácticas son otro motivo del desinterés de los alumnos por las clases, la minoría de recursos didácticos es otra razón por la cual las clases se sienten poco llamativas y de difícil entendimiento. Como nos menciona Hernández et al. (2015), “las estrategias didácticas, que se supone deben incluir actividades motivadoras, significativas y globalizadoras; encaminadas a promover el aprendizaje y el logro de las competencias laborales, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes.” (p. 76)

En este sentido el presente proyecto se plantea la pregunta: ¿Cómo desarrollar estrategias educativas para la sostenibilidad de la producción de material didáctico en Lengua y Literatura a través de la producción creativa?

### **Justificación**

La presente investigación promueve la utilización de estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de producciones creativas dentro y fuera del aula. Esto en vista de que los estudiantes de Noveno de Básica han demostrado habilidades artísticas en diferentes materias como Lengua y Literatura y ECA. Por lo general, los estudiantes tienen a adquirir conocimientos de manera autónoma, convirtiéndose en protagonistas de su desarrollo intelectual de forma independiente. Según las observaciones, disfrutaban del trabajo artístico, como de las expresiones artísticas, abriendo una gran ventana de posibilidades para el desarrollo de su conocimiento.

Los estudiantes manifiestan su gusto por la producción artística, realizan manualidades, representan leyendas por medio del teatro, son creativos, etc. Por otra parte, la tecnología es un componente fundamental en sus vidas. De esa manera, emplean la tecnología en su formación académica, principalmente para la investigación. En nuestras observaciones e intercambios informales, los estudiantes nos manifiestan que les gusta aprender de forma entretenida, innovadora y no de forma monótona. Por lo tanto, motivar su proceso de enseñanza-aprendizaje desde la combinación de disciplinas que busquen relevar la producción creativa parece una acción evidente a la hora de estructurar nuevas estrategias didácticas. Para los estudiantes de Educación Superior, el Ministerio de Educación (2016), sugiere “que los estudiantes empleen las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento, así como en la producción de textos de diversa índole” (p. 856).

La intención de esta investigación es contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la producción de cómics sobre la base de un contenido curricular. Al producir el cómic para comprender un tema, cambia la forma de construir el conocimiento, se estimula la curiosidad por aprender de varias formas. Así, se cumple con un punto de perfil de salida de los estudiantes (I.2):

Nos movemos por la curiosidad intelectual, indagamos la realidad nacional y mundial, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas en forma colaborativa e interdependiente aprovechando todos los recursos e información posibles. (Ministerio de Educación, 2016, p.8)

Por esta razón, es fundamental que el estudiante vaya más allá de solo recibir información y así convertirse en actor principal de la misma. Actor desde diferentes enfoques y ejes, lo que importa es la adquisición de experiencias a través de varias disciplinas o combinarlas.

El estudiante está dispuesto a salir de su comodidad, demuestra buscar otras formas de aprender y dejar el aburrimiento. Por lo general, a los estudiantes les gusta participar en otros eventos, los cuales tiene relación con otras asignaturas; sin embargo, los docentes no siguen necesariamente las sugerencias del Currículo Nacional de Educación. En este último se expresa que “se asegurará el trabajo en

equipo de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje de capacidades y responsabilidades” (Ministerio de Educación, 2016, p. 14). Por lo tanto, la idea de esta investigación es también fomentar la colaboración de los docentes para trabajar en proyectos escolares de forma cooperativa y conjunta.

La creación de cómics sobre la base de un contenido curricular para probar su validación como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene varias formas de encaminarse, que en nuestra indagación tomará la forma de una propuesta de intervención educativa. Una propuesta que está vinculada a la interdisciplinariedad, pues abarca tres asignaturas (Lengua y Literatura, ECA e Informática), por las cuales se emplea el desarrollo de la estrategia metodológicas que procuren un aporte común al proceso de aprendizaje de los estudiantes hasta logra un resultado curricular coherente. Según el Acuerdo MINEDUC-ME-2015-00055-A, “se deben encaminar los procesos de enseñanza-aprendizaje a la búsqueda de resultado de un producto interdisciplinar, relacionados con los intereses de los estudiantes, que evidencien los conocimientos y destrezas obtenidas a lo largo del año lectivo” (p. 30). Confiados en lo expresado por el Mineduc, la idea es conjugar todas estas materias, para que lo estudiantes comprendan un tema curricular contado por medio de un cómic. La intención investigativa es demostrar la necesidad de relacionar asignaturas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aspecto que parece motivar los aprendizajes de los estudiantes en los niveles de Educación Superior.

## **Objetivos de la investigación**

### ***Objetivo general:***

Articular una estrategia didáctica interdisciplinar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, ECA e informática a partir de la producción creativa de un cómic.

### ***Objetivos específicos:***

- Analizar material bibliográfico sobre el cómic que permita articular una estrategia didáctica sobre la base de lo interdisciplinar.
- Concebir una propuesta de intervención educativa interdisciplinar que articule metodologías creativas y colaborativas en la producción del comic en las asignaturas de Lengua y Literatura, ECA e Informática.

- Interpretar los acontecimientos suscitados durante el proceso de intervención educativa en cada disciplina.
- Describir las ventajas y desventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje interdisciplinar a través de la producción de cómics.

## **Marco teórico referencial inicial**

### **Antecedentes**

De acuerdo al tema expuesto en nuestro trabajo de investigación, se ha recolectado una variedad de información y fundamentos para una mejor visión de lo que se desea alcanzar. Es por eso que analizamos diferentes investigaciones de varios países, lo más destacado de los autores discutidos, es que en sus investigaciones hacen hincapié en el cómic visto como una estrategia didáctica e innovadora. Nos presentan al comic como una manera de llegar a los estudiantes de forma entretenida y creativa, como recurso lúdico y una forma creativa de enseñar conceptos, incluso muy abstractos.

Conforme con lo que indica Cedeño (2018) en su tesis de maestría titulada “El cómic como divulgación de cultura”, que tiene como objetivo el uso del cómic como parte de la información sobre la cultura, especialmente del Ecuador, el comic puede ser un incentivo de un cambio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de un docente hacia sus estudiantes. Con esto hace mención en que un docente debe buscar nuevas herramientas en su contexto educativo para que los estudiantes aprendan ciertas aptitudes. El hecho es que este trabajo de investigación va de acuerdo a lo que nuestra tesis menciona sobre la cultura de Ecuador, también nos basamos en los resultados de esta investigación, la cual demuestra que, con el comic, los estudiantes a pesar de las dificultades presentes, pudieron transmitir su arte y alcanzado sus objetivos.

De acuerdo a Goncalves y Machado (2005), en su trabajo de investigación realizado en Brasil, titulado “Cómics: investigación de conceptos y de términos paleontológicos, y uso como recurso didáctico en la educación primaria”, el objetivo del comic es plantearse como una forma diferente de comunicar y logran un ambiente divertido. Esta investigación se realiza para la enseñanza de ciertos temas que abarca las Ciencias Naturales. Después del trabajo elaborado y su evaluación, se comprende que el comic en la educación no puede necesariamente ser algo divertido en su totalidad. Pero si hacen hincapié en que, gracias a la creación e implementación de los comics, los

estudiantes desarrollan su criterio y así entablan discusiones o diálogos frente a situaciones diversas.

También nos sostenemos en los trabajos de Ramírez (2018), en su investigación titulada “Actitud de los docentes españoles ante el cómic como recurso pedagógico. estudio experimental en línea”, se plantea como objetivo emplear los comics de manera pedagógica y motivadora. La intención de emplear el comic nace de que nos encontramos en un tiempo donde la tecnología ha ido avanzando más y más. Por ello, los avances pedagógicos y didácticos necesitan que la labor docente sea innovadora y especialmente animada. En ese sentido, al finalizar su propuesta de implementar los comics, los docentes muestran un gran interés, pues buscan un cambio en la educación a través de la diversificación de estrategias didácticas.

### **Ejes teóricos**

Para la investigación hemos realizado este marco teórico referencial en el cual damos a conocer los temas de importancia que sustentan la propuesta. Estos temas no se encuentran plasmados únicamente desde nuestras experiencias y opiniones, sino la hemos fundamentado en soporte de autores que se mencionan al respecto. Por consiguiente, se ha indagado entre autores nacionales e internacionales que aportan para dar sentido y fuerza a nuestra investigación. Los temas centrales abarcan una explicación que inicia desde lo particular hasta lo general en diferentes apartados que se presenta a continuación.

Sobre la realización de nuestro proyecto nos centramos en una revisión documental en el ámbito nacional, analizando el Currículo Nacional de Educación del Ecuador para lograr identificar el modo de trabajo que se plantea para la materia de los Lengua y Literatura, su flexibilidad, el rol docente- alumno y los temas que este abarca. La idea central es lograr adecuar los cómics como estrategia didáctica al desarrollo e implementación del currículo como lo veremos a lo largo del desarrollo de este marco teórico.

### **Aprendizaje visual**

El estilo de aprendizaje visual es la manera de aprender mediante imágenes. Estas se relacionan con ideas o conceptos que ayudan a retener la información de mejor manera. Las imágenes son instrumentos de transmisión de información muy variada que apoyan

el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de una imagen de la portada de un libro puede definir la materia o el uso de una fotografía puede mostrar un hecho histórico de violencia o de paz. Ellwanger (2014) considera que “el Aprendizaje Visual puede ser utilizado entonces como una estrategia de enseñanza de gran utilidad para el desarrollo de una serie de habilidades de pensamiento en los estudiantes.” (p. 8).

Guiándonos en trabajo de investigación del autor Ellwanger (2014) podemos afirmar que para aplicar el aprendizaje visual tenemos que saber que este consta de un proceso de desarrollo, el cual posee cuatro etapas:

La recepción: la visión es importante en este proceso ya que es la encargada de captar la imagen y procesarla enviando la información de la misma a la corteza occipital, que es la encargada de decodificarla la información.

El procesamiento: mediante este proceso se codifica y procesa los datos captados anteriormente, permitiendo al individuo simplificar la información y facilitar su asimilación.

El almacenamiento: como la palabra lo indica es la etapa encargada de retener o guardar la información, para ello es importante la experiencia y emociones que se llevaron a cabo en el proceso de aprendizaje, debido a que estas se relacionan con las imágenes implementadas en el proceso.

La transferencia: el aprendizaje previo es puesto a prueba mediante distintas situaciones tanto en la vida cotidiana como en el ámbito educativo, se relaciona a información procesada con anterioridad a situaciones recientes. Mientras mejor sea el proceso de asimilación de la información mejor será el proceso de transferencia.

Es importante mencionar que para el desarrollo de un buen proceso de enseñanza-aprendizaje es indispensable el uso del material didáctico adecuado. Por ello, para el aprendizaje visual se pueden implementar un sin fin de materiales gráfico, dependiendo de lo que se quiera trabajar o como se busque lograr los objetivos de aprendizaje. Para la esquematización de información se puede utilizar mapas conceptuales, esquemas conceptuales, mapas temáticos, mapas mentales, etc. El uso de pinturas, fotografías, videos tiene una gran variedad de usos y pueden servir para profundizar o anticipar un tema, pueden generar debate o diálogo, de un hecho actual o histórico, incluso en el adaptar materiales, como los comics, memes, para la educación son una buena estrategia

de trabajo, permitiendo así tener una gran variedad de opciones para trabajar mediante el aprendizaje visual.

### **La didáctica de la lengua y literatura**

La asignatura de lengua y literatura es uno de los pilares fundamentales dentro de la educación ecuatoriana, esta es indispensable en el desarrollo de las capacidades culturales, sociales y críticas de los estudiantes. Por ello, nuestra investigación se centra en el tema titulado los “Mitos Andinos”. El Ministerio de Educación del Ecuador nos sugiere ciertos parámetros que se ven reflejados dentro del Currículo Nacional de Educación.

[...] la Literatura es un arte y no constituye una ciencia exacta. En la escritura creativa intervienen procesos mentales que van desde la imaginación, uso de la percepción y desarrollo de la capacidad intuitiva, hasta la evolución de aspectos volitivos como la audacia, la libertad y la profundidad. (Currículo Nacional de Educación, 2016, p. 856)

Dentro de lo observado en el campo educativo, notamos que las clases de Lengua y Literatura se desarrollaban de manera monótona, enfocándonos en tema de las Leyendas del Ecuador. No se veía reflejado la implementación de material didáctico novedoso, recurriendo al uso frecuente de la escritura o la actuación para el desarrollo de la actividad. Creemos que estos recursos están sobre explotados dentro de los temas de lengua y literatura, entre los cuales existen más opciones para que los docentes permitan que los estudiantes se expresen de manera artística dentro del aula de clase e incremente su interés por la asignatura.

Por esta razón, nace la iniciativa de proponer una nueva forma de enseñar a los estudiantes de manera creativa con ayuda de material didáctico novedoso que active el desarrollo de su creatividad. Los siguientes objetivos curriculares guiarán el desarrollo de nuestra propuesta:

- “OG.LL.9. Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura” (Currículo Nacional de Educación, 2016, p. 872).
- “OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje” (Currículo Nacional de Educación, 2016, p. 873).

También cabe mencionar que, la asignatura de Lengua y Literatura presenta diversas bases que beneficiar al desarrollo social de los estudiantes del nivel superior. Como lo menciona el Currículo Nacional de Educación (2016):

Los estudiantes de Básica Superior utilizarán la lógica formal para entender de mejor manera el mundo. Estarán en la capacidad de comprender las ventajas y desventajas de diversas situaciones y analizarlas en contextos de diversa índole. Esta propuesta curricular alienta a los estudiantes a examinar las situaciones en las que se da la cultura escrita y cuáles han sido los contextos históricos, sociales, culturales y académicos en los que se ha desarrollado. (p. 854)

En este sentido, se pretende que el alumnado conozca ciertos temas de una forma entretenida y divertida. Existen varias formas de hacer que el aprendizaje sea entretenido, pueden existir varios métodos para que enseñar L y L sea productivo. Sin embargo, nuestra investigación tiene una visión enfocada a la innovación, creación de material didáctico y el desarrollo del pensamiento crítico, se pretende llegar a que el alumnado aprenda desde un entorno novedoso y artístico, a diferencia de lo observado dentro de nuestras prácticas preprofesionales.

En cuanto, al tema que se trabajará en la materia de lengua y literatura, los mitos andinos, pertenece a la quinta unidad del texto de educación superior. Este tema fue sugerido por la docente profesional para dar continuidad a la planificación de la asignatura. En dicha unidad se emplean los objetivos que fueron mencionados con anterioridad. En este apartado mencionaremos las destrezas que acompañan dichos objetivos y cuales pretendemos que adquieran los estudiantes:

- LL.4.5.1. Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece.
- LL.4.5.4. Componer textos creativos que contengan o combinen diversas estructura y recursos literarios.
- LL.4.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados con el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC.

Referente a todos los objetivos y destrezas planteadas con anterioridad, es lo que se pretende alcanzar y destacar en el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumnado. Es necesario recalcar que todo este proceso va de la mano con nuestra presencia en el

planteamiento de la propuesta. Por ello, lo importante para alcanzar los objetivos, es formular una comunicación exitosa y favorable, donde se pueda compartir aprendizajes y experiencias en el entorno educativo.

### **La didáctica de ECA**

La asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) es muy importante dentro de la educación, permite a los estudiantes el desarrollo de sus capacidades artísticas, creativas e intelectuales; además, les permite familiarizarse con el entorno en el que habitan, a la vez que les brinda las capacidades de expresarse de manera creativa. La participación de los alumnos en proyectos culturales y artísticos fortalece su cultura, al ideal que aporta a la consolidación cultural de la sociedad. El currículo de educación ecuatoriano menciona que:

[...] se espera que los estudiantes participen activamente en proyectos culturales y artísticos, contribuyendo al cuidado y renovación del patrimonio. Al mismo tiempo, se ofrecen oportunidades para la interpretación y la creación artística, individual y colectiva, con un mayor grado de exigencia y autonomía, propiciando así la toma de consciencia y el respeto por las formas de expresión propia y ajena. (Currículo Nacional de Educación, 2016, p.740)

Por este motivo, buscamos cumplir con los objetivos y destrezas que hemos seleccionado en relación con nuestra propuesta y pretendemos garantizar el desarrollo cultural e intelectual de los estudiantes durante la implementación de nuestra propuesta intervención educativa. Tanto los objetivos y destrezas seleccionados están relacionados con el cómic, tema que se pretende trabajar para el desarrollo cultural y artístico de los estudiantes. A continuación, mencionaremos los objetivos y destrezas seleccionados:

#### Objetivos

- OG.ECA.5. Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.
- OG.ECA.6. Utilizar medios tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura. (REF. OG.ECA.6.)
- OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que

pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

#### Destrezas

- ECA.4.2.3. Participar en intercambios de opiniones e impresiones suscitadas por la observación de personajes que intervienen o están representados en obras artísticas.
- ECA.4.1.11. Utilizar aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas con secuencias de imágenes de la propia historia o relacionadas con un tema específico.
- ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (comic), en las que se atiende a la coherencia y a la adecuada organización de la información. (Ref. ECA.4.1.15).

#### **Enfoque comunicativo**

Desde nuestra perspectiva, consideramos que la comunicación dentro de un aula de clase es de suma importancia para el desarrollo correcto de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es fundamental para el desarrollo de conocimientos y un ambiente áulico adecuado. Como lo afirma García y Zebadúa (2011), “el enfoque comunicativo es una forma didáctica en el proceso de enseñanza de la lengua y literatura, el cual tiene una visión hacia el mejoramiento de la comunicación con las y los estudiantes”. Como resultado de una buena comunicación se pretende conseguir el desarrollo de distintas destrezas y habilidades enfocadas al progreso de la creatividad y conocimiento de los estudiantes.

El desarrollo de nuestros talleres, pretende enseñar a los estudiantes que el cómic puede ser una herramienta indispensable para transmitir enseñanzas, dejando de lado los métodos ordinarios como el leer textos y copiar materia que son los métodos que se aplican tradicionalmente. Con esto pretendemos comunicar y enseñar por medio del cómic y permitir el desarrollo de aprendizajes de una forma nueva y entretenida, en la cual el estudiante se involucre de una manera más dinámica y activa, realizando investigación, trabajo colaborativo y análisis de información que plasmaran en los cómics.

Como resultado de aplicar un método diferente a lo observado, se socializó entre docente - estudiantes en la enseñanza de la cultura y mitos andinos. En concreto, no se

busca que los estudiantes repitan lo que el docente enseña o copien lo que se dicta; se busca que, por medio de lo innovador, surja un diálogo, un aprendizaje en el cual los estudiantes se involucren, de acuerdo a la idea que se desea transmitir. García y Zebadúa (2011) plantean que “se basa en una comunicación entre el docente – estudiante, donde lo primordial es que el alumnado pueda adquirir un conocimiento significativo con la ayuda del docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p.13). Como resultado se consigue que los estudiantes compartan ideas con el docente sobre lo que pasó o sobre cómo se va formando el tema y gracias a ello fomentar un aprendizaje significativo en el alumnado.

### **Enseñanza creativa**

En esta investigación se pretende fomentar y desarrollar el aprendizaje creativo dentro del aula de clase, por medio de una propuesta interdisciplinar que pretende colocar al alumno como creador de cómics, que pueda ayudar al desarrollo de sus habilidades artísticas, creativas y lingüísticas; además, que beneficien en la adquisición de conocimientos desde una nueva perspectiva más dinámica y novedosa. Romero (2013), afirma que “la creatividad como producto debe representar el resultado de algo nuevo en los modelos de enseñanza-aprendizaje, percibida tanto por el alumnado, como por el profesorado” (p. 227).

La enseñanza creativa se puede aplicar en diferentes actividades, buscando que el alumnado se sienta atraído e interesado por aprender nuevos temas. Es decir, deja de lado la memorización de la teoría, fechas, eventos y personajes históricos por algo innovador anclado en la creación. Por ende, dentro de nuestra investigación pretendemos implementar el material gráfico mencionado con anterioridad.

En nuestra propuesta educativa queremos implementar los cómics como una herramienta que permita a los estudiantes explicar su la creatividad en el contexto para entender críticamente ciertos temas de la asignatura; además, se busca como objetivo que el alumno pueda presentar una mayor concentración sobre temas que le generen interés, pero se les dificulte su aprendizaje, sabemos que se genera un aprendizaje significativo al momento que ellos realizan la creación de su propio material didáctico, por ende, consideramos que aprenderían mediante una enseñanza creativa.

El comic es utilizado, desde mucho tiempo atrás, por la sociedad para distraerse, imaginar y expresar emociones. Los cómics básicamente son historias o situaciones

expuesto por medio de animaciones y textos, los cuales son diálogos entre los personajes. Cada situación está representada en un cuadro pequeño dentro de toda la presentación. Por lo general, los diálogos están escritos en los conocidos globos de texto o bocadillos. Cada cuadro del comic, cuenta la trama que se da en la historia y desde un principio cuenta con un inicio, el desarrollo y el final. Como lo afirma Días (2016) “sabido es que el término cómic proviene del inglés y se refiere, en su primera acepción, a una serie de viñetas con desarrollo narrativo y secuencial” (p. 565).

Según nuestro criterio, existen algunas ventajas de uso del comic en la educación, podemos mencionar principalmente el entretenimiento. En efecto, al hacer usos del mismo en la enseñanza de nuestra cultura y los mitos andinos, se puede incrementar la curiosidad en los estudiantes a través de algo diferente a lo que se está acostumbrado. Desde la investigación titulada “La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos” de Días (2016), se puntualiza varias ventajas de la utilización de los comics, estas son:

- Aplicaciones metodológicas de la historieta como herramienta para el aprendizaje de las ciencias sociales, los idiomas y las culturas, donde forjamos nuestras identidades.
- Su eficacia como herramienta didáctica se comprueba tanto por la facilidad de comprensión del lenguaje y la variedad temática, como por las ilimitadas posibilidades estéticas que ofrece.
- El uso de historietas mejoró las habilidades narrativas de los estudiantes, al tiempo que fortaleció su comprensión visual.

Para finalizar, mencionamos que la enseñanza creativa es apta para trabajar con el desarrollo de los cómics, debido a que permite el desarrollo de distintas habilidades por parte del estudiante y docente. Además, permite el desarrollo creativo del educando, fortaleciendo el trabajo interdisciplinar de las asignaturas de Lengua y Literatura en conjunto con Educación Cultural Artística.

### **Pensamiento crítico para la enseñanza de Lengua y Literatura**

El pensamiento crítico es parte fundamental de la educación, porque nos ayuda a distinguir los sucesos y generar una conciencia propia que permita cuestionarse los hechos históricos que pasan o pasaron en la historia de la humanidad. El pensamiento crítico está fuertemente ligado al análisis de la información, debido a que un estudiante

debe desarrollar la capacidad de discernir la información que se le brinda dentro de un aula de clases para poder comprender de mejor manera el conocimiento que se desarrolla. Según Ordóñez (2002), el aprendizaje:

[...] es configurar una relación entre el ser humano y el mundo, mediante la cual se genera cultura dejando de lado el adquirir datos sin generar un proceso de investigación y reflexión, es decir generar un dialogo en función de un tema de estudio. (p.7)

### **El pensamiento crítico**

El pensamiento crítico es la capacidad que tiene una persona para argumentar, analizar, razonar y deducir información mediante un proceso de búsqueda e investigación. El pensamiento crítico permite que el ser humano sea capaz de identificar y cuestionar su realidad social e histórica, creando su propia manera de percibir e interpretar los hechos que acontecen diariamente en la vida del individuo mediante la reflexión. En relación con nuestra interpretación del pensamiento crítico, Facione (2000, como se citó en Curiche, 2015) “considera, el pensamiento crítico es una forma de pensamiento autorregulado que persigue un propósito y que involucra habilidades como interpretación de información, análisis, evaluación de fuentes”. (p. 14)

Vivimos en un mundo lleno de información con la que interactuamos constantemente, por lo tanto, es indispensable saber analizar, razonar y tomar decisiones de manera eficiente. Sabemos que para desarrollar nuestro pensamiento se necesita trabajo y dedicación constante por ello el pensamiento crítico es de vital importancia no solo en la educación, sino también en el ámbito social, en consecuencia, es fundamental ayudar a su desarrollo mediante estrategias de aprendizaje.

Para desarrollar el pensamiento crítico dentro de un aula de clases es primordial el despertar del interés del alumnado mediante la creación de material didáctico que ayude a captar la atención de los estudiantes, permitirles debatir acerca del tema que se tratara en la clase, permitiendo que el alumnado de su opinión o punto de vista, procurando generar que el estudiante analice una situación o un problema.

Es decir, se busca lograr con el desarrollo del pensamiento crítico en la materia de Lengua y Literatura que el educando tenga la oportunidad de desempeñarse como un ser activo dentro de la materia, argumentando con su punto de vista de una manera lógica y reflexiva. Con el desarrollo del pensamiento crítico se busca dejar atrás el puro proceso

de asimilación de datos, los cuales no tenían mayor influencia en los estudiantes, siendo olvidados a los pocos días o horas, debido a que el alumno se dedica más tiempo a memorizar el contenido que a comprenderlo. Esto limita la generación de un conocimiento significativo.

En definitiva, mediante la aplicación de la enseñanza creativa y el uso de nuevas herramientas como los comics, buscamos ayudar al desarrollo del estudiante en el ámbito académico y creativo, fortaleciendo a su vez el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clases; además, se busca que el uso de estas herramientas ayuden a desarrollar el pensamiento crítico del alumnado, permitiendo que estos actúen como agentes activos dentro de la sociedad, al momento de analizar y difundir la cultura nacional.

### **Marco metodológico**

La metodología con la que se llevó a cabo esta investigación se estructura desde diferentes elementos metodológicos. En primer lugar, se encuentra expuesto el paradigma, enfoque y tipo de investigación. En segundo lugar, tenemos los métodos y técnicas de recolección de información. Y, por último, se presenta los instrumentos que se utilizó y sirvieron para la recopilación de información desde la intervención y experiencia en el campo investigativo.

La investigación se encuentra encaminada en el paradigma interpretativo, puesto que iniciamos con una comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura, para luego interpretar las necesidades educativas, estableciendo una relación dialéctica con diferentes actores que participan en la investigación. Ricoy (2006) afirma que “la teoría constituye una reflexión en y desde la praxis, conformando la realidad de hechos observables y externos” (p. 17). En este aspecto, la investigación se basa en un análisis de la situación investigada para luego intervenir sobre la base de la implementación de una propuesta de intervención educativa que busca contribuir en cierta medida con la estrategia didáctica.

Para este trabajo nos apoyaremos de la Investigación-Acción (IA), un método de investigación que permite realizar un estudio en un contexto se observa cierto problema, ciertas necesidades de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Lengua y Literatura. En este sentido, se busca mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual se elabora y aplica un proyecto de intervención educativa

desde un trabajo interdisciplinar y por medio de la producción creativa. Latorre (2005) menciona que “La IA tiene la intención de que las personas trabajen con el objetivo de mejorar su propia práctica” (p. 25). Como resultado, se emplea una serie de mecanismos para lograr cumplir el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje partiendo de lo particular hasta lo general. Para ello, se analiza varios aspectos que influyen en el desarrollo de la propuesta para lograr unas buenas prácticas educativas entre el profesor y alumnos, centrados en trabajo por medio de varias disciplinas.

En cuanto al enfoque de la investigación, este es cualitativo, puesto que se realizó una observación participante, entrevistas y grupos focales, como docentes-investigadores nos introducimos y compartimos la experiencia educativa y socializamos los resultados con los estudiantes y docentes. Desde esa visión, todo lo que se pudo evidenciar e interpretar también se compartió en ciertos temas. Como afirma Ruedas et al. (2009, como se citó en Martínez, 2004) se “intenta determinar la naturaleza más profunda de las realidades, su estructura dinámica, que da la razón completa de su comportamiento y manifestación” (p. 628). En efecto, cualitativamente, todo lo que se tiene de información, fue gracias al conocimiento de las realidades de los estudiantes y su forma de participar en su formación académica. Toda es información especialmente recaba a partir de las experiencias durante el transcurso de la intervención educativa.

Interpretar y compartir los resultados de lo investigado es uno de los objetivos de reflexión en los siguientes apartados, especialmente en la concepción y análisis de toda la propuesta. Para ello, se describe cada acción, actividad y suceso observado desde la experiencia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, nuestra investigación es un estudio descriptivo, como lo define Hernández (2018), “En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada uno de ellas independientemente, para así-y valga la redundancia-describir lo que se investiga” (p. 45). Justamente, parte de lo que investigamos se sitúa en de la aplicación de la propuesta, que se describe desde una mirada pedagógica.

Para encaminar y recolectar información que apoye a la investigación desde la interacción con los integrantes de este trabajo, se utilizó algunas técnicas e instrumentos de investigación. Entre lo más utilizados se encuentran: la observación participante, la entrevista y grupos focales. Cada uno de ellos se expondrán a continuación con énfasis

en la forma de aplicación y apoyo a la investigación sobre la base de las experiencias y puntos de vista de cada actor.

### *Observación participante*

Durante el proceso de recolección de datos, la observación participante fue un método muy importante, gracias a ello pudimos describir los acontecimientos ocurridos durante la investigación. Posteriormente, se obtuvo la información que –de cierta forma- contribuyó a definir el tema de estudio, mediante el registro y análisis correspondiente de los datos recolectados. Fabbri (2020), afirma que “la observación es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla normalmente sus actividades.” (p. 2). Por ende, podemos decir que la observación es un método que nos permite establecer una relación entre los investigadores y los sujetos investigados; además, nos permite comprender la realidad vivida por el sujeto de estudio y el entorno en donde se desarrolla sus acciones con mayor profundidad.

### *Entrevista*

La comprensión de todos los aspectos suscitados durante la investigación, se dieron por medio de varias técnicas, pero también se recolectó información desde diferentes puntos de vista con la ayuda de la entrevista semiestructurada. Esta técnica nos permitió obtener datos o información de los sujetos de investigación a través de la interacción entre los miembros de la institución educativa y los investigadores (Troncoso, 2016). En este caso, la entrevista se aplica a los docentes para conocer su pensamiento acerca de la investigación y la propuesta de intervención desarrollada durante sus horarios de clases. Gracias a esta técnica recopilamos más experiencias por parte de estos actores, quienes intervinieron en diferentes medidas en la investigación. De esta manera, se conoció lo que piensan sobre la propuesta, las ventajas y desventajas de su aplicación en los procesos educativos, además de las sugerencias e ideas serán expuestas en diferentes apartados del capítulo 3.

### *Grupos focales*

La información recabada también tuvo otros puntos de vista representados por los estudiantes, quienes por medio de grupos entablaron un dialogo con los investigadores

sobre la propuesta de intervención y, en especial, el proceso de la creación de cómics. Cada dialogo con los grupos se realiza considerando los espacios y disponibilidad de los estudiantes. Los grupos focales se aplica a distintos grupos de los dos paralelos (A y B), donde se aplicó la propuesta, se interactuó al menos con 8 grupos del paralelo A y 10 grupos del paralelo B en distintas fases del desarrollo de la propuesta. Esta técnica sirve para recolectar información a través de una serie preguntas para el proceso de discusión o diálogo. Se utilizó esta técnica porque existe una cantidad de participantes en la propuesta y realizar una entrevista por cada persona tomaría más tiempo; además, los estudiantes se sentían más cómodos con sus amigos para contar sus experiencias, que en una interacción directa con los investigadores. Por lo tanto, los grupos focales ayudan a obtener información desde una mirada más subjetiva, pero no menos interesante, para expresar los puntos de vista en forma general de la propuesta, que será analizado en el tercer capítulo.

Hamui y Varela (2013) entienden la técnica en los siguientes términos: “la técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (p. 56). La información brindada por cada uno de los estudiantes, se toma en forma grupal, ya que la mayoría de integrantes por grupo expone una idea. Por esta razón, los grupos focales está presente en esta investigación para interpretar, analizar y comprender la forma de pensar de los estudiantes sobre la investigación y la propuesta. De esta manera, los sujetos participes del dialogo tienen más libertad para expresar su sentir y se pueden apoyar con lo que el otro sujeto menciona, creando una visión compartida de la realidad vivida.

### *Revisión documental*

Un punto fundamental dentro de la elaboración de la investigación es el análisis de documentos, mediante la revisión de estos pudimos sistematizar la información, analizar distintos puntos de vista y obtener nuevas ideas que ayudaron acrecentar los fundamentos teóricos, particularmente los documentos curriculares (macro, meso y micro) y normativos del sistema educativo. La revisión de documentos es un paso indispensable dentro de la investigación, nos permite tener una visión más amplia del campo que pretendemos explorar, además nos brinda muchos beneficios como; la

organizar la información e ideas, fundamentar investigaciones, observar comportamientos, etc. Como nos expresa Hernández (2003):

El análisis documental es la operación que consiste en seleccionar las ideas informativamente relevantes de un documento a fin de expresar su contenido sin ambigüedades para recuperar la información en él contenida. Esta representación puede ser utilizada para identificar el documento, para procurar los puntos de acceso en la búsqueda de documentos, para indicar su contenido o para servir de sustituto del documento. (p.5)

### *Diarios de campo*

Como mencionamos anteriormente la observación participante sirve para recolectar información, la cual es recopilada en los diarios de campo, los mismos son una gran ayuda al momento de redactar todo lo que se puede observar en una investigación. “El diario de campo es un útil en el que el estudiante hace evidencia de lo que aprende y de lo que aún le queda pendiente por aprender” (Alzate, Puerta y Morales, 2008, p. 1). Es importante mantener un registro bien detallado de lo que se observa, los diarios de campo nos ayudan a sintetizar la información y analizarla de manera más detenida al momento de trabajar el proyecto de investigación. El diario de campo es un instrumento indispensable en la recolección de información, va de la mano con la observación y nos permite llevar un registro de todas las actividades que se observan dentro del ambiente de investigación, facilitando así la recolección y posterior análisis de la información.

Luego de una conceptualización de todos los elementos introductorios, durante la redacción de los siguientes apartados se expondrá información y avances recabados en la investigación. Para ello, se ha estructurado la investigación en tres capítulos, los cuales contienen información de diferentes fases de lo investigado en base a la propuesta. En el primer capítulo se encuentra teorizado una breve historia del cómic y su potencial pedagógico. En el segundo capítulo, se menciona la concepción y el desarrollo de la propuesta pedagógica desde el trabajo interdisciplinar. Mientras que, en el tercer capítulo, se analizan los principales resultados de la aplicación de la propuesta de intervención educativa y sus eventuales efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Capítulo 1: Historia y desarrollo del cómic: hacia una visión pedagógica

En pleno siglo XXI, el uso del cómic o historieta como una estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura parece poco común en los salones de clase ecuatorianos, aunque pueden ser de gran utilidad considerando los avances tecnológicos actuales. En efecto, desde hace muchos años, el cómic ha venido transformándose como forma de expresión en la sociedad, al adoptar formas y objetivos diversos (Vilches, 2014). Hoy en día, el cómic es un objeto que atrae a chicos y grandes por el entretenimiento en base a imágenes. Esto debido a la calidad de atención que atrae el cómic cuando despierta la imaginación entre sus lectores; con imágenes y textos cortos se tejen redacciones que dan vida a una historia.

En este sentido, el cómic incide considerablemente en el arte de la comunicación e interacción de una o más personas, porque procura el intercambio en la forma de expresar sentimientos, emociones, ideas, pensamientos, etc. La diversidad del cómic en el sentido de comunicar es visto como una ayuda para entablar diálogos desde diferentes perspectivas; es decir, como cada uno de nosotros expresamos nuestras vivencias. Vilches, G. (2014) caracteriza al cómic en los siguientes términos: “el cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico” (p. 10). En este caso, la responsabilidad y la capacidad del creador del cómic es expresar varios contextos históricos y comunicativos para los lectores.

La narración de una historia, caso o situación, es parte de la plasticidad comunicativa del cómic. Las personas que tengan la intención de crear un cómic con fines educativos, podrán producirlo y utilizarlo a corto y largo plazo en procesos de enseñanza-aprendizaje, en especial por los adolescentes, jóvenes y adultos. Aunque el “cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos” (Vilches, 2014, p. 13), sus imágenes tienden a ocupar un puesto principal en la intención de comunicar diferentes ideas, lo que permite cierta maleabilidad. En este primer capítulo, abordaremos brevemente la historia del cómic, con la intención de resaltar su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En primer lugar, introduciremos una concisa explicación teórica del cómic, abordando conceptos, elementos, aplicaciones y demás aspectos con los cuales nos familiarizaremos antes de indagar sobre su uso en proceso de enseñanza aprendizaje.

Seguidamente, analizaremos el valor pedagógico que resalta de la utilización del cómic, sea dentro o fuera del aula. Esto con la intención de conocer como interviene la creatividad, la gamificación y el pensamiento crítico. Y finalmente, nos esforzaremos por posicionar al cómic como una forma de interacción y construcción de conocimiento, movilizand o varios ejes y métodos constructivistas.

### **1.1. Breve historia del cómic o historieta y sus principales aplicaciones comunicativas**

En primera instancia, cabe recalcar ciertos conceptos teóricos del cómic. Por una parte, la información recabada sobre el cómic o historieta en este apartado, se sustenta en una búsqueda profunda de términos y conceptos, que nos permitieron formular nuestras propias conclusiones. Toda la información está sustentada por varios autores de libros, revistas, artículos científicos y páginas digitales. Con base en esta breve explicación, nos planteamos ciertas interrogantes, las cuales serán respondidas en este primer apartado: ¿qué es un cómic? ¿cuál es la función social del cómic?

La palabra “cómic” proviene de varias composiciones lingüísticas, por lo tanto, es necesario conocer su origen. Si lo vemos desde la etimología, la palabra cómic viene del griego “komikos”, el cual significa “perteneciente o relativo a la comedia”. De ahí nace “cómic-strip”, una palabra de la lengua inglesa, la cual traducida al español tiene como resultado “tira cómica”. Pero la palabra cómic, que es la más usada a nivel mundial, es frecuentemente traducida al español –en algunos países– por “historieta”. Más allá del solo significado, la palabra cómic hace referencia a lo gracioso o a lo cómico, de ahí se originan también tres formas de referirse al cómic: historieta, novela gráfica y tebeo. En sí, los términos utilizados dependen de la historia del cómic y su uso en cada país o región lingüística e incluso de cada círculo social o persona.

En un primer momento de su historia, el cómic no es utilizado como lo concebimos hoy en día, de hecho, no poseía el mismo significado ni un concepto formal (Vilches, 2014). Por lo tanto, se sobrentiende que todo empieza con la necesidad de crear historietas para expresar un malestar en contra de la política y la sociedad con la que no se está de acuerdo, de una manera no directa. Así, el cómic se lo visualiza como una forma graciosa de ver, contar y expresar las cosas en contra de algo o alguien. Es decir, se busca utilizar la sátira a través del cómic para comunicar o discutir cosas serias que acontecen en nuestra sociedad.

Por otra parte, existen formas más descriptivas sobre la definición y forma de comprender el cómic, a continuación, abordaremos algunas de ellas que recabamos de diferentes datos expuesto por autores y plataformas. La Real Academia Española (2019), define al cómic como, una “serie o secuencias de viñetas que cuenta una historia”. Como podemos observar, su definición enfatiza sobre una mera forma de dar a conocer un suceso, que por medio del entretenimiento inician y cierran un relato. Según Aparici, R. (1992), se puede definir al cómic como una “secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato” (p. 22). Es decir, nuevamente se recalca una serie de imágenes o viñetas, articuladas en varios elementos, entre los cuales encontramos formas de relato, imágenes y escenas que restituyen una historia. Según estas definiciones, el cómic puede ser concebido como una cadena de escenas que contienen diferentes elementos como personajes, lugares, frases, imágenes, etc., con las cuales se relatan un acontecimiento para informar y comunicar un mensaje.

Los diferentes conceptos del cómic son insuficientes para comprender su eventual uso pedagógico, también es fundamental enfatizar el objetivo de esta forma de expresión. Vilches, G. (2014) afirma que sirve también como un “medio de comunicación de masas” (p. 10), en la medida que puede ser comunicado un mensaje a un gran número de personas. A nuestro parecer, el cómic es una manera de plasmar ideas propias sobre un estado o situación de manera lúdica, sarcástica, irónica, científica, etc., para que otras personas puedan interactuar con ellas. Sin embargo, el cómic va más allá que la simple comunicación de ideas y emociones, también permite narrar situaciones con un estilo personal que fomenta el uso de la creatividad, estas pueden ser historias reales de la vida cotidiana o ficticias como los doramas o historietas de super héroes. El cómic busca la atención del lector con ilustraciones creativas y lúdicas para narrar hechos o situaciones con el objetivo de comunicar o compartir un mensaje. En este sentido, el cómic presenta un potencial pedagógico interesante que trataremos de explotar con una propuesta pedagógica que se abordará más adelante.

## ***1.2. Manifestación histórica del cómic***

Con la aparición de la imprenta en el siglo XV creada por Johannes Gutenberg, se desarrolla la prensa en el siglo XVI. Esto abre el camino a la humanidad para dar paso a una nueva manera de compartir y comunicar. Así, la presencia de Rodolphe Töpffer, quien fue un profesor a quien le gustaba dibujar (principalmente paisajes) empieza a tener sentido en el mundo de las imágenes. Töpffer realizó varios dibujos y garabatos

los cuales con el tiempo fueron publicados en un álbum que se vendieron por Europa teniendo gran acogida del público. Uno de los grandes modelos que publicó Töpffer en 1837, fue su libro de 40 páginas conformada por dibujos y textos, se titulaba “*Las aventuras de Obadiah Oldbuck*”. Luego de este hecho, es como toma forma el cómic, combinando dibujos con las frases.

Con el pasar del tiempo, este arte fue mal visto por ciertos críticos, quienes analizaron al cómic como una forma de manifestar relativamente exitosa en contra del sistema o el poder, ya que la mayoría de caricaturas estaban producidas con algo de exageración. En efecto, Vilches (2014) menciona que “los dibujos hacían relación a fines satíricos o mejor dicho a una burla” (p. 16). Esa burla recaía especialmente sobre los gobernantes y quienes poseían el poder. Por lo tanto, los sujetos de ese entonces no eran bien vistos. Paulatinamente se modifican ciertas partes de las ilustraciones y se fija un esquema para narrar situaciones críticas indirectamente.

En consecuencia, el cómic se posiciona en la prensa con el objetivo de comunicar e informar narraciones y noticias, pero principalmente contar un hecho de manera diferente. En este caso, el cómic toma relevancia poco a poco en el periodismo. Vilches (2004) subraya que se construye una “nueva forma de contar las noticias, más sensacionalista y con una presencia de imagen mucho más importante que hasta entonces” (p. 17). De esta manera, el tipo de narración presente en el cómic empieza a familiarizarse rápidamente en la sociedad. Por esta razón, en el mundo de la narración de cómics frecuentemente se menciona a dos personajes influyentes en el ámbito, como son los periodistas William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer, quienes introducen el cómic en la prensa estadounidense, que dio inicio a la época de oro del cómic en los medios de comunicación.

### **1.3. Composición del cómic y sus elementos importantes**

Después de conocer una breve conceptualización e historia del cómic, nos planteamos una hipótesis. ¿Cuáles son los elementos que dan sentido al cómic? Los elementos principales del cómic se presentarán en secuencia en los siguientes apartados. Cada uno de ellos, recabados desde el libro titulado “*Cómic y fotonovela en el aula*” de Aparici, R. (1992), quien menciona que existe tres elementos esenciales en un cómic: “el lenguaje visual, el lenguaje verbal y los signos convencionales” (p. 26).

En el lenguaje visual se encuentra la viñeta, el encuadre, los planos y el color. La viñeta nos brinda una visión del acontecimiento desarrollado en cada sesión. El encuadre fija la cámara y espacio que está dentro de la viñeta. El plano es la fijación exacta del personaje o suceso con exactitud. Y finalmente el color, es el encargado de darle más realce y sentido al acontecimiento, además de brindar una distinción al suceso. En consecuencia, podemos mencionar que el lenguaje visual y los componentes que conforman el cómic, llegan a ser esenciales al darle sentido visual y vida a la historia en su conjunto.

Por otra parte, en el lenguaje verbal encontramos el bocadillo, la onomatopeya y las letras. Si bien lo verbal ya hace referencia al sentido de la comunicación, cabe recalcar que en este lenguaje la intención es informar y expresar, tanto lo verbal, como los sonidos imaginados. El bocadillo, o mejor conocido como globos, sirve para expresar ideas, emociones y entablar diálogos. La onomatopeya es el cable esencial en los momentos ruidosos o de acciones donde se expresa sensaciones y escándalos. Como no podía faltar las letras, que son principales en los cómics, puesto que acompaña a las imágenes o dibujos para darle sentido a la narración. La letra tiende a variar dependiendo del contexto; es decir, su forma, tamaño y demás, va de acuerdo al hecho acontecido. El lenguaje verbal busca, en efecto, que el lector comprenda la historia por medio de la lectura.

Finalmente, los signos convencionales ayudan a comprender con más detalles lo que pasa en la historia o, mejor dicho, facilitan “entender la psicología, sentimiento y las ideas de los personajes” (Aparici, 1992, p. 44). Por lo tanto, aquí encontramos la metáfora visual y el montaje. La metáfora visual hace referencia a la expresión de una idea por medio de la imagen tal como un signo u objeto. En el montaje encontramos ilustraciones de movimiento a las imágenes o personajes que están dentro de una viñeta, gracias a esto se logra que el cómic tenga realce y de vida a la imagen. Todos estos elementos presentados son de gran aporte al dar sentido al cómic para que capte la atención del lector.

#### ***1.4. Empleo del cómic en indicadores referentes a la investigación***

Existe gran aceptación del cómic como fuente de estudio en diversas investigaciones, así como en la nuestra. El cómic ha sido relevante para encaminar un estudio con la intención de demostrar el potencial del mismo en diferentes aspectos, en nuestro caso, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación se introduce en el

cómic por medio de diferentes aspectos como la didáctica y la producción creativa para comprobar su potencial pedagógico. Por ende, como base y guía en futuras intervenciones de la investigación, presentaremos los indicadores más relevantes donde el cómic ha sido llevado a cabo como objetivo de estudio de este trabajo. Entre estos están: la expresión artística y la pedagogía.

Desde lo pedagógico y la expresión artística, podemos mencionar dos obras, la de Jorge Peña Ramos en su libro titulado “Cómo dibujar: historietas, caricaturas y humor gráfico” y la de William Ayers y Ryan Alexander Tanner en su libro denominado “Enseñar, un viaje en cómic”. Estos autores llevan a otro nivel la lectura, comparándolas con las lecturas tradicionales, que cuentan solo párrafos y más párrafos. Estos ejemplares tienen entre 100 y 150 páginas con imágenes y textos con la intención de motivar y formar pedagógicamente en el arte y la literatura. Por esto, la expresión artística del mismo tiene una visión pedagógica al demostrar entendimiento más profundo de ciertos temas de manera creativa y didáctica, es decir, todo en torno al arte.

La cuestión es que el cómic sea empleado como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Por lo tanto, se acerca la pedagogía al arte. Todo esto con la finalidad de asociar diferentes disciplinas que intervienen en la investigación como Lengua y Literatura, ECA y las TIC.

### **1.5. El cómic y su potencial didáctico**

El cómic o historieta es comúnmente utilizado como un medio de entretenimiento, el cual contiene distintos elementos textuales y visuales que lo enriquecen, puede ser denominado como “una narración gráfica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata” (Barza., 2006, p. 3). La mezcla que existe entre texto e imágenes divididas por viñetas, además de la historia, hacen del cómic un texto entretenido y de fácil asimilación para el lector; por ello nos preguntamos: ¿se puede utilizar el cómic con fines educativos?

El cómic puede ser utilizado dentro de una propuesta pedagógica moderna para el desarrollo del conocimiento de los docentes y alumnos mediante un aprendizaje colaborativo. Esto debido a que el cómic es capaz de ser adaptado a fines educativos como una estrategia didáctica. Su potencial no se limita a un área de aprendizaje en específico, este es capaz de adaptarse a todas las materias que se trabajan dentro de un

centro educativo, permitiendo incluso un aprendizaje interdisciplinar. El cómic posee una cualidad adaptativa que permite trabajarlo en diversos niveles educativos. Si se realiza las adaptaciones correspondientes, el cómic puede abordar un gran número de temas dentro de cualquier nivel educativo, se trata de una herramienta pedagógica de gran apoyo.

Desde esta perspectiva, Linares, García y Martines (2016) mencionan que “la elaboración y utilización de la historieta permite reforzar el aprendizaje de los alumnos, además de que es un recurso de enseñanza aprendizaje innovador que integra diversas habilidades, formas de comunicar y distintos temas de los planes de estudio” (p. 92). El cómic cumple un papel importante dentro de la educación cuando ayuda a desarrollar destrezas básicas de la misma. Como lo menciona Maza, (2013) “el cómic explora la construcción de lenguaje, se basa en los elementos clave de los que se vale el hombre para comprender al mundo: la imagen y la palabra” (p. 14).

Según el punto de vista de estos autores, podemos mencionar que el cómic es una herramienta que permite comprender al mundo desde un punto de vista diferente, permite abordar distintas destrezas que se presentan en varios niveles de educación de una manera más didáctica y entretenida. Además, permite al docente explorar nuevas formas de desarrollar un aprendizaje significativo, con el cual los alumnos se sientan más atraídos para indagar temas diversos, para crecer desde un punto de vista social y educativo. Por ello, el cómic “si desde un inicio es planteada, organizada y ejecutada en tiempo y forma, es una herramienta bastante útil para la enseñanza aprendizaje”, “el cómic es una forma de lectura amena que invita a interesarse en los temas escolares a través del mundo de la fantasía” (Linares, García y Martines, 2016, p. 93.).

El cómic puede ser utilizado como una herramienta que ayude al desarrollo pedagógico de la comunidad educativa. Este tiene la capacidad y versatilidad de construir un sin fin de historias, adaptando los acontecimientos históricos que se desean impartir dentro de una institución educativa; además, es propicio para la producción de pensamiento crítico entre los estudiantes, en la medida en que induce a analizar los elementos que construyeron los acontecimientos y a su vez enriquecer su creatividad.

Sin duda, el aporte más visible de los cómics a la educación es el incentivo a la lectura, el desarrollo de un hábito lector dentro de una práctica pedagógica es de gran

importancia para la formación académica de los estudiantes: “Los cómics pueden ser un conducto de validación de identidad en el aula, pueden conectar a los estudiantes con otras obras literarias, análisis literarios complejos y la adquisición de habilidades” (Porrás, Fontalvo y Vélez, 2020, p.13). Por ello, es indispensable guiar el proceso de lectura de manera adecuada, cuidando que en el transcurso de la misma el estudiante se apropie del conocimiento y pueda interpretarlo de una manera adecuada. Los cómics pueden facilitar las lecturas que resulten complejas para los estudiantes, por medio de sus recursos comunicativos puede transformar una lectura exigente, en una más atractiva y de mayor entendimiento, cuidando siempre que la esencia del texto original no se pierda.

El comic es una buena forma de incrementar la habilidad de la escritura y la lectura, con historias cargadas de aventura y humor que el estudiante puede desarrollar. Los cómics pueden ser utilizados como una herramienta que permita el desarrollo de los factores de expresión lingüística, llegando también a ser utilizados para afianzar la comprensión verbal e inteligencia espacial de los educandos. Como lo mencionan Reina y Valderrama (2014) “el comic es una buena forma de incrementar la habilidad de la escritura y la lectura, con historias cargadas de aventura y humor que el estudiante puede desarrollar.” (p. 75)

Como se puede apreciar en apartados anteriores, el cómic cuenta con una gran variedad de géneros, que a su vez permiten el desarrollo de historias muy diversificadas. El cómic, al contar con una gran variedad de elementos visuales, atrae la atención de los lectores. De esta manera, se vuelve una herramienta ideal para trabajar dentro de un aula de clases, convirtiéndose en una alternativa muy eficaz a ser relacionada con un lenguaje con tendencia juvenil; además, de aproximarse a una estética atractiva para niños, jóvenes y adultos.

El cómic puede ser utilizado a su vez como un recurso explicativo, nos referimos a que se pueden abarcar temas de la vida cotidiana para ser explicados desde un punto de vista más interesante. Por ejemplo, el cómic tiene los recursos y la versatilidad de adaptar el tema a una historia que, mediante una serie de gráficos y textos llamativos, provoquen que el lector se sienta atraído y comprenda el concepto que se trabaja. De esta manera, el cómic puede abarcar un sin fin de temas, convirtiéndose en un gran recurso pedagógico.

Las características que presenta el cómic pueden llegar a ser de gran utilidad para fomentar el hábito de la lectura y de manera conjunta se desarrolla la comprensión lectora de los estudiantes. Según García (2013), el cómic “constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector”, de manera conjunta “trata temas actuales y motiva a los alumnos por su fácil lectura y humor” (p.14). Por ello, podemos afirmar que el cómic puede abarcar hechos históricos nacionales o globales, dependiendo el tema que se pretenda trabajar desde un aspecto curricular, resaltando de esta manera la gran flexibilidad del cómic para adaptarse al contexto y la dificultad del tema abordado.

No debemos olvidar que el cómic es una creación artística, la manipulación de imágenes, colores, entornos, diálogos, emociones son la esencia del arte. “Aristóteles define al Arte como aquella producción humana realizada de manera consciente. Fruto, por tanto, de su conocimiento.”(Ávila., 2013). Esta frase hace alusión a que el arte es una representación ficticia que nos acerca a acontecimientos realistas desde distintos modos de creación. El cómic es una creación que puede permitirnos interpretar distintos acontecimientos, convirtiéndose en una herramienta que permite la expresión del arte con la cual los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades artísticas, analíticas e interpretativas, que favorece su desarrollo educativo e incluso social.

El arte y la creatividad son dos elementos que van de la mano, coexisten mutuamente en la producción de un cómic, por ende, el desarrollo de la creatividad es de suma importancia para una correcta expresión artística. Los cómics permiten este desarrollo, al recolectar distintas habilidades que presentan los estudiantes, entre ellas encontramos, el dibujo, la creación de historias, la redacción de textos y la imaginación. “El arte y la lectura, constituyen elementos significativos para el desarrollo cognitivo y creativo de las niñas, niños y jóvenes, además incentiva a la proactividad con relación a la transformación del espacio escolar” (Díaz y Ledesma., 2021, p.13). Si todos estos elementos se desarrollan de manera coherente y correcta, pueden dar como resultado la creación de material que aporte al desarrollo formativo de los educandos.

Es importante entender que el desarrollo de una pedagogía innovadora va a la par de un proceso de enseñanza aprendizaje organizado e innovador, en el cual la creatividad y la inclusión de procesos innovadores juegan un rol importante como elementos indispensables para el desarrollo de un aprendizaje autónomo en los educandos. De esta

manera, el cómic puede ser utilizado como una herramienta lectora que apoye la autonomía personal, al ser un instrumento que trabaja distintos aspectos que fortalecen la reflexión e interpretación de un acontecimiento, que tiene como consecuencia generar autonomía dentro de un individuo. Vygotsky (1974, como se citó Calzadilla 2018) señala que,

el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno. (p.3)

Por ello, es importante desarrollar la lectura desde los primeros momentos del aprendizaje de los niños, debido a la gran importancia que esta posee en el crecimiento del alumno, acercando al individuo al desarrollo de su personalidad. Además, la lectura le permite al estudiante adquirir conocimiento que lo encaminarán a su autonomía lectora. Como consecuencia, el educando será capaz de indagar dentro de su cultura, analizar e interpretar su realidad social a la vez que desarrolla un pensamiento crítico. Reina y Valderrama (2014) mencionan que el cómic es una herramienta didáctica de gran ayuda en los procesos de aprendizaje, porque brinda muchas opciones diferentes e innovadoras, logrando captar el interés y constancia de los estudiantes. (p. 75)

Así como es de suma importancia el desarrollo de un aprendizaje autónomo, también lo es el de un aprendizaje grupal. El ser humano por naturaleza es un individuo social que trata de mantenerse en un grupo y procura convivir en él. De la misma manera, dentro de un ambiente educativo, el ser humano busca lograr la interacción entre sujetos que comparten experiencias, saberes e intereses. Mediante la interacción social, un individuo es capaz de desarrollar sus saberes con más facilidad, un ser humano mediante la interacción, al tiempo que desarrolla losos de amistad, aprende a convivir en armonía, se convierte en un ser empático, pensante y colectivo.

El aprendizaje colaborativo ha demostrado eficiencia en la superación de actitudes negativas, incrementar la motivación y el autoconcepto; por otra parte, las experiencias de interacción cooperativa permiten producir un aprendizaje vinculado al entorno social del individuo, dado que propician la creación de ambientes estimulantes y participativos, en los que los individuos se sienten

apoyados y en confianza para consolidar su propio estilo de aprendizaje.  
(Calzadilla., 2018, p.6)

Los cómics pueden ser considerados como una herramienta de aprendizaje grupal, este puede ser desarrollado en un proyecto que busque la interacción de un grupo de individuos, los cuales compartirán ideas, creatividad, opiniones y se designaran roles. Esta interacción grupal busca lograr construir un cómic en conjunto, se podrán dividir las actividades que cada estudiante deberá cumplir para lograr desarrollar el proyecto con éxito. En el trascurso de la producción de un cómic se puede observar errores y desacuerdos con los que los estudiantes deberán lidiar, todo esto centrado en desarrollar el trabo grupal de los educandos. El cómic puede parecer una herramienta sencilla, pero, como lo hemos expresado en líneas anteriores, puede contener una gran capacidad lúdica, en la cual la única limitante para su aplicación es la imaginación de los docentes y estudiantes.

En párrafos anteriores pudimos observar como el cómic puede convertirse en una gran herramienta de apoyo dentro del aula de clases, puede cumplir un sinfín de funciones de acuerdo a la imaginación del docente y de acuerdo a como se lo adapte según el objetivo curricular que se busque cumplir. Por ende, el cómic es una herramienta que ayuda a consolidar distintas destrezas en los estudiantes, fortaleciendo en el proceso de enseñanza aprendizaje el trabajo individual, grupal, creativo y desarrollando –al mismo tiempo– el pensamiento reflexivo, el conocimiento de la realidad social, etc. Es difícil imaginar la cantidad de aplicaciones y adaptaciones que se pueden trabajar mediante esta herramienta, que en un principio fue usada para entretener, pero que en el mundo educativo se ha identificado un potencial no despreciable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.6. El cómic dentro del proceso de enseñanza aprendizaje**

En sus orígenes, el cómic desarrollaba la función de ser un medio de entretenimiento para jóvenes y adultos, pero al pasar del tiempo se observó el potencial pedagógico. Así, analizando su proceso de adaptación educativa, se observa las cualidades que destacan al cómic como una herramienta educativa; por ejemplo, su facilidad para llamar la atención de los lectores, gracias a su gran cantidad de gráficos acompañados de textos que lograban transmitir una gran variedad de mensajes y emociones. Por otra parte, resalta la gran diversidad de temas que se podrían trabajar en los mismos, gracias a que

los cómics presentan la facilidad de abarcar hechos históricos o temas sociales de gran impacto, a medida que entretienen al lector, se contemplan diferentes temáticas desde un punto de vista distinto.

Dentro del proceso educativo se busca el desarrollo de nuevos instrumentos que se adapten a las distintas áreas que se trabajan dentro del currículo. En la medida de lo posible, se busca cada vez más desarrollar intervenciones educativas interdisciplinarias. En este sentido, el cómic es una gran herramienta para enseñar la lectura a la vez que se fortalecen otras áreas curriculares. Por ello, el cómic puede convertirse en una oportunidad para desarrollar un conocimiento múltiple y complejo de los estudiantes. Franco (2010) nos menciona que,

a partir de esta necesidad es que el docente ha buscado estrategias llamativas para motivar a los educandos a interesarse por la lectura desde una edad temprana. Los niños siempre han mostrado interés por lecturas con imágenes llamativas donde se traten temas adaptados su edad. (p.19)

El crear material didáctico atractivo que ayude al crecimiento educativo del estudiante es fundamental, y el cómic puede cumplir esta función. El cómic es una herramienta flexible que se adecua a cualquier área pedagógica, esto abre un sinnúmero de oportunidades nuevas para el estudio de los educandos. Se puede trabajar un tema de historia y desarrollar el lenguaje y lectura, al mismo tiempo que se desarrolla el pensamiento crítico en el estudiante, ya que mediante los gráficos que apoyan la narración, se obtiene una idea más precisa de los que trata el texto. Reina y Valderrama (2014) mencionan que “El cómic cuenta con la posibilidad de trabajar cualquier tema y desplegar la imaginación gracias a la lectura (como lo hace el cuento)” (p. 38). Por ello, los docentes debemos preguntarnos: ¿Qué es más atractivo para el estudiante? ¿Leer un libro de texto convencional o leer una historieta que represente los mismos acontecimientos de una manera más gráfica? Si realizamos esta pregunta a algún niño, la respuesta será evidente, señalará la historieta porque le resulta atractiva y una manera más interesante para aprender.

El cómic tiene varios beneficios en diversas áreas, por ejemplo, en la investigación realizada por Porras, Fontalvo y Vélez (2020) se concluyó que,

estableciendo varios puntos, donde se resalta que el uso del cómic como recurso didáctico ayuda a desarrollar la habilidad de leer en inglés en los

estudiantes más rápido, siendo esta una herramienta motivadora ya que permite explorar el aprendizaje de una manera divertida, creativa y fácil, siendo este un material de fácil acceso y que ofrece una variedad de contenidos a los alumnos. (p.66)

Como podemos observar también en apartados anteriores, varios autores refuerzan la idea de que el cómic es una herramienta de gran versatilidad al momento de guiar el aprendizaje de los estudiantes, ya que es más fácil para un educando aprender mediante una herramienta que cautive su atención y lo entusiasme a descubrir y aprender nuevas cosas que le permitan desarrollar distintos aspectos de su proceso de aprendizaje como la creatividad, lenguaje, conocimiento, etc. El cómic es una herramienta que cuenta con diversas cualidades que aportan mucho al momento de adaptarlo a los procesos de enseñanza y aprendizaje y posee distintas funciones que las veremos a continuación.

Los cómics llegan a cumplir tres funciones principales dentro de un aula de clase; la primera es su función de simplificar la comprensión de aquellos textos que resulten complicados de entender; además, el cómic puede ser utilizado como una actividad de prelectura o introducción a un tema más amplio; y, por último, el cómic estimula la capacidad crítica del estudiante para analizar e interpretar un texto desde un punto de vista más complejo, pero a su vez más enriquecedor. Como lo señalan Porras, Fontalvo y Vélez (2020) las funciones establecidas dentro del cómic deben fomentar acciones cotidianas, las cuales busquen fomentar el aprendizaje a través del diálogo, el pensamiento, la creatividad, entre otras competencias asociadas (p. 123).

Mediante lo expuesto anteriormente, entendemos al cómic como una fuente de aprendizaje que, mediante un acercamiento social, permite el desarrollo de una gran variedad de destrezas desde una perspectiva pedagógica, llegando a ser un instrumento que fomente el aprendizaje significativo de los estudiantes y docentes. Esto lo convierte en una herramienta de enseñanza muy valiosa. Aunque actualmente el cómic es un material de aprendizaje infrautilizado, en diversos cómics se pueden encontrar problemas de la actualidad con los cuales se podrían trabajar temas de suma importancia. Por ejemplo, en los cómics de los Ex Men se relata la historia de la discriminación que sufren los mutantes solo por el hecho de ser diferentes, partiendo de este cómic se podría trabajar problemáticas que aporten a la comprensión de la realidad social que se vive a diario como la discriminación, xenofobia o racismo.

Motivar a los estudiantes con textos que resuenan con sus intereses e identidades personales aumentará su inversión, lo que conducirá a una mayor exposición a las palabras, una mayor adquisición de vocabulario y un uso más frecuente de estrategias de lectura, tres piedras angulares de la comprensión. (Sellars, 2017)

Tomando como base los autores anteriores deducimos que los cómics dentro de un aula de clases pueden llegar a cumplir tres funciones importantes:

- Facilitar elementos que ayuda a asimilar textos complejos de una manera más sencilla, además dentro de esta función se puede utilizar a los cómics como una actividad de lectura preliminar.
- Ampliar el conocimiento de una obra literaria clásica o en la de un acontecimiento histórico relevante, al ser expresada de manera más gráfica con ayuda de ejemplos de ilustraciones orientadas a representar los hechos desde una manera ficticia o incluyendo alusiones a dichos acontecimientos dentro el cómic.
- Reemplazar obras dependiendo del público que vaya ser dirigido, con estrategias de acceso a obras literarias complejas, pero cuidando de transmitir el mismo mensaje que la obra que se adapte, usando incluso las mismas convenciones lingüísticas y retóricas.

Estas funciones establecidas del cómic buscan desarrollar y fomentar la creatividad, el desarrollo del pensamiento, el desarrollo lingüístico, etc. Cada función tiene relevancia para el desarrollo de un estudiante, y pueden ser usadas como pautas al momento de implementar el uso del cómic dentro de un proceso pedagógico. Es importante identificar el rol de cada función, porque nos permitirá desarrollar actividades de manera correcta y encaminar el aprendizaje del educando, además de la diversidad de destrezas que se pueden trabajar con los estudiantes, como su creatividad, comprensión lectora, pensamiento crítico, etc.

### **1.7. El cómic y las estrategias de enseñanza**

El cómic tiene un gran valor pedagógico según lo redactado en páginas anteriores, aun así, cabe recalcar su utilidad desde varias formas de hetero aprendizaje. Con esto hacemos referencia a un proceso de enseñanza y aprendizaje entre los participantes dentro del aula, es decir, una formación mutua docente-estudiantes y estudiantes-docente. En este aspecto el docente deja de ser el único autor y mediador del

conocimiento dentro del aula. Más bien son los estudiantes quienes toman el rol fundamental como procesadores de su propio aprendizaje. Por lo tanto, el estudiante puede tomar la rienda dentro del aula para autoformarse en diferentes temas a través de los proyectos creativos. De esta manera, el docente se rige a un acompañamiento, mas no a implantar enseñanzas de acuerdo a su pensar. Entonces, este apartado tiene como objetivo demostrar las mediaciones que los estudiantes aplicarían en la construcción de su conocimiento al crear cómics desde una mirada teórica y pedagógica. Estos son: Aprender Haciendo y el Trabajo Cooperativo.

Si el estudiante lleva todo su conocimiento a la práctica, está reforzando y perfeccionando todo ese aprendizaje en base a la construcción de saberes. Esto implica también el uso del método Aprender haciendo, el cual se rige y tiene como visión adquirir experiencias y conocimientos a través de la práctica. En este sentido, nuevamente el autor principal es el estudiante, mientras el docente va de la mano en el acompañamiento ya sea dentro o fuera del aula. Por lo tanto, adentrarse a este método durante el desarrollo del cómic lleva a tener diferentes formas de aprendizaje, en el cual el estudiante tome rienda y se empodere de la construcción de su conocimiento.

Vigotsky (2007, como se citó en Bermudez, 2017) señala “el cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, es también un órgano combinador, creador, capaz de reelaborar y crear con elementos experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos” (p. 6). Es así como se desarrollan este tipo de proyectos, sin la necesidad de un rol protagonista del docente. Plantear, probar y retroalimentar es la manera en que participa el docente para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, sea de manera individual o en conjunta.

Lo interesante de esta investigación es inducir al estudiante a la experiencia en la práctica, pero también de la mano con los demás participantes de su entorno. Con esto nos referimos a los demás integrantes (estudiantes) del proceso educativo, quienes de una u otra manera son participes. En este caso, el Trabajo Cooperativo es uno de los métodos más utilizados en la interacción constructiva de los proyectos desarrollados por cada sujeto. En este caso, la cooperación entre integrantes de cada grupo y también de toda el aula de clases debe ser primordial. El trabajo colaborativo es caracterizado por el apoyo mutuo e igualitario con el cual van a aportar durante su construcción. Rafaela, et al. (2019) afirman que en el “aprendizaje cooperativo se entiende que la construcción del conocimiento es un proceso de adecuación de mentes, lo que supone también la

interacción entre alumnos y alumna” (p. 9). Es decir, el diálogo y la interacción se transforman en ejes centrales de esta investigación durante la propuesta de intervención educativa, ya que cada estudiante debe cooperar, debe ayudar en el desarrollo del cómic, conjuntamente con el análisis del docente como lo veremos más adelante con la aplicación de la propuesta.

En síntesis, en este primer capítulo introductorio procuramos desarrollar diversos conceptos del cómic y su implementación dentro de un proyecto educativo, con ello se busca construir una contextualización con respecto al cómic o historieta que nos permita entender con mayor profundidad sus orígenes e historia dentro de diversos campos sociales, como la política, la expresión artística, el entretenimiento, etc. Mediante esta reflexión inicial se pudo identificar sus posibles aportes y su capacidad para adaptarse a procesos de enseñanza aprendizaje de diversas áreas curriculares que incentiven la creatividad.

La comprensión de los elementos que constituyen un cómic permite entender como estos se podrían adaptar a los procesos de enseñanza aprendizaje. El uso de una gran variedad de gráficos atractivos, complementados por textos, constituyen una gran herramienta promotora de un aprendizaje interdisciplinar, ya que el cómic puede ser un sustento que permita trabajar la lectura de los educandos a la vez que les permite el desarrollo de un pensamiento más crítico.

El cómic es muy flexible y es capaz de adaptarse a todas las asignaturas presentes dentro del currículo, ayudando a desarrollar un aprendizaje múltiple desde un punto de vista diferente para los educandos. Las cualidades que el cómic dentro de un aula de clases permite solventar las necesidades educativas que presentan diversos estudiantes, a la par que permite a los docentes conocer nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, los cuales son generadores de un ambiente de aprendizaje más atractivo para el desarrollo del estudiante.

Finalmente, el cómic es una herramienta de aprendizaje flexible, capaz de desarrollar un sinfín de conocimientos dentro de diversas áreas curriculares, en las cuales el estudiante se sienta atraído e interesado por desarrollar nuevos conocimientos y aprender nuevas destrezas a través de un aprendizaje autónomo y un pensamiento crítico. Esto fomenta un aprendizaje bidireccional dentro de un aula de clases, en donde el docente aprende del estudiante y el estudiante captará los conocimientos que el

docente quiere desarrollar en su educando. El cómic se constituye en una herramienta óptima para la enseñanza aprendizaje como se tratará de demostrar en los siguientes apartados.

## **Capítulo 2. Concepción y desarrollo de la propuesta pedagógica: El cómic en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y literatura**

El modelo pedagógico de la UNAE busca relacionar el contenido teórico con la práctica, transversalizando todos los aprendizajes, dentro o fuera del aula. Por lo general, la práctica es un eje central que permite guiar el conocimiento. En este caso, el cómic en el proceso de enseñanza y aprendizaje no podía limitarse a una explicación teórica, sino más bien, el cómic como una estrategia debía ser probada desde las aulas de clases, en los laboratorios de informática y hasta en los hogares. Todo el proceso depende del estudiante, quien crea el cómic desde distintos lugares. Así, el cómic se desarrolló por parte de los estudiantes, quienes plantearon narraciones y escenas con una visión de aprendizaje.

La práctica tiene que ver con la experiencia de vivir un acontecimiento por medio de varios aspectos, por ejemplo: crear cómics. En este apartado narramos la creación de comics enfocados en los Mitos Andinos. El proceso de desarrollo se enfocó en varias sesiones de clases referente a las asignaturas de Lengua y literatura y ECA, conjuntamente con las clases de computación. Por lo tanto, este segundo capítulo analiza las acciones que se llevaron a cabo en el planteamiento de la propuesta de intervención educativa con los estudiantes de Noveno Año de Básica. Para ello, fue importante coordinar diferentes aspectos relacionados con el currículo nacional, documentos institucionales, estudiantes y docentes de cada asignatura. En este capítulo se comprenderá todos los detalles de las sesiones, actividades, planteamientos realizados, etc., que se realizaron en la experiencia hecha en la práctica preprofesional.

Durante el planteamiento de la propuesta de intervención educativa, se desarrollaron varios elementos dentro y fuera del aula de clases. De esta manera, el capítulo 2 hace referencia a lo observado durante la investigación. Para ello, se contempla al cómic como una estrategia pedagógica que estructuraba una propuesta creativa en los estudiantes. En segundo lugar, se plantea un dialogo constante con los sujetos participantes de la propuesta. En tercer lugar, se enfoca en el desarrollo de las sesiones que abarcan la propuesta pedagógica y su recorrido pedagógico. Y finalmente, planteamos las barreras presentes en la aplicación de la propuesta pedagógica.

## **2.1. Concepción y contextualización de la propuesta de intervención educativa**

La propuesta de intervención educativa con el uso del cómic fue pensada como un medio de innovación educativa. En este sentido, varios factores influyeron para construir la propuesta, entre estos, el acercamiento al currículo nacional de educación para su contextualización, los beneficios pedagógicos del cómic, coherencia con los documentos institucionales e investigaciones previas. Todos estos elementos se enfocaron en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y literatura, específicamente en los Mitos Andinos, que era el tema que se estaba abordando en la asignatura en el momento de iniciar con esta propuesta. Cabe recalcar que la propuesta fue concebida desde la interdisciplinariedad, al relacionarse con otras materias como ECA e Informática. Por lo tanto, la propuesta pedagógica fue pensada como un aporte al trabajo interdisciplinar en la educación, aplicada a los estudiantes de noveno año de educación básica.

### ***2.1.1. El cómic en el Currículo Nacional de Educación***

La implementación del cómic tiene como visión la diversificar la estrategia didáctica, ese es el punto de partida para desarrollar la propuesta de intervención educativa. Para ello, el Currículo Nacional de Educación fue el primer documento que se analizó para emprender con la propuesta. Este documento fue esencial para definir las destrezas con criterio de desempeño a alcanzar, los indicadores de logro y los objetivos de aprendizaje. Sin embargo, otro aspecto importante en la construcción de la propuesta, fue la unidad didáctica y la continuidad de los contenidos del texto escolar, en la medida en que la propuesta tenía que contar con la aprobación de la docente profesional. Por consiguiente, el punto principal era justificar el uso del cómic como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en Lengua y literatura, en base a lo mencionado en el Currículo Nacional.

El Currículo Nacional fue un documento central para identificar al cómic como una metodología relevante dentro del nivel educativo de noveno de básica. Ahí el cómic se presenta dentro de la asignatura de ECA y forma parte de una destreza con criterio de desempeño. Sin embargo, en el currículo se propone el uso del cómic como medio para la creación, producción y difusión de obras propias, y aparece solo en el nivel de bachillerato. Es decir, el cómic en el Currículo Nacional de Educación está pensado para trabajar principalmente con estudiantes de bachillerato. El cómic no se encuentra presente en los niveles de educación básica, según la concepción del Currículo Nacional. Por otra parte, tampoco se enfatiza directamente el cómic dentro del nivel de

básica superior. Mientras que el mismo esencialmente estaría presente en el nivel de Bachillerato General Unificado (ECA) para ser explorado y expresado.

En este caso, los estudiantes que pertenecen al Noveno de Básica son considerados adolescentes de entre 13 a 14 años de edad. Sujetos quienes ya tienen habilidades básicas desarrolladas en el transcurso de su formación académica, a más de ser personas pensantes en la toma de decisiones. La formación escolar de los adolescentes, está fijada en sus propósitos a alcanzar, puesto que, ellos van a clases motivados por la curiosidad intelectual, atienden las necesidades y demuestran su responsabilidad al tener en mente que su esfuerzo es la causa del éxito académico. (Lumbreras, Sanz de Acedo y Ugarte, 2003). Por lo tanto, se entiende que los adolescentes ya son capaces de aplicar su pensamiento crítico en la construcción de saberes. Por esta razón, la investigación busca en los estudiantes estimular sus habilidades y motivar a reforzarlas por medio de intervenciones pedagógicas.

A partir de la observación en clases y los intercambios con los estudiantes, quienes mostraban mucha motivación y pasión por el arte y la tecnología. Se dedujo que serían capaces de crear y producir un cómic digital por medio de la tecnología. Sobre la base de esta observación, y luego de varias retroalimentaciones, se construyó la propuesta, aunque existieron varios cambios en ciertos aspectos al momento de aplicarla. Luego de la integración de críticas constructivas, de los tutores profesionales y los tutores académicos, se decidió plantear la propuesta de acuerdo a los contenidos de aprendizaje que están organizados por el tiempo de clases. Pero lo primordial fue el relacionar las destrezas con criterio de desempeño de Lengua y literatura y ECA, de acuerdo al tiempo y las planificaciones vigentes en la escuela.

### ***2.1.2. Revisión de documentos institucionales e investigaciones previas***

La revisión del PUD de Lengua y literatura fue esencial para la construcción de la propuesta de intervención educativa. Este documento fue –en segunda instancia– la guía para desarrollar la propuesta, pues nos orientó en el desarrollo de un contenido más viable. La docente de Lengua y literatura nos facilitó la PUD desde el comienzo de las investigaciones. Fue ahí cuando la propuesta pedagógica mejoró, pues los contenidos curriculares y las destrezas a alcanzar estuvieron organizadas por semanas y fechas de acuerdo al horario institucional. A parte de eso, la PUD estaba planificada sobre la base del PCI de la Unidad Educativa, con destrezas específicas y desagregadas para un fácil manejo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, la revisión de ciertos

documentos, sirvieron para estructurar la propuesta a través de contenidos específicos que se construyan desde la interdisciplinariedad, tanto con las destrezas de Lengua y literatura como con las destrezas de ECA.

Las investigaciones previas relacionadas a la propuesta también fueron de gran ayuda en el planteamiento de la propuesta, por medio de esos estudios realizados, llegó a estructurar una idea para trabajar el cómic dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de los trabajos leídos en relación con el cómic, se clarificaron varias ideas sobre la propuesta, el proceso que debíamos seguir y se realizaron varias consultas a los docentes profesionales, para que la propuesta responda mejor a las necesidades formativas de los estudiantes. Toda información al respecto fue de gran utilidad para integrar el nuevo mundo del cómic en un aula de clases. Fue entonces cuando se hizo la propuesta para trabajar con los estudiantes del noveno de básica. Sin embargo, con en el proceso de aplicación de la propuesta se descubriría muchas ventajas y desventajas del uso del cómic como estrategia didáctica.

### ***2.1.3. La importancia del contenido en la formación académica***

El contenido de aprendizaje que coincidía con la planificación de la docente profesional correspondía a la segunda Unidad de Lengua y literatura, el tema a abordar era los Mitos Andinos. En este caso, el tema se eligió de acuerdo a los consejos de la docente a cargo, dependiendo los temas ya estructurados y la continuidad del texto académico. En este sentido, los estudiantes de noveno estudiarían ese tema durante el tiempo establecido para la aplicación de la propuesta. Por lo tanto, no se trabajó los temas en que nosotros habíamos establecido desde el inicio, todo dependió del PUD que ya estaba establecido por la docente profesional. Por esta razón, los Mitos Andinos se convierten en el tema central para implementar la estrategia de la creación de los cómics. Nuestra segunda tarea fue vincular este tema al desarrollo de destrezas en ECA y su acercamiento a la tecnología para explotar su producción creativa.

El tema de los Mitos Andinos es variado y permite explorar la creatividad de los estudiantes, pues no solo hacen referencia a un lugar, sino más bien se acercan a lugares y generaciones de muchos lugares. El aprendizaje principal de este contenido es lograr diferenciar entre un mito y una leyenda, pues es lo que solicitó esencialmente la docente para implementar la propuesta. Luego de eso, otro componente importante para crear cómics sobre la base de ese tema es comprender la riqueza que tiene la transmisión de mitos de generación en generación. Por otra parte, este contenido se acerca a la

apropiación de nuestra cultura y raíces, especialmente de nuestro país, que está lleno de Mitos Andinos de todas las culturas. Además, este tema despierta y estimula la imaginación de los estudiantes que los vincula a sus entornos familiares, que son la principal fuente de acercamiento a los mitos.

#### **2.1.4. Contribución con la propuesta**

De acuerdo al currículo nacional de educación, lo que se pretende con el planteamiento de la propuesta es alcanzar varias destrezas con criterio de desempeño de Lengua y literatura y de ECA, conjuntamente con la aplicación de una tecnología. Entre las destrezas principales, se encuentran las desagregadas del PCI de la Unidad Educativa del Milenio “Sayausi” y del Currículo Nacional de Educación. La propuesta fue pensada como una contribución para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura, pero destacando la habilidad artística de los estudiantes. En resumen, lo importante de la propuesta pedagógica es trabajar lo interdisciplinar desde las asignaturas mencionadas anteriormente.

Otro de los factores principales de la propuesta fue explotar la creatividad en los estudiantes por medio del trabajo cooperativo y el ABP, pues uno de los ejes guías hace mención a la producción creativa. En este sentido, toda la propuesta de desarrollo del cómic pasó por varias fases o sesiones, donde la creación brilló dentro y fuera del aula de clases. Esa misión se vio reflejada en los estudiantes al profundizar todo su aprendizaje durante el desarrollo de las sesiones y actividades pedagógicas por medio de la estrategia didáctica de la creación de cómics de Mitos Andinos. Por lo tanto, al repensar la propuesta, se tuvo que intervenir a través de una variedad de circunstancias institucionales como permisos institucionales, uso de los laboratorios de informática, presentación de la propuesta a los docentes de Lengua y literatura, ECA e informática, al igual que la presentación de la propuesta a los estudiantes, organización de sesiones y desarrollo de las mismas.

#### **2.2. Una propuesta dialógica: interactuando los directivos y docentes**

Un punto fundamental para la aplicación y desarrollo de nuestra propuesta fue entablar una relación profesional con los directivos y docentes de las distintas asignaturas relacionadas a nuestro proyecto. Esto tuvo como objetivo el desarrollo del proyecto mediante el conocimiento y aprobación de los docentes y autoridades involucradas. Con ello, se garantizaba un ambiente de respeto y compromiso por parte

de todos los involucrados, al igual que nos facilitaba el trabajo en clases con los estudiantes sobre estos temas.

### ***2.2.1. Relacionarse con directivos y docentes de cada asignatura***

En las primeras semanas de las prácticas preprofesionales, como punto de partida dentro de la Unidad Educativa, se contactó con los directivos con la intención de presentar esta propuesta. El rector de la institución junto con la vicerrectora nos brindó su colaboración, aunque con un poco de reticencia nos permitieron participar como investigadores de la materia de Lengua y literatura dentro de los cursos de noveno de básica en dos paralelos: A y B. La vicerrectora de la institución nos ayudó a contactar a la docente de Lengua y literatura, quien nos brindó una introducción a su metodología de trabajo en los cursos para posteriormente iniciar las prácticas junto a la docente.

La primera sesión con la docente nos sirvió para observar su forma de trabajo, además de presentarnos como investigadores dentro de los cursos donde se plantearía la propuesta. Luego de que la docente nos explicara los horarios en los que trabaja, se planificó los detalles del desarrollo de la propuesta en las semanas posteriores. Mediante la explicación de la docente, analizamos la facilidad para aprovechar los horarios en el desarrollo de la propuesta de intervención, considerando que teníamos trabajar al mismo tiempo con otras asignaturas, es decir con docentes que podrían tener formas de trabajo diferentes.

En días posteriores a nuestra asignación, se contactó nuevamente con la vicerrectora para solicitarle el uso de horas de las materias de Informática (computación) y ECA. De esta consulta, la vicerrectora nos dio su aprobación, sin embargo, pidió contactarse con los docentes encargados de cada asignatura para solicitar sus horarios. Contar con la aprobación de las autoridades crean condiciones más favorables para que los docentes nos permitan acceder a sus clases y desarrollar nuestras propuestas. Al contactarnos con los docentes de dichas asignaturas y presentarles de forma breve nuestro proyecto, accedieron a brindarnos su colaboración. Para ello, se contactó con los docentes de ECA, algo fuera de lo común fue que existían diferentes docentes para cada paralelo, a pesar de eso, se cumplió con el objetivo de contar con el apoyo de los docentes. El profesor encargado de la materia de ECA, del paralelo B estuvo dispuesto a brindarnos todas sus horas de clase con el fin de que nuestro proyecto logre desarrollarse de una manera adecuada. Por otra parte, también el docente de ECA encargado del paralelo A, supo manifestar su colaboración y compromiso, aunque con un poco más de cautela. A

la vez, el docente de la asignatura de Informática permitió crear un horario que aproveche nuestras horas libres para el uso de la sala de computación.

Dentro de nuestras conversaciones con los docentes, les solicitamos sus números telefónicos y correos para mantenernos comunicados y poder brindar un acercamiento al desarrollo de nuestro proyecto más detallado, a la vez que informaríamos sobre el horario que establecimos trabajar la propuesta. El horario hizo énfasis en aprovechar 1 hora de las 3 asignaturas para el desarrollo de los comics en las 6 sesiones que se plantearon, la otra hora era aprovechada por los docentes para realizar sus clases en una segunda hora y no retrasar el conocimiento de los alumnos.

A pesar del desgaste que surge de diferentes acciones para contactar, justificar la propuesta y coordinar acciones con varios docentes, durante el tiempo que se mantuvieron conversaciones con los docentes, logramos crear un ambiente de aprendizaje mutuo y amistad. Como estudiantes en formación, no siempre acordamos la importancia del caso a las relaciones humanas necesarias en la concepción y realización de nuestros trabajos de investigación. Sin embargo, tal vez fuimos afortunados al gozar de la gran apertura que nos brindaron los profesores, que fue invaluable para el desarrollo exitoso de nuestra propuesta. Indudablemente la orientación brindada por la docente de Lengua y literatura, con quien compartimos mucho más tiempo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, fue fundamental para guiar nuestros talleres, además del buen trato brindado por los demás docentes y directivos de la institución.

### ***2.2.2. Presentación de la propuesta pedagógica***

La propuesta pedagógica fue desarrollada con el fin de promover la enseñanza de los mitos andinos mediante la creación de cómics por parte de los estudiantes, se pretendía rescatar los mitos ecuatorianos y hacerlos atractivos a los educandos. Por ello, los talleres enfocados a Lengua y Literatura tenían la finalidad de dar a conocer como contenido principal el mito andino mediante la ayuda de comics. Es decir, el cómic tenía una función de metodología didáctica para conocer y comprender los mitos andinos. Las sesiones se enfocaron en conocer la estructura de un mito andino, su diferencia con una leyenda y analizar los mitos andinos ecuatorianos. Estas sesiones finalizaban con un acercamiento a la creación de comics mediante boceto, creación de grupos de trabajo y definición de los mitos que se trabajarían, así los talleres de Lengua y Literatura se transformaron en un medio para la definición teórica de sus comics.

En primer lugar, realizamos la presentación de nuestra propuesta al rector y vicerrectora de la institución, dimos a conocer el cómo estaba estructurada la propuesta y la finalidad de la misma. Se presentó el número de talleres planteados y los recursos que pretendíamos utilizar para su desarrollo. De esta manera, se buscaba la aprobación de nuestro proyecto para tener una mejor aceptación por parte de los docentes para su implementación dentro de los cursos solicitados. Tanto el rector como la vicerrectora nos brindaron su aprobación y con ello nos solicitaron que comuniquemos la propuesta a los docentes encargados de las áreas que trabajaríamos.

En segundo lugar, procedimos a realizar la presentación de nuestro proyecto a la docente de Lengua y literatura, la cual realizó una revisión más detallada de la planificación planteada para los talleres que pretendíamos desarrollar. Luego de la revisión de las planificaciones, nos brindó algunas sugerencias, las cuales acatamos y realizamos los cambios que la docente nos sugirió. Una vez realizada la explicación y revisión de nuestra propuesta, la docente se mostró muy empática con nosotros y se ofreció a ayudarnos con las horas de clases necesarias para el desarrollo de los talleres, además de brindarnos nuevas sugerencias –más contextualizadas– para que las sesiones se lleven de la mejor manera en el aula de clases.

Como tercer punto procedimos a contactarnos con los docentes del área de educación artística y computación, con el objetivo de darles a conocer el proyecto. Cabe recordar que dentro del área de educación artística son 2 docentes distintos, uno por cada noveno de básica. El primer docente en ser informado acerca de nuestro proyecto fue el docente de computación, el cual escuchó y analizó nuestro proyecto que contó con su aprobación y fue de su agrado. Le informamos que, para el desarrollo de la creación de los cómics, en los talleres más artísticos, necesitaríamos la sala de computación para manejar la plataforma digital que permite la creación digital de los cómics. El docente nos brindó su horario con el objetivo de que le informemos las horas que necesitamos para llegar a un acuerdo con él.

1

Como último, nos contactamos con los 2 docentes de educación artística y les informamos sobre nuestro proyecto. Les solicitamos su colaboración, explicándoles que

---

<sup>1</sup> Practicantes de psicología: pertenecían a otra institución educativa

el tema elegido (los cómics) guarda relación con un bloque de su área vinculada a la creación artística con el uso de un programa informático y les mencionamos la manera en la que pretendemos conectarla con el área de Lengua y literatura. Los docentes nos mencionaron que el proyecto era novedoso y coincidía con el tema que trabajarían en ese periodo. Por lo tanto, nos brindaron sus horas para continuar con nuestra propuesta y de esta manera solo faltaba informar a los estudiantes sobre los talleres que pretendíamos realizar junto con ellos.

Como último punto, luego de informar a los docentes sobre la nuestra propuesta, procedimos a los comunicar a los dos cursos de noveno de básica. Se explicó a los alumnos sobre la distribución de los talleres y las horas de clase que ocuparíamos, además de solicitarles su colaboración e implicación total. Los alumnos se veían muy entusiasmados por formar parte de este proyecto y se comprometieron a brindarnos su colaboración, aunque muchos aun tenían dudas sobre cómo se realizaría la creación de los cómics, esas dudas se irían aclarando y disipando a medida que avanzaban los talleres.

### ***2.2.3. Atender consejos por parte de los docentes***

Durante la presentación de nuestro proyecto los docentes se mostraban cada vez más seducidos por la propuesta y se veían mucho más implicados, nos sugirieron realizar ciertos cambios, la mayoría de estas modificaciones venían de parte de la docente de lengua y literatura. Unos de los cambios más relevantes fue el de centrarnos en trabajar los mitos andinos, en lugar de los mitos en general como se presentaba en el currículo. Este cambio fue muy acertado en nuestros talleres, debido a que con el pasar de las clases observamos que los educandos tenían un conociendo escaso acerca de este tema, y fue una buena oportunidad para desarrollar nuestras sesiones enfocados en rescatar los mitos ecuatorianos que se pierden con el paso del tiempo y que pueden ser transmitidos desde sus hogares.

Además, es importante mencionar que nuestra propuesta originalmente se centraba en trabajar solo con el curso de 9° A, sin embargo, la docente nos solicitó que trabajemos con los 2 paralelos (noveno A y B) debido a que, el noveno que no trabajaría se sentiría excluido de las actividades que realizaríamos. Por otra parte, nos mencionó que esto nos permitirá realizar un análisis más completo del desarrollo y resultados de nuestra propuesta mediante la comparación de los trabajos presentados por los 2 cursos, por ello, aceptamos trabajar con los 2 cursos esperando obtener resultados favorables.

El docente de informática nos sugirió usar la sala de cómputo los días martes, debido a que los dos cursos de noveno tenían clases de lengua y literatura y computación, esto fue muy importante al momento del desarrollo de las sesiones para poder dar continuidad a los aprendizajes. Durante las primeras horas de lengua y literatura se brindaría el conocimiento teórico a los estudiantes y se lo llevaría a un conocimiento práctico en las segundas horas. De esta manera, los cursos podrían presentar un avance igualitario y no se verían sobre cargados de información o perderían la secuencia de las sesiones.

Como último punto sobre las sugerencias, la docente de lengua y literatura nos brindó la idea de realizar un festival de comic con los dos novenos, en el cual se expondrían los trabajos que se elaboran en grupos, además estos podrían contar su experiencia al trabajar el tema de los mitos andinos desde un punto de vista distinto. Dentro de este festivas se pretendía mostrar el resultado de un trabajo interdisciplinar entre la materia de lengua y literatura con educación artística, resaltando la idea de la lengua como un arte que puede ser expresado de distintas maneras. Esta sugerencia se la llevo a cabo al finalizar la implementación de los talleres y muestra la implicación e importancia que le acordaron los docentes profesionales.

### **2.3. Desarrollo de las sesiones y actividades pedagógicas**

La propuesta pedagógica se estructura por sesiones y actividades definidas en tiempos, de acuerdo a un cronograma, particularmente cuando se trabaja de manera interdisciplinaria y con varios docentes. Para ello, fue esencial analizar y retroalimentar las ideas iniciales, hasta lograr una propuesta de intervención educativa aplicable. Luego de haber descrito las indagaciones del Currículo Nacional, la creación de propuestas de planificaciones, dialogo con directivos, docentes y socialización con estudiantes, en este apartado conoceremos cómo se desarrolló la aplicación de la propuesta pedagógica, enfocándonos en la interacción con los estudiantes de Noveno de Básica. Se analizarán los aspectos principales y secundarios por los que pasaron los estudiantes, como las investigadoras previas para dar vida al cómic, las clases de informática, etc. Esto desde las asignaturas correspondientes e involucradas en esta estrategia como lo es Lengua y literatura, Educación Cultural y Artística e Informática. De esta manera, en cada asignatura se trabajó una experiencia diferente, la cual aportó en cierta medida al proceso de enseñanza-aprendizaje de elementos curriculares de las tres asignaturas.

### 2.3.1. Implementación de talleres en Lengua y ECA

Toda la propuesta pedagógica fue dividida por sesiones de acuerdo a cada asignatura y horario facilitado por los docentes. Lo esencial fue crear un cronograma de días y horas que se ocuparía para desarrollar la propuesta, sin la necesidad de interrumpir los horarios de clases en su totalidad. Los días martes, jueves y viernes estaban distribuidos a cada sesión en distintos horarios para cada paralelo A y B de los novenos de básica. Estas sesiones estaban formuladas desde lo micro hasta lo macro, es decir, desde la enseñanza de un cómic, hasta crear un cómic. Todo dependía del avance de los estudiantes y los horarios de clases, pues existían eventos institucionales extracurriculares que –con el pasar del tiempo– se convertirían en una barrera al interrumpir las clases programadas. Sin embargo, la división de sesiones sería fundamental en el seguimiento de la propuesta.

Tabla 2. Cronograma de sesiones de la propuesta de intervención educativa.

SEMANA DEL 5 – 9 DE DICIEMBRE DE 2022			
<b>MIÉRCOLES 7/12</b>	<b>JUEVES 8/12</b>	<b>VIERNES 9/12</b>	
Noveno B: primera sesión (ECA) 10: 00 am - 10: 40 am Horario de Lengua y Literatura	Noveno A: primera sesión (ECA) 11: 20 am – 12: 00 pm Horario de Lengua y Literatura	Noveno A: segunda sesión (ECA) 8: 20 am – 9: 00 am Horario de Lengua y Literatura	
		Noveno B: segunda sesión (ECA) 10: 40 am – 11: 20 am Horario de ECA	
SEMANA DEL 12 – 16 DE DICIEMBRE DE 2022			
<b>MARTES 13/12</b>	<b>MIÉRCOLES 14/12</b>	<b>JUEVES 15/12</b>	<b>VIERNES 16/12</b>
Noveno A: tercera sesión (ECA) 7: 40 am – 8: 20 am Horario de ECA 8: 20 am – 9: 00 am Horario de Computación	Noveno B: primera sesión (Lengua y Literatura) 9: 00 am – 10: 40 am Horario de Lengua y Literatura	Noveno A: primera sesión (Lengua y Literatura) 10: 40 am – 12: 00 pm Horario de Lengua y Literatura	Noveno A: segunda sesión (Lengua y Literatura) 8: 20 am – 9: 00 am Horario de Lengua y Literatura
Noveno B: tercera sesión (ECA) 10: 00 am – 11: 20 am Horario de Computación			Noveno B: segunda sesión (Lengua y Literatura) 10: 40 am – 11: 20 am Horario de ECA
SEMANA DEL 19 - 23 DE DICIEMBRE DE 2022 (OPCIONAL)			
<b>MARTES 20/12</b>			
Noveno A: segunda sesión (Lengua y Literatura) 7: 40 am – 8: 20 am Horario de ECA 8: 20 am – 9: 00 am Horario de Computación			
Noveno B: segunda sesión (Lengua y Literatura) 10: 00 am – 11: 20 am Horario de Computación			

*Nota:* Organización de los horarios de clases para la implantación de la propuesta. (2022).

Las sesiones de intervención son 6/6, estas se encuentran divididas en tres sesiones para la asignatura de ECA y las otras tres para Lengua y literatura, con un intermedio de sesiones desarrolladas en el laboratorio de Informática. Por lo tanto, las primeras sesiones de ECA consistieron en familiarizarse con el cómic, su concepto,

características y su forma de expresión creativa. Para ello, se ocupó las clases de la misma asignatura, en las cuales, por medio de videos, imágenes y ejemplos de cómics, se adquirió aprendizajes para comprender su lenguaje y formas de comunicación. Los estudiantes participaron en todas las actividades y finalmente realizaron un bosquejo de cómic a mano en sus cuadernos. En los dos paralelos, los estudiantes demostraron interés y mucha motivación por la creación del cómic que los llevó a anotar ciertos datos, y algunos hasta tomar fotografías de la presentación para finalmente aplicar lo aprendido en su bosquejo. Finalmente, mostraban entusiasmo por avanzar más rápidamente; por ejemplo, mencionaron desear llevar los bosquejos de cómics creados en sus cuadernos a la plataforma digital rápidamente, incluso antes de explicarles su funcionamiento.

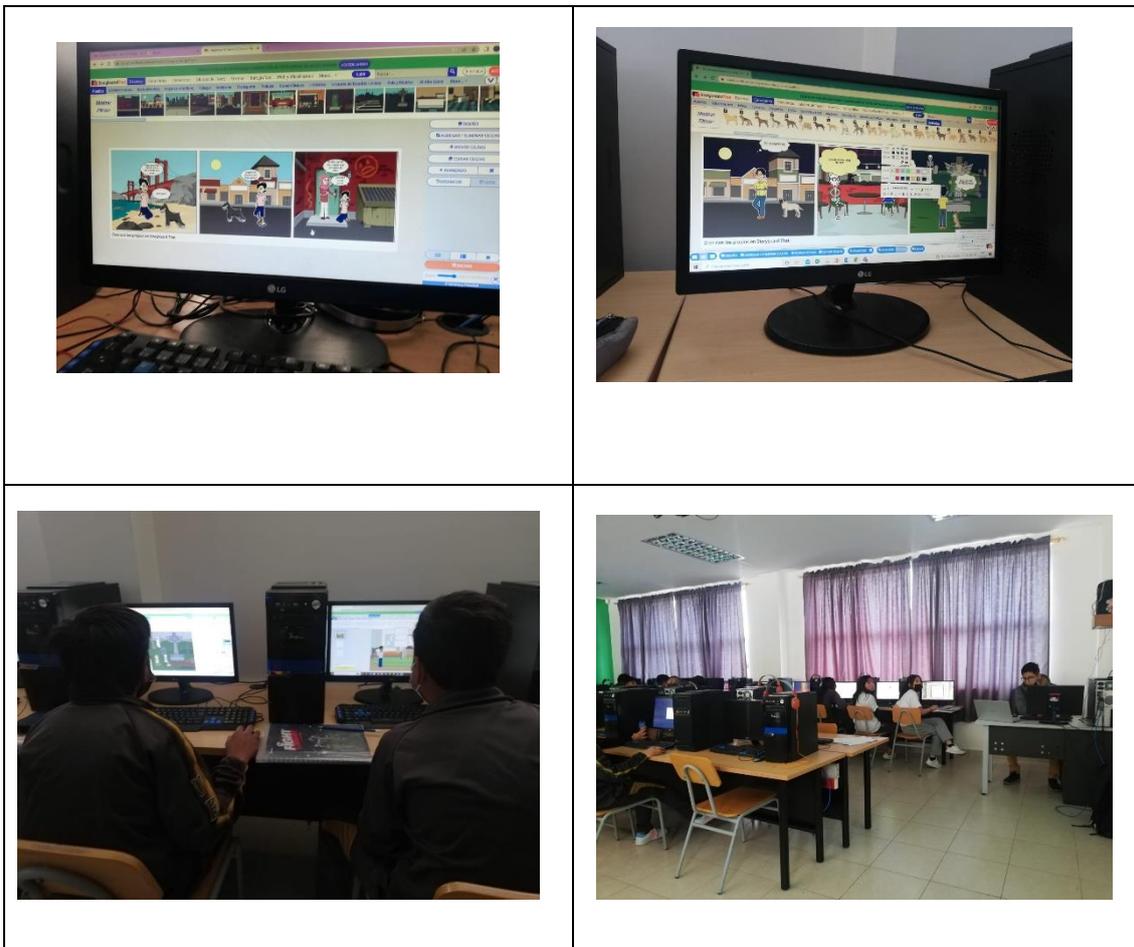
La segunda sesión hace referencia a la explicación del uso de la plataforma Storyboard, su manejo, detalles, funciones y la producción de un cómic. En este caso, para analizar la plataforma se ocupó el horario y espacio de las clases de informática en el laboratorio de la institución educativa. Cada uno de los estudiantes ingresó a la plataforma gratuita con sus contraseñas, claramente no se ocupó todas las funciones, pero si lo básico. En esta sesión, los estudiantes sorprendieron al demostrar su gusto por el arte de crear y el manejo de la tecnología, al realizar poco a poco un bosquejo de cómic libre. La idea solo fue explicar los detalles generales de la plataforma y mostrar los videos tutoriales que se realizaron en la plataforma de Tik Tok para mejor comprensión. Sin embargo, la plataforma demostró ser tan atractiva para los estudiantes, que se adaptaron rápidamente al mismo de forma relativamente autónoma.

2

---

<sup>2</sup> Los videos referentes a la plataforma de Tik Tok, se editó como tutoriales para que los estudiantes se guíen en los mismos y así, puedan crear su cómic. El total de videos fueron seis con una duración de entre 10 a 15 minutos, por medio de una cuenta dedicada al cómic denominada “Creando comics”. El primer video se refiere a las opciones básicas del programa “Staryboard” ; el segundo video tiene que ver con las escenas, la implementación y utilización. El tercer video indica cómo editar cada opción de la plataforma. Mientras que el cuarto video y quinto video en dos partes, menciona la manera correcta para usar los globos de texto. Finalmente, el sexto video, se concluye con explicaciones detallada de la utilización y colocación correcta de cada elemento.

*Figura 1. Primeros acercamientos al cómic.*



*Nota:* En este aparatado, los estudiantes conocieron la plataforma digital Storyboard.

(2022).

La tercera sesión de ECA se relaciona con la creación de un cómic con un tema libre desde una cuenta privada en la plataforma. Esta sesión se desarrolló nuevamente en el laboratorio de informática por medio de los computadores institucionales. Para ello, los estudiantes ingresaron sus correos electrónicos personales en cada una de las computadoras, para luego unirse al grupo de Classroom y entrar a la plataforma Storyboard privado. Los investigadores pagaron una pequeña cantidad de dinero para que la plataforma sea privado y brinde las ventajas de ocupar todas las funciones de producción.

En este sentido, luego de todos los detalles transcurridos, los estudiantes crearon sus cómics sin problema y lo podían archivar para retomar más tarde la realización de su proyecto de cómic. En este trabajo inicial, los estudiantes produjeron un cómic con tema

libre, pero con un mensaje educativo. Algunos de ellos de excelente calidad y otros con pequeños detalles a corregir como la ortografía y el orden secuencial de la historieta. A pesar de todo, cada grupo de estudiantes creó su cómic sin mayor problema y de esta forma se culminó las sesiones de ECA.

Por consiguiente, las tres sesiones de intervención de Lengua y literatura (LL), se ocupó los horarios de la misma asignatura con los horarios de informática de acuerdo a los momentos de producción. En el horario de la asignatura de LL, lo principal fue aprender sobre los Mitos Andinos por medio de la estrategia de concepción y producción de un cómic. De esta manera, el cómic sirvió para llevar a la práctica el concepto de mito, sus características, utilizando como ejemplos los Mitos Andinos. A través del cómic, también se diferenció un mito de una leyenda, con el ejemplo de imágenes que representan a mitos y otras a leyendas. Después, algunos Mitos Andinos fueron contados desde la utilización del cómic.

Cabe recalcar que la investigación estaba enfocada en los dos paralelos de Noveno de Básica, A y B. De acuerdo a esto, cada paralelo se dividió en grupos de estudiantes de al menos cuatro integrantes por grupos, de los cuales, por cada paralelo existieron alrededor de diez a doce grupos de trabajo. Como ya se mencionó, la intervención fue con los dos paralelos, por petición de la docente encargada de Lengua y Literatura para no excluir a ninguno de los estudiantes de ese nivel, enfocados en la investigación. Sin embargo, todo el estudio y la producción del cómic se expone de forma general sin realizar comparaciones, sino más bien, demostrar el aporte del cómic en los adcentes de Noveno de Básica.

Los estudiantes observaron el Mito sobre la Pachamama, un mito que se desarrolló por medio de imágenes y textos que contaban y describían., mejor dicho, un mito el cual se contaba desde el cómic. Los estudiantes demostraron concentración especialmente en las imágenes y las escenas en secuencia, que comprendieron la narración de este mito. Tanto fue su asombro, que terminaron aplaudiendo la forma de contar y ver un Mito Andino. La esencia fue que se conoce un mito a partir de lo entretenido como las imágenes y los diálogos cortos. Así se motiva también a que los estudiantes dejen fluir su imaginación y puedan producir ejemplares como fuente de apoyo de material didáctico para otros sujetos. Después de esta sesión, los estudiantes tuvieron clara la manera para desarrollar el cómic, que fue demostrado en las sesiones posteriores.

La segunda sesión, referente a la asignatura de Lengua y literatura, fue la más importante, puesto que en ella se creó el cómic de acuerdo al mito elegido del libro de texto. En el texto había al menos cinco mitos de diferentes países andinos, cada grupo tuvo la libertad de elegir el mito a su favoritismo y entre los integrantes produjeron el cómic de forma cooperativa. Para ello, los estudiantes ocuparon una computadora por grupo. De esta manera, se asignaron roles para trabajar conjuntamente en diferentes tareas. Para creación del cómic, los estudiantes tuvieron alrededor de 80 minutos, es decir, lo que dura la sesión. De todos los grupos de trabajo, más de cinco grupos pudieron culminar (en forma general) el cómic ese mismo día, a pesar de esto, los demás grupos ofrecieron culminar el trabajo en sus hogares.

El proceso de aplicación de la propuesta continuaba de una u otra forma para completarla con éxito, ya sea en clases o en los hogares de los estudiantes. La plataforma seguía con la cuenta premium y abierta para todos los estudiantes, a toda hora y por cualquier dispositivo con su cuenta Gmail personal. Por otra parte, cualquier duda o interrogantes acerca de la plataforma o el desarrollo del cómic, también podía ser consultado a través de los videos tutoriales en Tik Tok. Prácticamente, todas las facilidades para continuar con la creación y consolidación del cómic existían desde varias formas y modalidades. Pero la mayoría de estudiantes, aprovecharon la apertura de los medios propuestos para concluir exitosamente su cómic sobre un Mito Andino, trabajando de forma cooperativa.

#### **2.4. Barreras durante la aplicación de la propuesta**

Durante la aplicación de nuestro proyecto surgieron diversas dificultades que ocasionaron un retraso en los tiempos planteados para el desarrollo y culminación de la propuesta. Las causas más comunes fueron las interrupciones de las clases por los programas y actividades de la institución, el uso de las horas de los talleres por parte de otros practicantes, los problemas con los correos electrónicos de los estudiantes, etc. Como consecuencia la propuesta finalizó un tiempo mayor a lo que se tenía previsto.

Otro inconveniente que se presentó fue la no culminación de trabajos por parte de algunos grupos de estudiantes., dentro del Noveno de Básica A hubo 2 grupos que no finalizaron con sus comics por distintas razones. Uno de los grupos que no culminó su cómic mostró escaso interés en los talleres que se realizaron haciendo caso omiso a las

indicaciones que les brindaban y bajo cumplimiento a las actividades que se les solicitaba realizar.

Se intento utilizar estrategias en las con las cuales el grupo participe más en clase como; preguntarles con frecuencia lo que opinan de los talleres, revisar sus actividades con frecuencia, mantener una buena comunicación con el grupo, etc. Pero el grupo no presentaba tener mejora, los demás grupos dentro del curso también mostraban inconformidad debido a que, no los dejan atender en clases y nos supieron comentar que el grupo es indisciplinado. Se intento separar a los integrantes del grupo, pero no lo hicieron y optamos por mantener al grupo, realizando una vigilancia constante para que no interrumpa las actividades de sus compañeros. En consecuencia, de su comportamiento no culminaron con el cómic solicitado.

En cuanto a el otro grupo del curso de noveno A, no culminaron la actividad debido a que se ausentaban muchas veces, ya que, pertenecían a la batucada de la institución junto a otro grupo del noveno B. siendo convocados la mayoría de sesiones a prácticas, comprendimos su compromiso con el grupo de la institución por ello, intentábamos realizar los cómics con ellos ayudándoles a comprender los que necesiten, sin embargo no se culminaron sus trabajos por la gran cantidad de ausencia que tenían, pero a diferencia del grupo mencionando con anterioridad presentaban un buen comportamiento diciplinar dentro y fuera del aula de clase.

En este apartado expresamos las barreras que se nos presentaron durante la aplicación de la propuesta que a pesar de no ser muchas nos permitieron adquirir experiencias muy significativas con las cuales buscamos mejorar en futuros proyectos, sin embargo, las barreras que presentamos una parte de la variedad de experiencias que encontramos en este transcurso de aplicación de propuesta, siendo que también nos encontramos con varias dificultades que expondremos a continuación.

#### ***2.4.1. Dificultades en la aplicación de la propuesta***

Durante la aplicación de nuestro proyecto se presentaron varias interrupciones que ocasionaron un retraso en la aplicación y culminación de nuestros talleres. La primera interrupción se dio durante la aplicación de los primeros talleres de Lengua y literatura, cuando la institución educativa realizo un evento titulado “Cuenta Cuentos”. El evento se desarrolló durante toda la jornada de clases del día martes 6, esto ocasiono que decidamos iniciar con los talleres a partir del día miércoles 7 de diciembre. Aunque

pareciera que un pequeño retraso de un día es insignificante, para los investigadores era un trabajo considerable reprogramar las actividades con los cuatro docentes y los dos párelos.

Durante la semana que pretendíamos iniciar con los talleres se suscitaron diversos programas institucionales que impidieron que desarrollemos las actividades que teníamos previstas con los estudiantes, solicitamos a la docente de lengua y literatura nos facilite un cronograma de programas a realizarse dentro de la institución, a lo cual nos comentó que no existía un cronograma, debido a que algunos eventos se programaban en poco tiempo y por ello los docentes también eran informados a última hora y debían participar junto con los estudiantes. Esta falta de organización en el desarrollo de eventos de la institución ocasionó que las actividades planteadas para el desarrollo de nuestra propuesta se vean afectada y se extienda una semana más de lo planeado.

Otro punto negativo al momento de desarrollar nuestro proyecto, fue el uso de las horas designas para nuestro proyecto por parte de otros practicantes. En más de una ocasión los practicantes de psicología se encontraban ocupando las horas que solicitamos a los docentes con anterioridad, las cuales se veían reflejas en el horario que desarrollamos. Por lo general, estos practicantes ocupaban las 2 horas de ECA o Lengua y literatura, que eran fundamentales en el progreso de nuestra propuesta. Ningún docente ni las practicantes nos informaban sobre el uso de las horas que solicitamos. Esta falta de comunicación es otro claro ejemplo de la falta de organización dentro de la institución, que nos dejaba poco margen de maniobra para pensar la reprogramación de actividades.

El primer taller de ECA realizado el día 13 de diciembre con los novenos A y B no se desarrolló de la manera prevista, debido a que los alumnos no contaban con un correo electrónico; por ende, no pudieron acceder a la plataforma destinada a la realización de los comics. Esa sesión fue destinada a la creación de los correos electrónicos y registro de los participantes dentro de la plataforma en la que desarrollarían sus cómics. La creación y registro de los correos nos tomaron toda una sesión, esto también tuvimos que integrarlo en la reprogramación de las actividades. Las barreras mencionadas, son algunas de las que afectaron la continuidad de las actividades planificadas para aplicar la propuesta. Sin embargo, la propuesta de intervención educativa se desarrolló con un final exitoso y como se tenía previsto. Cada barrera se manejó con tranquilidad y

esfuerzo. Los resultados más destacados del uso del cómic como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura serán abordados en el capítulo siguiente.

En la concepción de esta investigación educativa basada en la aplicación de un modelo de intervención educativa, el cómic no es simplemente un recurso didáctico, porque las clases no se basan solamente en utilizar los cómics para aprender los mitos, no se trata de leer cómic sobre mitos, como cuando se usan los textos escolares a modo de recursos didácticos. Se trata de concebir, crear y socializar los cómics usando la creatividad y el entendimiento de los estudiantes sobre los mitos. Exactamente, todo el proceso de desarrollo de la propuesta donde se da vida a un cómic con temática, se convierte en la estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura desde un enfoque interdisciplinar.

En esta investigación se concibe la utilización de los cómics como una estrategia didáctica más compleja que –a través de la creatividad y la colaboración, unidas a ciertas habilidades informáticas– permite la comprensión, análisis y producción de mitos andinos. Esta estrategia didáctica es una fusión de dos metodologías de aprendizaje, el aprendizaje creativo o basado en la creatividad y el aprendizaje colaborativo. Finalmente, como se analizará más adelante, esta estrategia didáctica permite a los estudiantes ser creadores de material didáctico, en la medida que sus creaciones de comic pueden ser conservados en la biblioteca de la escuela y ser utilizados por los docentes para sus posteriores clases sobre los mitos andinos, lo que genera cierta sustentabilidad en la producción de nuevo material didáctico.

### **Capítulo 3. Producción creativa: el Mito Andino desde el cómic y su efecto**

El proceso de aprendizaje a través de la creación de cómics de los estudiantes de noveno de básica demostró que cada uno tiene habilidades artísticas remarcables. Algunos estudiantes se destacaron eficientemente al crear un cómic sobre un mito andino, mientras otros, de igual manera, colaboraron, de una u otra forma, en la producción del cómic. A pesar de todo, los estudiantes realizaron el proyecto sin desventajas y experimentaron una estrategia educativa diferente, en la cual exploraron su creatividad. Cada uno de los cómics tiene un sentido subjetivo particular, donde la imaginación toma forma conjuntamente con la creatividad, en esa producción la imaginación habla. En este sentido, en este apartado se expondrá los resultados de la implementación del cómic como una estrategia metodológica interdisciplinar a través del análisis de la percepción de diferentes actores escolares.

Durante la lectura de este capítulo, el lector observará los principales los resultados que tuvo la aplicación de la estrategia de creación del cómic. Todas las sesiones y los encuentros de cada intervención se expondrán en este capítulo. En este sentido, se habla del producto educativo desarrollado por los estudiantes desde una mirada pedagógica. Este producto educativo es a la vez el resultado de un proceso de aprendizaje (en el caso de los estudiantes), el resultado de un proceso de cooperación interdisciplinario (en el caso de los docentes), pero también puede ser considerado como el resultado de un proyecto de producción de material didáctico autosostenible, si consideramos que son los mismos estudiante que producen comic que pueden ser utilizados por los docentes para el aprendizaje de la asignatura que aborden el tema de los mitos andinos.

Para comprender este proceso, se tuvo que analizar el aprendizaje a través de los cómics, la forma de trabajo dentro y fuera del aula, la colaboración entre estudiantes y docentes, sus perspectivas al inicio y su reflexión final, su forma de pensar acerca de la propuesta, el interés de los estudiantes al desarrollar el cómic, entre varios factores más. Los resultados se centran en la observación de cada punto que sirve como aporte a la reflexión pedagógica de esta investigación.

En una primera parte se evidencia los logros finales de la aplicación de la propuesta; después, se presentará la metodología utilizada por parte de los estudiantes para la creación de cómics y el trabajo conjunto. Luego, se conocerá ciertos indicadores y el

avance de la propuesta como estrategia didáctica. Finalmente, se hace un acercamiento a las perspectivas y la visión experimental de la propuesta por parte de los estudiantes y docentes. Todo esto, bajo las técnicas e instrumentos de recolección de datos aplicados en la investigación, como se describe en la introducción de esta investigación, que hace usos de entrevistas, cuestionarios, fichas de observación y diálogo con los grupos focales.

### **3.1. La producción artística de cómics: entre aprendizaje temático y creatividad**

Entre varias sesiones, actividades y momentos, cada uno de los estudiantes han logrado evidenciar sus habilidades artísticas en la producción del cómic. Producir un cómic puede ser considerado como una actividad sencilla si se piensa como una actividad donde cada imagen tiene texto, colores, dibujos y muchos cuadros. Sin embargo, lograr que un cómic tenga vida y cumpla el rol de comunicar algo específico de manera entretenida y clara, es el reto. Ese reto lo lograron la mayoría de estudiantes de Noveno Año de Básica al crear un cómic que cuente un tema importante en nuestro territorio, el Mito Andino. Ahí cada uno se empoderó de su creación y fortalecieron sus habilidades artísticas mientras se divertían al dejar fluir su creatividad.

La intención de todo el desarrollo de la propuesta pedagógica, fue resaltar el afán que tienen los estudiantes por el arte, y más allá, por la producción desde el arte a través de o en varias disciplinas. Eso sucedió con los estudiantes. Cada creación del cómic representaba en cierta parte, un deseo por el arte, pues, su dedicación al perfeccionar cada detalle para transmitir un mensaje a partir del producto, fue laborioso. Como menciona Wolff, J. (1997), “las formas de producción artística de que dispone el artista tienen un papel importante en la construcción de la obra de arte” (p. 83). En consecuencia, cada estudiante se esforzó por perfeccionar el cómic, hasta transmitir uno de los Mitos Andinos vistos en Lengua y literatura. Con esto, los estudiantes resaltan la pasión por crear, desarrollar y producir una obra artística sin subestimar la formación académica.

En sí, la obra hace referencia al producto creativo que los estudiantes han desarrollado en el transcurso de la propuesta pedagógica. Por lo tanto, cada desarrollo tiene su logro, en este caso, fue el cómic donde cuenta uno de los Mitos Andinos. Esa fase de creación final se dará a conocer en estos apartados y luego en los Anexos como prueba del arduo trabajo. Aparte, se mencionará como los estudiantes evidenciaron su

producción artística a los diferentes miembros y participantes que formaron parte de la propuesta pedagógica. Ahí quedó demostrado como la estrategia no solo se trabajó dentro del aula y con una sola disciplina, sino más bien fue llevada a algo más grande y laborioso.

### ***3.1.1. Planificación y aplicación de la propuesta pedagógica***

La aplicación de la estrategia del cómic se encamina en la obtención de un producto final, como ya lo hemos mencionado. La idea no fue solo implementarlo, sino más bien valorar diferentes acciones de la investigación a partir de varios puntos como la reflexión y evaluación. En este sentido, la mayoría de sesiones concluyeron con la creación del cómic de forma grupal por medio de la plataforma Storyboard, el cual hace referencia a la cuarta sesión de cinco en toda la propuesta pedagógica. Las cuatro sesiones se dedicaron al trabajo y desarrollo del cómic, obviamente, con el objetivo del aprendizaje del mito andino.

Por lo general, cada grupo de trabajo culminó su cómic durante la cuarta sesión, sin embargo, faltó integrar las correcciones respectivas. En esa sesión los estudiantes mostraron el final de cada cómic, pero después de una revisión, debían también corregir errores como: las faltas de ortografía, el sentido de las oraciones, la colocación correcta de los globos de texto, adecuación de los personajes, etc. Esa retroalimentación se hizo a la mayoría de grupos de trabajo, puesto que luego de comprender y aceptar la lógica de las correcciones, quedaba finalizado su cómic. La mayoría de estudiantes finalizó de manera correcta su trabajo y fue un aporte eficiente para culminar con la propuesta en el tiempo establecido, porque se habían modificado en varias ocasiones las fechas planeadas por diversas razones expuestas anteriormente. Cada grupo creó el cómic en el tiempo y sesiones establecidas.

La mayoría de cómics estaba desarrollada hasta la fecha establecida, pero algunos se encontraban a medio camino u otros con detalles por mejorar. La dificultad mayor de esta situación fue que no se podía ocupar el laboratorio después de las fechas programadas, y nuestro tiempo se acortaba. A pesar de eso, los estudiantes que no finalizaron su trabajo tuvieron la oportunidad de culminarlo en sus hogares, por ello la plataforma se podía utilizar desde diferentes navegadores solo se requería contar con un correo electrónico de Gmail. Por lo tanto, se les pidió culminar en sus hogares antes de exponer sus trabajos a los docentes que integraban la propuesta interdisciplinar. Después se varió las insistencias, tutorías y acompañamiento a cada uno de los grupos de

trabajo, se concretó todo antes de la quita y última sesión. Así fue como lo estudiantes culminaron la creación de los cómics, la mayoría en los tiempos programados para el uso del laboratorio, otros con un tiempo adicional desde sus hogares, pero al término de la fecha establecida.

### **3.1.2. Destacar el trabajo creativo de los estudiantes: el “Festival del cómic”**

Los estudiantes manifestaron cierto entusiasmo por la propuesta educativa al esforzarse con cada una de las sesiones, donde ellos frecuentemente eran los protagonistas. La quinta y última sesión constataba en la presentación del cómic final sobre el mito andino y también un cómic con tema libre. Como ya se ha mencionado, los estudiantes debían trabajar en dos creaciones del cómic, tanto para ECA como para Lengua y Literatura. En ECA, la idea fue crear un cómic con tema libre como un aprendizaje previo a la creación del cómic en Literatura, donde el cómic estaba orientado a responder el aprendizaje de un contenido curricular. Entonces, la idea inicial fue que en la quinta sesión se expondrían los dos productos creativos, pero el tiempo no siempre estuvo a nuestro favor. A pesar de todo ellos, los estudiantes si desarrollaron los dos tipos de cómic, pero solo se tomó en cuenta el último para evidenciar el trabajo.

La última sesión de la propuesta de intervención educativa fue clave para que se demuestre la creatividad y el gusto de los estudiantes por el arte y la tecnología. En esta sesión se coordinó con los estudiantes y docentes para establecer un lugar y el momento adecuado para la exposición de los resultados de las creaciones artísticas. La idea fue que los cómics no queden solo como un archivo, sino más bien como un producto creativo para apreciar y valorar la habilidad que tiene los estudiantes. Para ello, se dialogó con la docente de Lengua y Literatura para solicitar su espacio de clases y realizar un pequeño evento denominado “Festival del Cómic”. En este evento participaron primordialmente los estudiantes de noveno de básica, presentando cada grupo de trabajo su cómic. Igualmente, participaron los docentes de las asignaturas correspondientes al trabajo interdisciplinar. De esta manera, el evento se desarrolló entre los estudiantes de noveno de básica, aunque se había pensado crear un espacio para que toda la escuela participe.

Para optimizar este festival, lo primero fue imprimir uno cómics por cada grupo de trabajo, pues el evento fue presencial y se dispuso un mismo espacio para todos. También se podía exponer los cómics digitales en la TV de la Escuela, para los grupos que no contaban con el impreso. De esa manera, todos fueran partícipes bajo diferentes

soportes de los trabajos. Por otra parte, cada grupo formó una estación decorada en la cual expusieron su cómic y lo relataban de acuerdo a cada mito andino trabajado. Los docentes (especialmente la docente de Lengua y Literatura) y demás participantes fueron testigos de la dedicación y gusto por el arte en cada uno de los cómics. Algunos estudiantes fueron felicitados encarecidamente por los docentes, quienes se mostraron sorprendidos por las habilidades y creatividad de los trabajos de sus estudiantes, claramente con un dominio tecnológico que iba más allá del entendimiento de los docentes. Algunos docentes no pudieron asistir al festival, pero apreciaron los cómics que les fueron compartidos medio de sus correos, de esta manera se culminó con la quinta sesión: una “experiencia académica fabulosa”, si creemos las palabras espontáneas de una docente presente, maravillada con la creación de sus estudiantes.

### **3.2. Metodología de aprendizaje que estructura la propuesta**

Parte fundamental del desarrollo de la propuesta educativa fue el trabajo cooperativo, ya que es un medio por el cual los estudiantes generan un aprendizaje mutuo mediante la interacción de los distintos puntos de vista de los individuos que componen los grupos de trabajo. Dichos integrantes llegan a designar funciones a cada miembro del grupo para garantizar un trabajo eficaz, a la vez que comparten experiencias, conocimientos, habilidades, etc. Cabe recalcar que el trabajo cooperativo sea exitoso debe ser supervisado por los docentes, observando que todos los miembros del grupo participen en la creación de su aprendizaje. Según Lobato Fraile (1997), “El aprendizaje cooperativo en grupos pequeños constituye un medio para que los estudiantes adquieran determinados valores y practiquen habilidades ligadas a la cooperación en el contexto del trabajo en una clase normal” (p. 62).

#### **3.2.1. Trabajo cooperativo: entre organización y liderazgo**

Mediante las observaciones realizadas durante nuestras prácticas pre profesionales a los novenos de básica, notamos que al momento de realizar trabajos en grupo los alumnos eran mucho más eficaces en los resultados, que al realizarlos de manera individual. En los trabajos individuales analizados, notamos que muchos alumnos presentan distintas falencias en diversas áreas (redacción, dibujo, organización de ideas, etc.), pero el trabajo cooperativo les permite ser conscientes que cada individuo posee distintas habilidades y las explotan mucho mejor en grupo, creemos que el trabajo grupal permite que cada alumno analice el trabajo y aporte con su conocimiento solventando dichas desventajas del trabajo individual, al mismo tiempo que aprenden de

las habilidades de los estudiantes más aventajados. Por ello, decidimos que nuestra propuesta tendrá como punto central al trabajo cooperativo.

El rol del docente dentro de un trabajo grupal es muy importante, debido a que, el docente es el que dicta las normas del trabajo y guía a los estudiantes en el desarrollo de las actividades, solventando dudas y resolviendo conflictos que se presenten dentro de los grupos de trabajo. Por ello, era de suma importancia que –al momento de realizar los talleres– organicemos los grupos de acuerdo a las afinidades de los alumnos y necesidades de los mismos, en los trabajos que tienen un componente creativo importante, los estudiantes tienden a sentirse más libres de exponer sus ideas con los compañeros que tienen mayor afinidad o confianza; además, se estableció guías claras de lo que se pretendía lograr como resultado final del trabajo grupal (el cómic).

La autonomía del grupo requiere que el profesor prepare para cada uno de los grupos las instrucciones relativas a la tarea, explicita las normas de comportamiento cooperativo, distribuya los roles a desempeñar en el grupo y organice el trabajo de modo que el grupo deba interactuar cooperativamente para llevarlo a término (Lobato Fraile, 1997, p.52).

La integración de los grupos se realizó con el objetivo de permitir el desarrollo colectivo de los estudiantes mediante la creación de los comics, teniendo como resultado la conclusión exitosa del proyecto. Sin embargo, para disponer de información sobre la percepción concreta de los estudiantes, se realizaron grupos focales para identificar los diversos puntos de vista de los educandos con respecto a la realización de los trabajos en grupo, teniendo en cuenta la diversidad de opiniones tanto positivas como negativas con respecto a su experiencia en el trascurso de los talleres.

A continuación, colocaremos las experiencias con relación al trabajo grupal brindadas por los estudiantes:

Con relación a la pregunta de ¿Como se sintieron trabajando en grupo? Cuatro grupos respondieron de manera positiva afirmando que se sintieron bien y compartieron muchas experiencias, a la vez que los todos los integrantes aportaron para sacar adelante el trabajo en grupo. Por otra parte, dos de los grupos no se sintieron conformes al trabajar en grupo, nos mencionaron que tuvieron problemas con sus integrantes ya que, mientras unos realizaban las actividades otros no los ayudaban, ocasionando que solo

una parte del grupo trabaje en el cómic, dando como resultado inconformidad en sus integrantes.

Cuatro de los seis grupos nos mencionó que su organización durante la creación de los cómics fue muy buena, presentaban un líder que designaba las funciones dentro de los grupos esto dependiendo de las habilidades que posee cada integrante del grupo, permitiéndoles conseguir un trabajo bien elaborado. Los dos grupos con dificultades nos mencionaron, no tuvieron una organización buena por lo cual la calidad de su trabajo no fue la que esperaban, las peleas dentro por parte de sus integrantes eran frecuentes debido a que al no tener un líder no presentaban roles definidos por lo que ciertos integrantes del grupo tenían que realizar más trabajo que otros.

Al observar las respuestas de los estudiantes en relación a su experiencia trabando en grupo podemos deducir lo siguiente.

La mayoría de los grupos no presentó dificultades al momento de trabajar de manera grupal, se observa que la relación interna en los grupos les permitió desarrollar la creación de los comics sin mayores novedades. Dentro de las respuestas de los estudiantes, la más común es que, se sintieron bien al realizar la actividad grupal, en la cual la comunicación entre los integrantes fue clave para que el grupo mantenga un habiente armónico y de entendimiento mutuo.

Por otra parte, algunos grupos nos mencionan que presentaron dificultades al momento de trabajar de manera grupal, debido a que no todos aportaban de la misma manera al momento de realizar la actividad planteada. Esto ocasiona molestias en algunos integrantes de los grupos afectados y pueden producir desmotivación en la realización de la tarea. La falta de comunicación y organización de ciertos grupos era más evidente, pues al no tener establecidos roles específicos, era muy común que una persona realice más trabajo que otros integrantes del grupo. Otra causa de desorganización radica en la falta de liderazgo dentro del grupo, esto tubo como resultado un trabajo de menor calidad, en el cual algunos trabajaron más que otros. Los grupos que mejor se desarrollaron contaban frecuentemente con un líder que asigne los roles y organice a sus integrantes.

Un factor común que está presente en todas las respuestas de los estudiantes, es el designar roles de acuerdo a las distintas habilidades que presenta cada miembro del grupo. Esto es algo muy importante al momento de realizar cualquier trabajo

colaborativo, ya que permite un avance mucho más rápido y eficaz, valorando las habilidades de cada miembro que se ve más motivado por la responsabilidad asignada. En el caso de los estudiantes, una correcta organización generaba avances significativos con respecto a la creación del cómic, permitiéndoles corregir detalles menores al final de la creación de sus viñetas.

Los grupos que presentaron un mayor desempeño tenían un líder o una lideresa que guiaba a sus compañeros al momento de realizar sus funciones dentro del grupo. Esto permitió tener una mayor organización y desempeño al momento de realizar sus funciones. Por otra parte, se evidencio que en presencia de una persona que guie al grupo, el resto de estudiantes lograba presentar una mayor organización y se enfocaban en realizar las tareas que se les designaba con anterioridad. El líder también inspeccionaba los trabajos de sus compañeros, brindándoles consejos o aprobando el trabajo que realizaban, generando un ambiente de comodidad y confianza en el grupo.

Con este análisis podemos concluir que la mayor diferencia entre los grupos que presentaron dificultades y los que no lo hicieron, fue la calidad de su organización. Todos los grupos presentaron algún tipo de problema en el desarrollo del proyecto; sin embargo, la capacidad para afrontar el desafío y buscar una solución rápidamente diferenció los resultados de los estudiantes. Entendemos que, si el grupo fue suficientemente organizado y designó responsabilidades y funciones a sus integrantes bajo algún tipo de liderazgo, su progreso fue constructivo y avanzaron sin mayor inconveniente en la realización de sus tareas, e incluso se mostraron muy autónomos, al no solicitar ayuda al docente para generar una organización estable.

### **3.3. Análisis de indicadores encaminados en la propuesta**

En el transcurso de aplicación de la propuesta educativa se tuvo en cuenta algunos indicadores como las destrezas, objetivos, revisión de documentos, entre otros. Sin embargo, los indicadores generales de acuerdo al título de la investigación y al cuadro de categorización ubicado en el marco teórico, son esenciales para el análisis desde la mirada de los que intervinieron en la propuesta. Entre los indicadores analizados están: el cómic, proceso de enseñanza-aprendizaje de los Mitos Andinos la interdisciplinariedad y la producción creativa. Cada una de las ideas y pensamientos acerca de cada indicador se recabó por medio de las entrevistas con los docentes y el dialogo entre grupos focales con los estudiantes de los dos paralelos, a más de la

observación participante. Por ende, en los siguientes apartados, se compartirá un fragmento de cada análisis desde lo pedagógico y lo subjetivo de acuerdo a las miradas expuestas.

### ***3.3.2. El cómic como material didáctico***

“Los materiales didácticos son herramientas usadas por los docentes en las aulas de clase, en favor de aprendizajes significativos” (Manrique y Gallego, 2016, p. 104). El cómic se convierte principalmente en el material didáctico que los estudiantes crear con la intención se construir su conocimiento relacionado a la Literatura, en este caso sobre los Mitos Andinos. Todo esto bajo un arduo proceso que no solo se desarrolló dentro del aula, sino también fuera. En sí, todos los acontecimientos transversales que pasaron los estudiantes fue parte del aprendizaje. Y en este caso, ese material didáctico (cómic) fue un componente esencial para aportar en la estrategia de enseñanza- aprendizaje de la Lengua y literatura relacionando varias diciplinas. Por tal razón en base a las técnica e instrumentos de recolección de datos, en la siguiente parte se conocerá una mirada sobre el cómic como el material didáctico.

Sobre la creación de cómics como material didáctico, la docente compartió, “es una propuesta simpática e interesante, pues se utiliza una estrategia de dibujo de cómic que para los estudiantes es muy llamativa. Por lo tanto, considero que es una propuesta atractiva, especialmente para los años de Noveno” (Entrevista realizada el 19/01/2023). Desde el visón de un grupo de estudiantes se alude que fue “algo diferente y algo nuevo, interesante pero laborioso” y otro grupo mencionó, “fue algo divertido, pues, mi imaginación voló”. Según estas miradas se deduce una mirada positivaba frente al cómic. Por otra parte, desde lo observado, se interpretó que a algunos estudiantes les pareció algo nuevo y entretenido, pues les gustaba aprender mientras se divierten. Sin embargo, otros grupos de estudiantes demostraron el cansancio por el largo tiempo que llevo el desarrollo de la propuesta, ya que, por cuestiones extracurriculares no se cumplió a cabalidad el cronograma preparado y compartido.

### ***3.3.3. Percepciones sobre la enseñanza-aprendizaje de los Mitos Andinos utilizando los comics***

Como se mencionó anteriormente, la plasticidad del cómic permite trabajar contenidos desde diferentes enfoques, la intención es comunicar, narrar e informar diferentes sucesos o historias. El proceso de enseñanza-aprendizaje del contenido de mitos andinos, no es la excepción, porque el cómic creado por lo estudiantes narra el

suceso de un mito andino. Según cuentan los estudiantes, las estrategias anteriormente aplicadas en clases, estaban enfocadas al uso del teatro para representar las leyendas y mitos de la zona; sin embargo, el acercamiento de los estudiantes al mito andino se lo realizó solo a través de la lectura. Por lo tanto, conocer y contar un mito andino a través del cómic, en el que se representan personajes, se construyen escenarios, se articulan diálogos, fue una experiencia diferente para los estudiantes. Para ello, se tomó como referencia los mitos del texto escolar ubicados de la Unidad 1, entre los cuales encontramos:

- La creación (Mito Nórdico)
- Yaya hace los primeros hombres (Pueblo Kichwa Napo-Ecuador)
- Nunkuri, la creadora de las plantas (Cultura Shuar-Ecuador y Perú)
- La Ciudad Sagrada (Mito Inca-Perú)
- La fundación de Tenochtitlán (Mito Azteca-México)
- El Origen del fuego (Cultura Guhibo-Colombia)
- El origen de la yerba mate (Cultura Guaraní-Argentina).

Los grupos de estudiantes representaron en el cómic uno de los mitos a elección libre, de este proceso la docente afirmaba que: “es algo positivo, pues trabajar sobre este tema con los cómics, se mezcla muy bien y es algo divertido. Aparte, se le inculca al rescate de la cultura, en especial la nuestra” (Entrevista realizada el 19/01/2023). En el desarrollo de los grupos focales, un grupo afirmó que “aprendimos de mejor manera los mitos andinos, porque mezclamos gráficos, dibujos, escenas y la escritura”. A partir de la interpretación de las percepciones de estudiantes y docentes, se dedujo que los estudiantes captaron y conocieron de cerca los mitos, hasta compartir ese aprendizaje con los estudiantes de otros niveles. Representar un mito a través de un comic, requiere un nivel de comprensión mayor sobre el tema para poder crear y representar un mito que los estudiantes sabían que iban a ser comunicados a muchos más estudiantes. Esto da como resultado un aprendizaje significativo en los estudiantes a través de los mitos.

Al analizar el trabajo de la creación del cómic sobre los mitos, se percató de otros aspectos negativos en el desarrollo de la propuesta. En este sentido, de todos los mitos a elegir, por lo general no se usó todos para la creación del cómic. El factor negativo fue dejar la elección de mitos a manera libre, sin tener noción de que lo estudiantes elegirían lo repetido. En este caso escogieron trabajar sobre el mismo mito (El origen del fuego),

pues, al menos cuatro grupos crearon cómics con el mismo tema. Producto de ese descuido no existió variedad en las representaciones de los Mitos Andinos en el cómic y por lo general, los mitos más vistos fueron pertenecientes al Ecuador. Sin embargo, la narración de un mito por medio del cómic estuvo presente en la creación de los estudiantes.

### ***3.3.4. Trabajar por lo interdisciplinar***

El mito andino pertenece al área de la Literatura y Lengua, en este caso, también se relaciona lo artístico, por medio del uso de la tecnología, pues es en una plataforma digital donde se da vida al cómic. De este modo, la aplicación de la propuesta educativa trajo como resultado la combinación de varias disciplinas, sobre la base de la destreza con criterio de desempeño. Carvajal (2010) (citando a Van del Linde, 2007) destaca el aspecto positivo de “la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para lograr la meta de un nuevo conocimiento” (p. 159). En la creación del cómic, se aprendió sobre la escritura, la ortografía, la sintaxis, el dibujo, las escenas gráficas, el uso del color, la combinación de objetos, la utilización del software, plataformas digitales, entre otros. A más de eso, la cooperación y relación entre docentes incluidos en la propuesta fue una forma de motivar a realizar trabajos de manera conjunta. El objetivo de estas relaciones, fue adquirir conocimientos por medio de varias destrezas orientadas en las sesiones de la propuesta.

En este sentido, el docente de ECA, mencionó que “es un trabajo estupendo, ver como los estudiantes exploran nuevas cosas, y ver que trabajaron Literatura desde mis clases, fue motivador”. Por otra parte, el docente de Informática, quien siempre facilitó el laboratorio, enfatizó, que este tipo de aprendizaje “sirve para que los estudiantes conozcan otras cosas de la tecnología y no solo lo básico; sin embargo, se vio que faltó reorganizar los horarios”. Mientras que la docente de Literatura afirmó que “los chicos se sensibilizaron con la estrategia, trabajaron varias destrezas que los llevó a ser constructores de su conocimiento”. Por parte de los estudiantes, se comentó que la creación del mito “fue algo diferente y entretenido, pues la mayoría de tiempo aprendimos fuera del aula”. Cabe recalcar que los estudiantes trabajaron la enseñanza-aprendizaje de los mitos andinos también fuera del aula, trabajando desde casa también lo veían como una tarea entretenida para todos.

### 3.3.5. *Visión experimental de la producción creativa*

Los estudiantes demostraron ser creativos en todas las sesiones de intervención, desde el aula al responder de manera interesante cada pregunta y al realizar trabajos manuales, como en el laboratorio al utilizar la plataforma digital para la creación de cómic. Su aprendizaje no solo se basaba en lo memorístico, sino más allá como en la producción, en lo tangible con relación a sus gustos y estilos actuales.

El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. (Chacón, 2005 como se citó en Gardner, 2001)

Todas las habilidades artísticas y tecnológicas de los estudiantes lo aplicaron en la creación de cómic, de esta manera cada uno de ellos pudo plasmar y crear un material didáctico que apoye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura. Como se mencionó, esa creatividad sale a flote con lo tangible, por eso, el motor de la producción que desarrollaron en el transcurso del tiempo, fue su creatividad enlazada a sus emociones y gustos.

La parte experimental sobre el proceso de producción del cómic donde por medio de su creatividad se narró un Mito Andino, tuvo sus visiones de parte a parte. Los docentes congeniaron en una idea, esta fue, “en realidad, dentro del aula se puede trabajar de un sinnúmero de formas, se pueden hacer talleres, trabajar con los mitos, los cómics. Ellos pueden aprender sobre todo con la creatividad y la memoria, de esta manera fomentamos las habilidades artísticas de los estudiantes. Sin embargo, se debe considerar la disponibilidad del centro e infraestructura” (entrevista realiza el 19/01/2023). Y los estudiantes compartieron “para crear todo esto, lo principal fue que nos guiamos en muchas cosas, como los bosques, los cerros, el aire libre, en sí, en el ambiente que vivimos”.

Estas visiones se consideran como una forma de aportación y recomendación para futuras propuestas, ya que se debe tener en cuenta la disponibilidad del centro, los gustos y las raíces emocionales de donde provienen los estudiantes. Por lo tanto, a pesar de los contratiempos, problemas tecnológicos y demás, se evidenció en los estudiantes, las maneras para solucionar todo y así darle vida al cómic. Cabe recalcar lo de raíces emocionales relacionado a lo genial de su producción, y esta es que tomaron

como ejemplo su contexto (la mayoría pertenece a una zona Rural), el cual, por lo general está rodeado de naturaleza. Ellos vieron ahí, por lo que están rodeados, una incentivación para contextualizar los mitos y reflejar las escenas enfocados en la naturaleza.

### **3.4. Reflexión de los resultados pedagógicos**

En este apartado expondremos en palabras textuales la opinión de la docente y los estudiantes en relación a la propuesta aplicada. Además, generaremos una reflexión constructiva sobre nuestro proyecto en relación a las dificultades que se presentaron, sobre cómo se podría mejorar y los resultados que tuvimos al finalizar los talleres de Lengua y Literatura y ECA.

#### **3.4.1. Perspectiva docente**

En este apartado conoceremos la perspectiva que tiene la docente sobre la educación en la actualidad y como es el proceso de brindar clases dentro del aula. Al dialogar con la docente nos supo mencionar que su punto de vista con respecto a la educación actual es alentador en gran parte, debido a que, se notan cambios positivos dentro de la educación actual, se nota como la educación ha progresado con respecto al planteamiento de un nuevo currículo. Mediante las observaciones que pudimos realizar logramos validar lo firmado por la docente, se nota una notable mejora en el desarrollo de las planificaciones de los docentes, creando clases más llamativas para el estudiante intentando alejarse de un modelo centrado en el aprendizaje por medio de la memorización de contenidos del libro de texto y desarrollando una educación orientada más al constructivismo.

Por otra parte, la docente nos supo mencionar que lo negativo de la educación actual es el control excesivo que se les aplica a los docentes dentro la escuela, nos afirmó que los estudiantes deberían tener un control más estricto debido a que es difícil sancionarlos si no presentan deberes o actividades que se les solicita, además, cuando presentan un mal comportamiento no parece tener una consecuencia con la cual el estudiante cambie su conducta. Nosotros como practicantes observamos que lo mencionado por la docente es verdadero, al ver a estudiantes realizando acciones inadecuadas dentro del aula de clase y no parecían tener consecuencias lo cual fomentaba que el estudiante mantuviera su comportamiento, y los docentes debían pedir

a los educandos a diario que entreguen sus tareas atrasadas, siendo el profesor el que tenía que buscar al estudiante para que cumpla con sus tareas.

Con respecto a la aplicación de propuesta pedagógica la docente se sintió conforme, debido a que nos mencionó que, siente que es una propuesta atractiva que cumple con el cometido planteado que es el ayudar a los estudiantes en su proceso de aprender más acerca del mito andino desde un punto de vista de vista distinto. La docente considero que el trabajar mediante los cómics es innovador dentro de la institución debido que, no se lo había hecho con anterioridad y es una gran manera en la cual se puede trabajar un tema de clase rescatando a su vez la cultura del Ecuador.

Desde el punto de vista de la docente nos menciona que durante la aplicación del nuestro proyecto la mayor fortaleza que observo fue el uso de los mitos andinos como medio de desarrollo de los comics, por el motivo que los estudiantes acercan más a la cultura nacional y a la vez que rescatan los mitos andinos nacionales, ya que, por lo general los estuantes aprenden acerca de los mitos griegos dejando de lado los mitos nacionales, pareciéndole algo innovador a la vez que llamativo.

La docente nos brindó algunas recomendaciones que podrían mejorar nuestro proyecto a futuro, desde el punto de vista de la docente, la propuesta tuvo el tiempo en contra al momento de ser aplicada, los horarios y eventos de la institución retrasaron diversos talleres que teníamos planteados y se realizaron de una manera más acelerada para alcanzar su planificación, con la finalidad de crear cómics sobre los mitos andinos.

La docente menciona que el crear un cómic es un trabajo arduo para los estudiantes, por ello es necesario tiempo para el desarrollo de habilidades y destrezas. Sin embargo, utilizamos herramientas digitales que permitía al estudiante familiarizarse con la creación de cómics de manera más rápida y sencilla. La adquisición de conocimientos y desarrollo de destrezas se ve compensado por los trabajos que los educandos presentaron.

La docente de Lengua y Literatura jugo un papel fundamental al momento de realizar nuestros talleres, orientó y brindó recomendaciones valiosas que, en conjuntos con el apoyo de los docentes de ECA y computación, permitieron que el proyecto se encaminara hacia una visión interdisciplinar, utilizando recursos de las diversas asignaturas para un fin común, el desarrollo del educando. Por ello, las diversas orientaciones y recomendaciones que nos brindaron nos permitieron mantener una

relación de armonía dentro de los cursos y conocer mejor la forma de guiar a los estudiantes en el desarrollo de los cómics.

### ***3.4.2. Perspectiva estudiantil***

Mediante la participación de los estudiantes en los grupos focales, se recabó información de su desarrollo dentro de la actividad y que piensan de la misma, ellos nos brindaron información acerca de su perspectiva con relación al desarrollo de los talleres y los cómics, el cómo se sintieron al realizar las actividades propuestas y la adquisición que presentaron en sus conocimientos de con relación a los mitos andinos.

Todos los estudiantes mencionaron que el proyecto fue de su agrado, les pareció atractivo y novedoso el crear cómics como un medio de aprendizaje, además les gusto utilizar una plataforma digital que les permitiera plasmar sus ideas con mayor facilidad, de manera individual se mostraron muy complacidos con los talleres desarrollados por nuestra parte, además, del desarrollo de los cómics realizados por ellos.

Los estudiantes nos mencionaron que el cómic les parece una gran manera de aprendizaje, el proceso de creación y planificación que pasaron les permitió desarrollar un aprendizaje significativo, además que lograron conocer muchos mitos andinos de una manera entretenida, conociendo un poco más de la cultura nacional a la vez que desarrollan material que permita a los demás estudiantes de la institución aprender sobre la gran variedad de mitos andinos que tiene el Ecuador.

También, los estudiantes nos mencionaron que les gustaría que estrategias similares se aplicaran en otras materias como Matemáticas y Estudios Sociales en las cuales se les dificultaba aprender ciertos temas, nos mencionaron que mediante una actividad similar se les facilitaría aprender debido a que fuera más entretenido y llamativo, ellos consideran que estas materias son aburridas y con el desarrollo de una actividad más dinámica la clase mejoraría y su aprendizaje también.

Con respecto a lo que mencionaron los estudiantes, pudimos observar que al momento de realizar los cómics expresaban estar felices y cómodos, no mostraron dificultades en la creación de los cómics siendo la mayor parte de los grupos coordinados y responsables en la realización de sus actividades, solicitando ayuda ocasionalmente y mostrando puntos vista interesantes en la creación sus historias.

En su mayoría los estudiantes fueron capaces de demostrar una comprensión y asimilación de los temas que se les brindó en los talleres. Los chicos nos expresaban la facilidad que tenían para comprender un tema con ayuda de un cómic ya que, se les hace mucho más atractivo visualmente y por ende es más fácil que presten atención sobre un tema.

Creemos que el uso del cómic como herramienta que facilite el aprendizaje de los estudiantes es una excelente idea; sin embargo, somos conscientes que esto no es una solución a los estudiantes que no realizan las actividades que el docente plantea. Como la docente menciona en la entrevista, existen muchas regulaciones que permite al docente elaborar estrategias de aprendizaje para el estudiante, pero muchas veces el estudiante se aprovecha que no existen normas que controlen su cumplimiento de actividades en la instrucción y se niegan a participar dentro del aula de clase por más innovadora que sea una estrategia.

Observamos que el cómic es una estrategia interdisciplinaria viable para trabajar diversos contenidos, el atractivo visual para los estudiantes permite que se concentren mucho más en los temas que se pretende enseñar y, si ellos crean sus propios cómics, dicha asimilación de conocimientos será mayor, debido a que genera un aprendizaje significativo y duradero.

Podemos concluir mencionando que la propuesta educativa planteada dentro los novenos de básica A y B en la institución del Milenio Sayausi, presentó resultados favorables. La mayor parte de los estudiantes de los novenos fueron capaces de desarrollar los cómics de manera adecuada, a la vez que lograron familiarizarse con los mitos andinos y la cultura que los rodea. Además, se logró demostrar que es posible realizar un proyecto interdisciplinario entre asignatura de Lengua y Literatura y ECA que favorezca el desarrollo intelectual y artístico de los estudiantes mediante el uso de medios tecnológicos.

Para la evaluación del avance en los estudiantes y su dedicación durante el proceso se implementó las rúbricas de acuerdo a las asignaturas de Lengua y Literatura como ECA. En este caso, las rúbricas sirvieron para evaluar de manera subjetiva diferentes criterios que los estudiantes debían alcanzar. En la primera rúbrica de las sesiones de ECA está presente el manejo de la plataforma y la utilización de elementos del cómic, la buena utilización de los globos de texto, la creatividad y el sentido de un cómic. En

cambio, la rúbrica de Lengua y Literatura hace referencia al dominio del tema, si se representa correctamente los Mito Andinos en el cómic, claridad del texto y nuevamente la creatividad. Según los datos recabados, la mayoría de estudiantes demostraron grandes avances y dedicación en la creación de cómics.

## Conclusiones

Este trabajo de Integración Curricular tuvo como objetivo comprender cómo se podría establecer la articulación de una estrategia didáctica sobre la base de la producción creativa del cómic. En este sentido, el desarrollo de toda la investigación pretendió aportar en la formación académica de los estudiantes de Noveno de básica, contemplando sus gustos y necesidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo principal de la investigación fue indagar sobre el uso del cómic en un proceso formativo, desde una visión pedagógica referente a las estrategias didácticas. El cómic es frecuentemente visto como un recurso didáctico; sin embargo, en esta investigación se lo trabajó como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, todo el proceso que emprenden los estudiantes para producir un cómic se convierte en una estrategia didáctica, aplicada al proceso de enseñanza-aprendizaje de destrezas tanto en la asignatura de Lengua y Literatura, así como en ECA e Informática. Por lo tanto, para evaluar el resultado de la implementación de la intervención educativa con la creación de cómics, se utilizó una rúbrica para el análisis del esfuerzo académico de los estudiantes.

Como hemos observado, el cómic dispone de cierta capacidad formativa, plasticidad, funcionamiento, aplicabilidad y flexibilidad para el desarrollo efectivo de la propuesta, que permite construir conocimientos reflexivos en los estudiantes, como se demostró en páginas anteriores. Con la aplicación de la estrategia didáctica se pretendió contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje esencialmente de la asignatura de Lengua y Literatura. Al igual que apoyar con la producción de material didáctico para el entretenimiento y aprendizaje de los estudiantes y soporte de material didáctico en las asignaturas correspondientes. Por lo tanto, las estrategias didácticas tendrían un sentido particular enfocado en los gustos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Por la plasticidad que demuestra tener el cómic, trabajarlo desde una sola disciplina, tendría una aplicación limitada y no se aprovecharía al máximo el potencial pedagógico del aprendizaje a través de la producción de cómics. Por lo tanto, desde la perspectiva de diferentes investigadores, el cómic se adapta fácilmente con diferentes disciplinas. De esta manera, esta estrategia didáctica debería trabajarse con varias disciplinas que

conjuntamente contribuyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un tema central, procurando un proceso de aprendizaje interdisciplinar.

El material didáctico producido a través del cómic, enfocado en lo interdisciplinar, se implementó en varias sesiones, en las cuales fue tomando forma los resultados de la aplicación y planificación de la estrategia. El proceso de creación de los cómics se desarrolla sobre la base de un contenido curricular. Es decir, todo el desarrollo del proceso para crear un cómic, a través de las lecturas previas, el uso de la plataforma digital y el trabajo cooperativo y creativo, dan vida a la estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proceso pasó por varias acciones en la que cada participante fue construyendo su conocimiento. El conjunto de etapas y acciones realizadas por los docentes y estudiantes es lo que se define como la estrategia de intervención educativa.

El contenido principal que orienta la creación del cómic fue los Mitos Andinos, el cual se desarrolló en diferentes sesiones. En este sentido, cada estudiante tuvo la libertad para desarrollar todo el proceso creativo de acuerdo a sus aspiraciones y gustos. La idea fue que sean ellos los protagonistas de la construcción de su propio conocimiento, para que dejen fluir su imaginación y creatividad, concibiendo un mito desde el cómic. El rol de los investigadores fue las tutorías y el acompañamiento pedagógico durante todo el proceso. De esta manera, según los comentarios de los estudiantes, cada uno aportó en la producción del cómic de una u otra manera, pero siempre atendiendo consejos creativos para dar vida a un producto entretenido. La creatividad estuvo presente no solo en la creación del cómic, sino también al utilizar de manera eficiente e ilustrativa cada una de las funciones de la plataforma digital; es decir, existió un manejo creativo de la tecnología que permitía la producción de un cómic.

El Mito Andino fue el tema principal para trabajar desde lo interdisciplinar. Existen una variedad de contenidos curriculares; sin embargo, existieron dos factores para considerar el mito. El primero, los estudiantes tendían a equivocarse en la diferenciación de un mito con una leyenda. En segundo lugar, justamente el tiempo académico hacía referencia al contenido curricular, de acuerdo a la Planificación de Unidad Didáctica (PUD). La selección de la Mitología Andina fue motivadora; es decir, a más de la producción creativa del cómic, lo interesante fue fomentar la apropiación de la misma

cultura para indagar sobre ella a través del mito. Por ende, la aplicación de la propuesta de intervención se enfocó en la asignatura de Lengua y Literatura.

La propuesta de intervención fue interpretada a partir de la experiencia y la observación participante en el contexto de todas las disciplinas. Cada factor, suceso y acción por parte de los estudiantes fue entendida de diferentes modos que llevó a la construcción de ideas sobre la base del desarrollo de la propuesta. Es decir, los estudiantes realizaban una actividad en común y toda esa acción servía para recabar información que luego sería llevado a la redacción conjuntamente con una fundamentación teórica. Cada una de las interpretaciones fueron clave para plantear una idea frente al desarrollo de la propuesta, frente a las ventajas y desventajas en los estudiantes de Noveno de Básica.

La información recabada se presentó de forma específica y general de acuerdo a cada interpretación por disciplina, es decir, las sesiones consideradas a cada asignatura en los momentos específicos. En las primeras sesiones, la información se recabó dependiendo si era Lengua y Literatura o ECA. La propuesta fue la guía para el actuar dentro de la formación académica, porque se expuso una mirada del trabajo conjunto con los estudiantes, a más de contener las destrezas con criterio de desempeño a alcanzar. La propuesta también fue clave para construir el cronograma de actividades en dependencia del espacio facilitado por los docentes encargados de cada asignatura. Cada uno de los partícipes conocieron de cerca lo que estaba en camino y se insertaron en la construcción de los cómics para su aprendizaje.

La interpretación del accionar lleva a otro componente, este es la comprensión de la información recabada durante las intervenciones. De esta forma, en el tercer capítulo se enfatizó en la descripción de los resultados del proceso de aplicación de la propuesta de intervención. Cada detalle, acción y pensamiento fueron esenciales para comprender y analizar al momento de emprender la redacción.

Durante la redacción del tercer capítulo se encuentran detallados los avances comprendidos sobre la base de la investigación con una mirada educativa. Esa información es clave. Por una parte, cada uno de los pasos que nos llevó a la obtención de los resultados, están expuestos desde lo educativo, su evidencia en el contexto escolar y la metodología de trabajo. Por otra parte, cada uno de estas aportaciones fue expuesto durante el Festival del Cómic.

Al final del proceso, desde la perspectiva de los investigadores, la investigación estuvo enfocada y guiada bajo el trabajo interdisciplinar. Las razones que justifican esa mirada son tres. En primera instancia, la propuesta relacionó tres asignaturas para la implementación de la propuesta de intervención: Lengua y Literatura, ECA e Informática. La segunda razón hace referencia a conjugar en un aprendizaje de la Literatura (Mitos Andinos), la creación de un cómic que narra y cuenta un mito. A más de eso, para la producción de cómics se utilizó las TIC, pues el cómic fue digital e intervino la tecnología tanto para solventar dudas como para aplicar recursos innovadores relacionado al Software utilizado. Y la tercera razón se estructura en relación con los comentarios de los estudiantes, que afirman sentirse bien al divertirse aprendiendo fuera del aula y con otras asignaturas que les gustaba, como ECA.

En conclusión, la creación del cómic para el aprendizaje de un contenido de manera creativa y diferente, requiere de un arduo trabajo, pero muy satisfactorio. Durante el desarrollo de la investigación existieron varios obstáculos que ya hemos mencionado, como también grandes experiencias de cooperación entre los integrantes de la propuesta. Al final se logró una relación más cercana entre los docentes, quienes se motivaron a trabajar de forma conjunta y de manera interdisciplinar en los proyectos escolares, aspecto que no fue evidente al inicio de la propuesta. Los estudiantes se dieron cuenta de que pueden aprender un tema curricular de forma entretenida y de maneras diferentes, también comprendieron que se pueden convertir en productores de material didáctico para sus compañeros.

La experiencia vivida nos deja un mensaje: construir conocimientos de forma cooperativa, teniendo en cuenta las necesidades y gustos de los estudiantes, contribuye a despertar el interés por aprender en los estudiantes. Después de todo, se logró el objetivo de la investigación, que buscaba implementar la creación del cómic en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero fue más allá de nuestras expectativas, porque concluyó con la creación del primer festival de creación de cómic de la Unidad Educativa del Milenio Sayausi, en torno al tema de los Mitos Andinos, que esperamos se institucionalice y se perpetue.

## Recomendaciones

Como último punto del Trabajo de Integración Curricular, realizamos algunas recomendaciones tomando en cuenta ciertos inconvenientes que presenta la institución educativa. Brindamos estas recomendaciones con la intención de contribuir con el desarrollo institucional.

Recomendamos crear un cronograma de actividades institucionales y comunicarlo con los docentes de la institución. A lo largo de nuestra estadía en la institución educativa fuimos testigos de la falta de organización en cuanto a la creación y comunicación de las actividades institucionales, se interrumpían diversas horas de clase con programas que fueron creados sin dar aviso previo a los profesores, provocando que los docentes pierdan diversas horas de clase e interrumpiendo actividades que tenían planeadas dentro de esa jornada laboral.

Como siguiente punto recomendamos a los docentes construir espacios de intercambio que les permitan tener mayor comunicación entre ellos, debido a que durante el desarrollo de nuestro proyecto nos percatamos que no se conocen todos los docentes de las distintas áreas, ya que al preguntar a la docente de Lengua y Literatura sobre los docentes de Educación Cultural y Artística no sabía quiénes eran, aun llevando varios años trabajando dentro de la misma institución educativa, creemos que mientras mejor sea la interacción entre todos los docentes de la institución será mejor su desarrollo dentro de la misma.

Como siguiente punto recomendamos crear actividades interdisciplinarias con la finalidad del desarrollar nuevas estrategias de trabajo entre docentes y educandos, estrategias innovadoras que fomenten la creatividad de los estudiantes, a la vez que les permita trabajar en el desarrollo de sus conocimientos. Consideramos que mediante la el trabajo interdisciplinar se consolide una nueva perspectiva del trabajo colaborativo entre docentes para consolidar sus lasos de amistad y de compañerismo.

## Referencias bibliográficas

- Alzate, T.; Puerta, A. y Morales, R. (2008). Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. *Revista Iberoamericana de Educación*, (47), pp. 4-10.  
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>
- Aparici, R. (1992). *El cómic y fotonovela en el aula*. Ediciones de la Torre.  
<https://xurl.es/repagg>
- Asociación de Academias de la Lengua Española. (16 de octubre de 2022). *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española.  
<https://dle.rae.es/contenido/cita>
- Bernardo, C., Luisa, M., Serrano, D., et al. (2011). *Aprendizaje autónomo: orientaciones para la docencia*. Iberoamericana.  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsyp-ua/20170517031227/pdf\\_671.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsyp-ua/20170517031227/pdf_671.pdf)
- Bermúdez, S. (2017). *Aprender haciendo*. [Tesis de Maestría, Universidad de Almería]. Repositorio institucional RIUAL .  
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5795/TFM.pdf?sequence=1>
- Bravo, G., Loor, M., y Saldarriaga, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Ciencias de la salud*, 3(3), pp. 32-45. <https://xurl.es/l2z24>
- Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación*, 29(1), pp. 1-10.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6433385>
- Candela, I., Traver, J., y García, R. (2019). *Aprendizaje cooperativo*. Editorial CCS. <https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>

- Carvajal Escobar, Y. (2010). Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación. *Revista Luna Azul*, 1(31)156-169.  
<https://xurl.es/ett3e>
- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), pp. 1-30. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>
- Díaz, A., Ledesma, R. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*, 45(2), pp. 498–516.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43550>
- Estevez, Z.; Garcés, N.; Toala, V. y Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial. *UIDE*, 3(6), pp. 168-176.  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3407/3/document%2814%29.pdf>
- Fabbri, M. (2020). Las técnicas de investigación: la observación [Archivo PDF].  
<https://xurl.es/63egl>
- Fontalvo, R., Porras, L., y Vélez, Y. (2020). *El Cómic como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la Lectura*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de la Costa]. Repositorio institucional de la Universidad de la Costa. <https://xurl.es/3amlu>
- Fraile, C. (1997). Hacia una comprensión del aprendizaje cooperativo. *Revista de Psico didáctica*, 1(4), pp. 59-76.  
[https://www.researchgate.net/publication/255663442\\_Hacia\\_una\\_comprension\\_del\\_aprendizaje\\_cooperativo](https://www.researchgate.net/publication/255663442_Hacia_una_comprension_del_aprendizaje_cooperativo)
- Franco, M. (2010). Estrategias de enseñanza y la comprensión lectora. *Cultura, Educación y Sociedad*, 1(1), pp. 1-12. <https://xurl.es/qcg14>
- Galeana, L. (s. f.). *Aprendizaje Basado en Proyectos* [Archivo PDF].  
<https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf>

- García, R.; Traver, J. y Candela, I. (2019). *Aprendizaje cooperativo*. Editorial CCS. <https://xurl.es/bn0bj>
- Guevara, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *Redalyc*, 7(1), pp. 134-154.  
<https://www.redalyc.org/journal/4768/476855013008/html/>
- Guzmán, M. (2011). *El cómic como recurso didáctico* [Archivo PDF].  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>
- Hamui Sutton, A. y Varela Ruiz, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), pp. 55-60.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733230009>
- Hernández, I. (5 de octubre 2003). *El análisis documental como eslabón fundamental para la eficiencia de los servicios de información*. Monografías.  
<https://www.monografias.com/trabajos14/analisisdocum/analisisdocum>
- Hernández, I.; Recalde, J. y Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1(11), pp. 73-94.  
[http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana11\(1\)\\_5.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana11(1)_5.pdf)
- Hernández, S.; Fernández, C. y Pilar, L. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Education. <https://xurl.es/oeptx>
- Laguna, L. (2015). El trabajo cooperativo. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 1(2), pp. 57-66.  
<https://www.redalyc.org/pdf/5746/574661395009.pdf>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción*. Editorial Graó.  
[https://www.academia.edu/39249381/La\\_Investigacion\\_Accion\\_Antonio\\_Latorre](https://www.academia.edu/39249381/La_Investigacion_Accion_Antonio_Latorre)
- Linares, E., García, A., Martínez, L. (2007). Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI-IPN. RIDE. *Revista*

*Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(13), 1-14. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v7n13/2007-7467-ride-7-13-00001.pdf>

Manrique Orozco, A. M., y Gallego Henao, A. M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), pp. 101-108.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856284008>

Maza, A. (2013). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*. [Archivo PDF].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria* [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>

Miravalles, L., (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, (13), pp. 171-174. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801327>

Reina, C., Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre]. Repositorio institucional de la Universidad Libre.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8228/Tesis%20rae.pdf?sequence=1>

Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31(1), pp. 11-22. <https://xurl.es/Ohqni>

Rubén, A. (15 de marzo de 2013). *El arte según Aristóteles*. La Guía.

<https://filosofia.laguia2000.com/filosofia-griega/el-arte-segun-aristoteles>

Ruedas, M.; Ruedas Cabrera, M. M. y Nieves Sequera, F. E. (2009).

Epistemología de la investigación cualitativa. *Educere*, 13(46), pp. 627-635. <https://xurl.es/8cjyw>

Sanz de Acedo, M. L., Ugarte, M. D. y Lumbreras, M. V. (2003). Desarrollo y validación de un cuestionario de metas académicas para

- adolescentes. *Psicothema*, 15(3), pp. 493-499.  
<http://www.psicothema.com/pdf/1094.pdf>
- Saucedo, J.(2000). "Aprender Haciendo". *Conciencia Tecnológica*, (14), pp. 21-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94401405>
- Sellars, J. (5 de diciembre de 2017). *Cómics in the Classroom*. Usable Knowledge at the Harvard Graduate School of Education.  
<https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- Tapia, A. (2018). *El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en educación primaria desde la plástica*. [Tesis Magistral, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional de la Universidad de Cantabria.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf>
- Touton, I., (2012). El discurso político del cómic sobre el pasado nacional. Tres lecturas del siglo de oro. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 10(2), pp. 84-101.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556580006>
- Troncoso, C. (2016). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud . *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), pp. 329-332. <https://xurl.es/vty0c>
- Unidad Educativa del Milenio “Sayausí”. (2018). *Planificación Curricular Institucional* [Archivo PDF] .
- Vergara, J. (2018). Narrar el aprendizaje La fuerza del relato en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Ediciones SM España. <https://xurl.es/81735>
- Viau, J.; Szigety, E. y Tintori, A. (2015). La utilización del cómic como recurso didáctico para favorecer la apropiación de contenidos físicos. *Revista de enseñanza de la física*, 27(5), pp. 587-592.  
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/12709/12947>
- Vilches, G, (2014). *Breve historia del cómic*. Edición Nowtilus.  
<https://xurl.es/et85e>

Wolff, J. (1997). *La producción social del arte*. Ediciones ISTMO.

<https://xurl.es/s8y03>

## **Anexos**

### **Anexo I**

#### **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

**Título:** El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre interdisciplinariedad y producción creativa.

Con respecto a la asignatura de Lengua y Literatura, uno de los componentes motivacionales para dar un sentido innovador y novedoso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el cómic. Guzmán (2011) manifiesta que “la creación de cómics en las aulas favorece el trabajo de investigación, ofreciendo una fuerte motivación, implicando el proceso de enseñanza en un aprendizaje significativo” (p. 129). Por esta razón, el currículo referente al Noveno Año de Educación Básica Superior es potencialmente adecuado para la implementación de la propuesta de la intervención pedagógica que se desarrollará a continuación. En este caso, otro factor importante es la interdisciplinariedad, que procura una construcción de conocimientos innovadora al conjugar destrezas con criterio de desempeño de Educación Cultural Artística y Lengua y Literatura.

De esta manera, las sesiones de intervención pedagógica pretenden fomentar la creatividad artística en el desarrollo y creación de un comic, con el cual se desarrolle un tema de Lengua y Literatura. Las sesiones están divididas de acuerdo a las clases de Lengua y Literatura y Educación Cultural y Artística (ECA), enlazado a la asignatura de Computación, en las cuales se trabaja diversas destrezas con criterio de desempeño. Estas destrezas van enlazadas en cada sesión, las cuales se cumplen en un orden secuencial. En la primera sesión (ECA), se familiariza con el cómic, su estructura y acciones prácticas para crearlo. Durante la segunda sesión, se presentará la plataforma digital en el área de cómputo, para elaborar el comic (aspectos relevantes, funciones y contexto). Finalmente, la tercera sesión consta de la elaboración del cómic individual en el área de cómputo, con un tema libre. Estas sesiones iniciales en ECA, son parte de la anticipación al conocimiento artístico, para luego relacionarlo con la asignatura de Lengua y Literatura.

La propuesta está centrada en el abordaje de diferentes destrezas en ECA, después de lograr este aprendizaje previo, se procede a la adquisición de conocimientos y destrezas en Lengua y Literatura. El contenido delimitado de Lengua y Literatura se encuentra en la Unidad 2 como Mitos Andinos, correspondiente al nivel de Noveno Año de Básica. En este caso, la propuesta consta de tres sesiones. La primera sesión tiene que ver con el abordaje del tema por medio de la estrategia didáctica (cómics). En la segunda sesión, los estudiantes desarrollan el cómic en el área de cómputo, adaptando el tema de Lengua y Literatura (Mitos andinos). Y finalmente, la tercera sesión hace referencia a exponer y evidenciar los resultados del cómic de las dos asignaturas. En ECA, con el tema libre y en Lengua y Literatura con mención al recate de Mitos Andinos a través del cómic.

En sí, la implementación del cómic en la asignatura de Lengua y Literatura bajo la guía de Educación Cultura y Artística y el apoyo tecnológico de la asignatura de Computación, pretende trabajar la interdisciplinariedad al combinar las destrezas de estas asignaturas. Los resultados de este proceso serán socializados en una casa abierta, donde se exhibirán los cómics, tanto digitales como impresos. Finalmente, se evaluará las ventajas o desventajas que tiene aplicar la propuesta de intervención pedagógica a través de los instrumentos de evaluación.

### **Objetivo general:**

Desarrollar estrategias creativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura y Educación Cultura y Artística a través de la producción de comics.

### **Objetivos específicos:**

- Explorar las destrezas con criterio de desempeño de las asignaturas de Lengua y Literatura y ECA que permitan el trabajo creativo interdisciplinario.
- Analizar los elementos constitutivos para la creación de un comic (detalles, función, manejo, etc.), que sirvan como base para la producción de material didáctico.
- Aplicar el comic en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje del contenido vinculado a la asignatura de Lengua y Literatura.
- Evaluar la producción del comic realizado por los estudiantes como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **Metodología didáctica**

En nuestra propuesta, como primer punto, se realizó una búsqueda exhaustiva en el currículo nacional de los objetivos de la unidad didáctica, las destrezas con criterio de desempeño y los indicadores de evaluación de las áreas de Lengua y Literatura y ECA. Además, indagamos sobre los posibles temas para abordar el planteamiento de los objetivos que pretendemos alcanzar al momento de implementar la propuesta dentro de la Unidad Educativa Sayausi. Como siguiente paso, se realizó una revisión documental con el objetivo de guiar nuestra propuesta mediante el análisis de investigaciones que aporten bases en la construcción del proyecto que, a la vez, nos ayudaron a formular nuevas ideas sobre la propuesta. Los diversos puntos de vista analizados en la revisión documental, y posterior ayuda de nuestro tutor de tesis, nos permitieron elaborar un plan de trabajo dividido actualmente en 4 talleres, los cuales tiene como objetivo final la creación de comics por parte de los estudiantes. Estas historietas serán utilizadas como una estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el tema planificado por los tutores de las asignaturas correspondientes.

### **Estrategias didácticas**

El comic es la estrategia didáctica que pretendemos utilizar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Como ya lo mencionamos, lo desarrollaremos en sesiones de acuerdo a las asignaturas (Lengua y literatura y ECA). Primero conoceremos detalles del comic y significado de cada componente, segundo les daremos a conocer a los estudiantes cómo procederemos con la creación de los cómics en el área de cómputo; tercero, se acompañará a los estudiantes en el proceso creativo y formativo, lo que nos lleva finalmente a evaluar cada uno de los resultados.



## Sesiones de intervención en Educación Cultural Artística

## Sesión 1

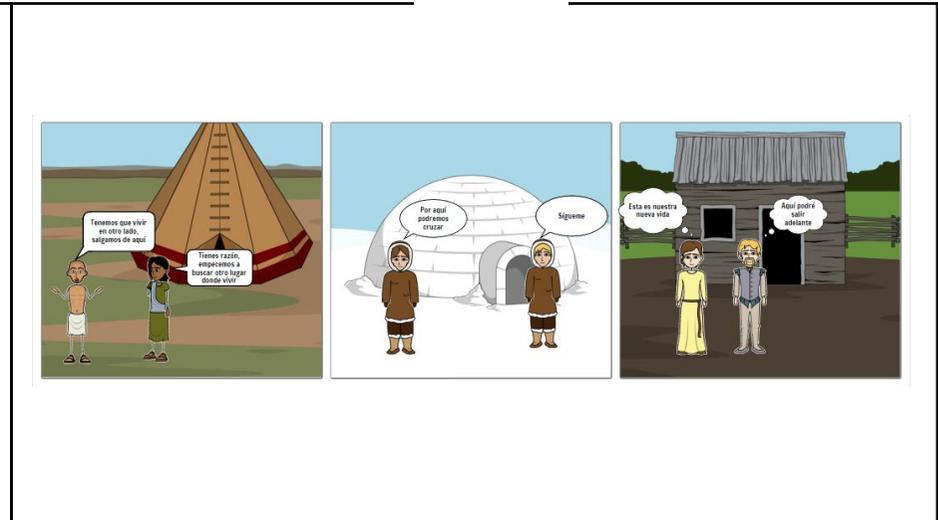
<i>SELLO INSTITUCIONAL</i>		<i>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</i>		<i>SELLO DEL MINISTERIO</i>	
Nro. de planificación	1	<b>Fecha:</b>			
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>			
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>			
<b>Eje Transversal</b>	Interculturalidad				
<b>Objetivo de la clase</b>	Aprender el significado, elementos y funciones de lo que es un comic, por medio de presentaciones, videos tutoriales y ejemplos.				
	Primera sesión: familiarizarse con el cómic, su estructura y acciones prácticas para crearlo.				
<b>ÁREA o COMPONENTE</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>		<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
<b>Educación Cultural y Artística</b>	ECA.4.2.3. Participar en intercambios de opiniones e impresiones suscitadas por la observación de personajes que intervienen o están representados en obras artísticas.	<p><b>ANTICIPACIÓN</b> Lluvia de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa un cómic digital.</li> <li>• Dialoga acerca de lo que saben del cómic.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualiza imágenes referentes al tema. (Anexo 1)</li> <li>• Observa ejemplos de comics realizados por los practicantes. (Anexo 2)</li> <li>• Aprende el significado del cómic por medio de presentaciones.</li> <li>• Conoce los elementos del cómic y funciones a través del mismo.</li> <li>• Expresa pensamientos y opiniones sobre el cómic</li> <li>• Participa de una mesa de dialogo con el fin de solventar dudas.</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anota todos los datos de un comic como referencia apoyo para las siguientes sesiones.</li> <li>• Representa los elementos importantes de un comic en su cuaderno.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un bosquejo de un comic fisico sobre un tema libre.</li> </ul>		<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Comics digitales</li> <li>• PowerPoint</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno</li> <li>• Papel</li> <li>• Lápiz</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinturas</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Papel</li> </ul>	I.ECA.4.1.1. Observa con cierta autonomía manifestaciones culturales y artísticas, y expresa las características de lo observado y sus puntos de vista en situaciones de diálogo. (I.3., S.1., S.3.)

Adaptaciones Curriculares			
Especificaciones de la necesidad educativa			
Adaptaciones Curriculares Individuales			
Observaciones sobre mi práctica:			
<b>Recomendaciones:</b>			
<p><b>1. Bibliografía:</b> Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2016, Ministerio de Educación, Quito.</p> <p><b>2. Linkografía:</b> Recursos Educativos Digitales : <a href="https://recursos2.educacion.gob.ec/inicio/">https://recursos2.educacion.gob.ec/inicio/</a></p>			
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>	<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
<b>Fecha</b>	Fecha	Fecha	Fecha

Anexo 1



Anexo 2

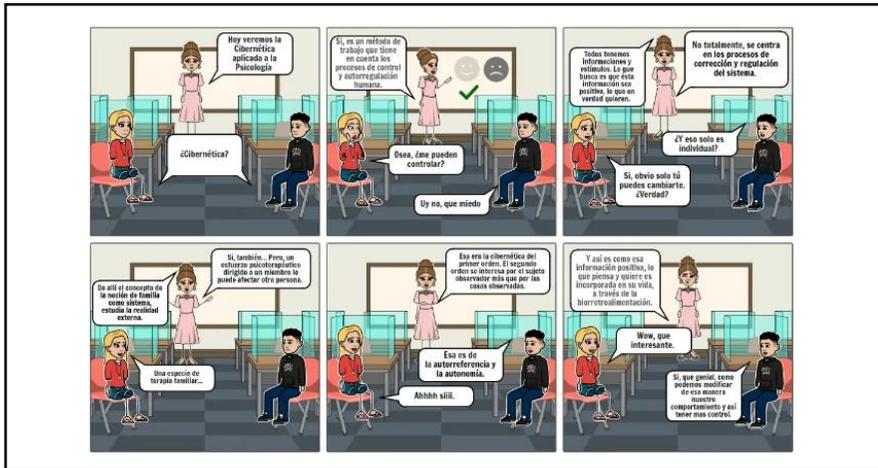


## Sesión 2

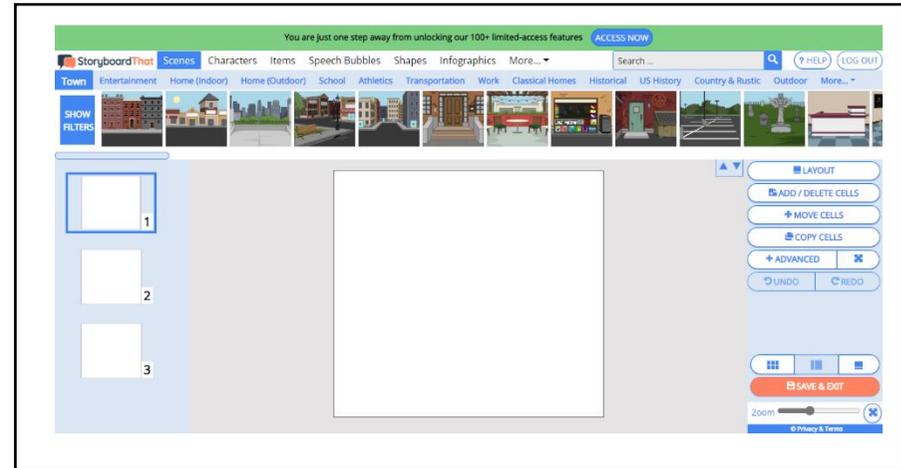
<i>SELLO INSTITUCIONAL</i>		<i>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</i>		<i>SELLO DEL MINISTERIO</i>	
Nro. de planificación	2	<b>Fecha:</b>			
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>			
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>			
<b>Eje Transversal</b>	Interdisciplinariedad				
<b>Objetivo de la clase</b>	Presentar la plataforma digital para la creación de comic, sus funciones, detalles y manejo.				
Segunda sesión: presentación de la plataforma digital para elaborar el comic (aspectos relevantes, funciones y contexto)					
ÁREA o COMPONENTE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES		RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
<b>Educación Cultural y Artística</b>  <b>Computación</b>	ECA.4.1.11. Utilizar aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas con secuencias de imágenes de la propia historia o relacionadas con un tema específico.	<b>ANTICIPACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recuerda el significado, elementos y funciones del comic.</li> <li>Entabla una mesa de diálogo con los demás estudiantes y practicantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué tal les pareció el comic que nosotros le presentamos al principio? ¿Qué piensan acerca de crear un cómic por medio de una plataforma digital? ¿Quieren crear cómic por su propia cuenta?</li> </ul> <b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observa ejemplos de comics realizados por otras personas en la plataforma recomendada (Anexo 1).</li> <li>Conoce la plataforma digital por la cual se puede crear comics (Anexo 2).</li> <li>Visualiza un video tutorial del manejo de la plataforma para crear comics, a través de Tik Tok.</li> <li>Descubre las funciones, manejo, diseño y todo lo referente a la plataforma.</li> </ul> <b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza la plataforma digital.</li> <li>Manipula la plataforma digital de manera libre.</li> <li>Solventa dudas acerca de la plataforma.</li> </ul> <b>EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Crea un bosquejo de un comic de tema libre en la plataforma digital.</li> </ul>		<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>YouTube</li> <li>TV</li> <li>Imágenes</li> <li>TIC</li> </ul> <b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Plataforma de Tik Tok</li> </ul> <b>EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Celular</li> </ul>	I.ECA.4.6.2. Utiliza las posibilidades que ofrecen los medios audiovisuales y recursos tecnológicos a su alcance para la creación individual o colectiva, y para la difusión de contenidos artísticos, exponiéndolos ante un público global. (I.3., S.3.)

Adaptaciones Curriculares			
Especificaciones de la necesidad educativa			
Adaptaciones Curriculares Individuales			
Observaciones sobre mi práctica:			
<b>Recomendaciones:</b>			
<p><b>3. Bibliografía:</b> Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2019, Ministerio de Educación, Quito.</p>			
<p><b>4. Linkografía:</b> Recursos Educativos Digitales: <a href="https://recursos2.educacion.gob.ec/inicio/">https://recursos2.educacion.gob.ec/inicio/</a></p>			
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>	<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
<b>Fecha</b>	Fecha	Fecha	Fecha

Anexo 1



Anexo 2



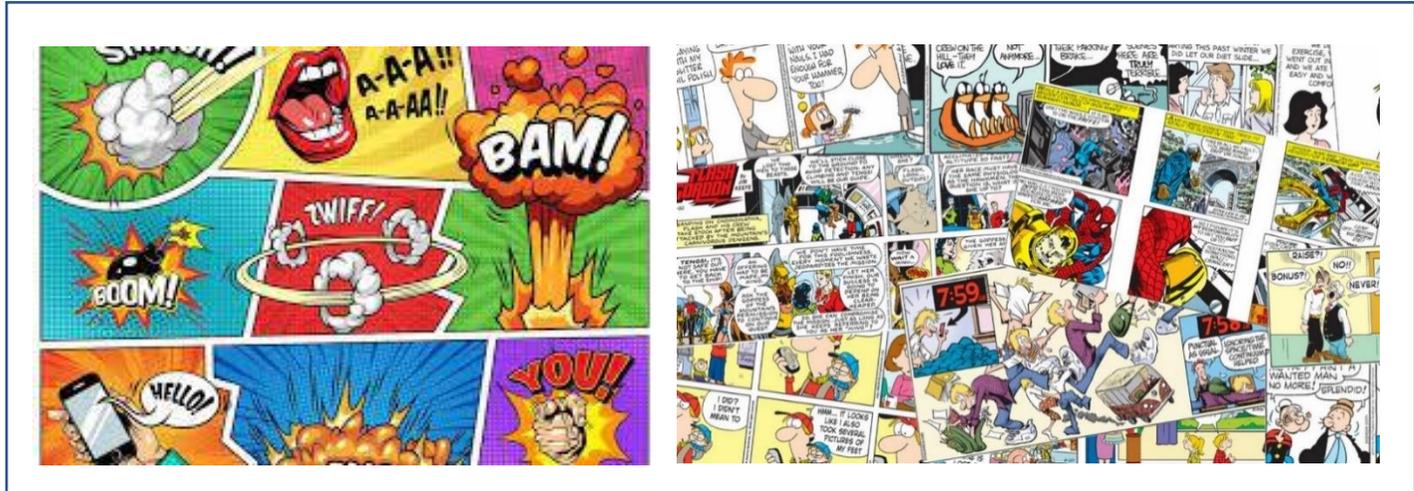
## Sesión 3

<b>SELLO INSTITUCIONAL</b>		<b>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</b>		<b>SELLO DEL MINISTERIO</b>	
Nro. de planificación	3	<b>Fecha:</b>			
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>			
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>			
<b>Eje Transversal</b>	Interdisciplinariedad				
<b>Objetivo de la clase</b>	Adquirir aprendizajes previos en base a la creación de cómics para relacionarlo con un tema específico en la materia de Lengua y Literatura.				
	Tercera sesión: la elaboración del cómic individual con un tema libre				
<b>ÁREA o COMPONENTE</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>		<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
<b>Educación Cultural y Artística</b>  <b>Computación</b>	Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (comic), en las que se atienda a la coherencia y a la adecuada organización de la información. (Ref. ECA.4.1.15).	<b>ANTICIPACIÓN</b> Lluvia de ideas <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los elementos de un comic al elegirlos.</li> <li>Menciona cada elemento del comic (Anexo 1).</li> <li>Responde las preguntas planteadas:</li> </ul> ¿Qué función cumplen las viñetas dentro de un comic? ¿Qué son las ilustraciones y para que se deben utilizar? ¿De qué manera ayudan los globos de texto al comic?		<b>ANTICIPACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulinas con diversas palabras</li> <li>Cinta</li> <li>Imágenes</li> </ul> <b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno</li> <li>Lapis</li> <li>Borrador</li> <li>Computador</li> <li>TV</li> </ul> <b>EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tv</li> <li>Dispositivo móvil</li> <li>Computador</li> </ul>	A.4.2.2. Demuestra la comprensión de datos sobre manifestaciones artísticas y culturales obtenidos en procesos de observación y búsqueda de información organizándolos y empleándolos en la elaboración de presentaciones, guías culturales, dosieres y otros documentos impresos o digitales. (I.2., S.3.)
		<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conforma grupos de 4 estudiantes para la creación de cómics con un tema libre.</li> <li>Designa funciones dentro del grupo (elige escenarios, crea diálogos, construcción de personajes).</li> <li>Trabaja el cómic en base a un tema libre.</li> </ul> <b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socializa su avance con los compañeros y docentes.</li> <li>Expresa su experiencia en el curso con sus compañeros y docentes.</li> </ul> <b>EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expone el cómic desarrollado en grupo en base a un tema libre.</li> <li>Presenta detalles principales que conforman su cómic.</li> </ul>			

Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa				
Adaptaciones Curriculares Individuales				
Observaciones sobre mi práctica:				
<b>Recomendaciones:</b>				
<b>1. Bibliografía:</b> Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2019, Ministerio de Educación, Quito. .				
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>		<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
<b>Fecha</b>		Fecha		Fecha

Jonnathan Antonio Morocho Miguitama  
Danny Steven Plaza Bargas

Anexo 1



Indicadores de observación



## RUBRICA DE EVALUACIÓN

	Si cumple	Está próximo a cumplir	No cumple
	10 - 9	8 - 7	6 - 2
El comic tiene una estructura coherente			
La lengua textual se utiliza de manera correcta			
Su narración se apega a los acontecimientos que se pretenden ilustrar en la historieta			
Los globos de texto se utilizan de manera correcta en el cómic			
Los escenarios usados son correctos			
Los personajes usados son adecuados			
El cómic se encuentra completo			
El cómic tiene sentido de acuerdo al tema			

## Sesiones de intervención en Lengua y Literatura

## Sesión 1

<b>SELLO INSTITUCIONAL</b>	<b>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</b>		<b>SELLO DEL MINISTERIO</b>	
Nro. de planificación	1	<b>Fecha:</b>		
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>		
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>		
<b>Eje Transversal</b>	CUIDADOS DE LA SALUD Y LOS HÁBITOS DE RECREACIÓN: MEDIDAS DE BIOSEGURIDAD, EL EMPLEO PRODUCTIVO DEL TIEMPO LIBRE.			
<b>Objetivo de la clase</b>	Leer textos literarios para el disfrute personal.			
	Primera sesión: abordaje del tema por medio de la estrategia didáctica (cómic).			
<b>ÁREA o COMPONENTE</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
<b>Lengua y Literatura</b>	<p>Interpretar un texto literario: mitos desde las características del género al que pertenece. <b>(REF. LL.4.5.1.)</b></p> <p>Componer textos creativos mediante el comic: mitos que contengan la estructura y recursos literarios propios del género. <b>(REF. LL.4.5.4.)</b></p>	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce el tema que se trabajara mediante un juego llamado “el horcado”. (El Mito Andino)</li> <li>Conoce el objetivo de aprendizaje y reflexione.</li> <li>Observa un video del Mito y otro de Leyenda. (Anexo 1)</li> <li>Realiza una lluvia de ideas en base al video.</li> <li>Lee un ejemplo de Mito y otro de Leyenda.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce sobre el Mito Andino a través del cómic.</li> <li>Comprende los elementos principales del Mito Andino.</li> <li>Observa ejemplos del Mito Andino.</li> <li>Lee un Mito Andino de los ejemplares. (Anexo 2)</li> <li>Participa de una mesa de dialogo acerca del tema.</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza un cómic físico sobre lo que es un Mito Andino, solamente en una escena.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marcadores</li> <li>Pizarrón</li> <li>Televisión</li> <li>Computador</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Computador</li> <li>Televisor</li> <li>Impresiones</li> <li>Marcadores</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas</li> <li>Lápices</li> <li>Marcadores</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen. <b>(I.LL.4.8.1.) (J.4., S.4.)</b></p> <p>Compone y recrea textos literarios mediante el uso creativo del significado de las palabras y el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las <b>TIC. (REF. I.LL.4.9.1.) (I.3., I.4.)</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra su comprensión del tema por medio de una evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja</li> <li>• Esfero</li> </ul>	<b>TECNICA:</b> <b>Análisis de presentaciones creadas por los alumnos</b>
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa				
Adaptaciones Curriculares Individuales				
Observaciones sobre mi práctica:				
<b>Recomendaciones:</b>				
<b>1. Bibliografía:</b> Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2019, Ministerio de Educación, Quito.				
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>		<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
<b>Fecha</b>		Fecha		Fecha

**Anexo 1**

<https://www.youtube.com/watch?v=Hzfl44F9F5Q>

## Anexo 2

## Mito de los vientos malos

Entre los pueblos quechuas, grupo étnico sudamericano, existen vientos malos y vientos benévolos. En este mito te contamos todo sobre los espíritus del viento.



Entre las tribus kichwas es conocido el **mito de los vientos**, un relato fascinante que describe los distintos vientos. De acuerdo con los ancianos, el viento que corre por los cerros y el mundo no es uno solo. Al contrario, son muchos y forman una familia entre sí. Desafortunadamente, como sucede en las familias, hay integrantes malos. Algunos de esos vientos malignos son el viento del cerro y el viento Wañunahuaira. Se dice que el primero es viento muy halado que habita en las cimas de las montañas. Esta corriente es capaz de provocar el soroche o también llamado mal de montaña. Mientras que el segundo es el viento de la muerte.

## Mito de los cerros y la mama Tungurahua

Este mito nos cuenta sobre la infidelidad de la mama Tungurahua con el cerro Altar. También nos dice cómo el señor Chimborazo los puso en su lugar gracias a su poder.



Para los pueblos kichwas de Ecuador, los cerros son seres divinos con personalidades distintas, lo que da origen al **mito de los cerros**. Según cuentan los ancianos de las aldeas, las montañas tienen personalidades diferentes. Algunos de los montes son sabios y ancianos; otros, jóvenes y mujeriegos; otros más, mezquinos y poderosos. De esta forma, hoy en se sabe que cuando las nubes se acumulan en su cúspide es porque están pensativos. Pero cuando cae un fulguroso trueno, en la cabaña saben que el monte está furioso. En cambio, cuando lleve es porque están alegres y benefician a los hombres.

## Mito del Cóndor Casamentero

En algunas comunidades rurales de Ecuador se cuida a las jovencitas para que no sean raptadas por el Cóndor Casamentero y las convierta en consorte.



Hoy en día en las comunidades rurales más remotas del Ecuador se cuenta el mito del **Cóndor Casamentero**. Este relato Kichwa comienza cuando una joven pastorcita salía con sus llamas a pastar en el campo. Cerca de ella, apareció un hombre elegantemente vestido. Destacaba el atuendo negro y formal de este caballero, a mitad de la nada. Sin embargo, la joven no tuvo este razonamiento; al contrario, se alegró al verlo porque podría pasar el arroyo con ayuda. Así pues, la muchachita pidió apoyo al hombre, quien no articulaba ni una palabra.

## Sesión 2

<i>SELLO INSTITUCIONAL</i>	<i>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</i>		<i>SELLO DEL MINISTERIO</i>	
Nro. de planificación	2	<b>Fecha:</b>		
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>		
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>		
<b>Eje Transversal</b>	CUIDADOS DE LA SALUD Y LOS HÁBITOS DE RECREACIÓN: MEDIDAS DE BIOSEGURIDAD, EL EMPLEO PRODUCTIVO DEL TIEMPO LIBRE.			
<b>Objetivo de la clase</b>	Escribir utilizando los procesos básicos de la escritura para redactar textos con coherencia.			
	Segunda sesión: desarrollo del cómic.			
<b>ÁREA o COMPONENTE</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
<b>Lengua y Literatura</b>	LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce el objetivo de aprendizaje y reflexiona.</li> <li>• Escucha el mito que se presenta y analiza.</li> <li>• Identifica el mito que se presentó ANEXO 1</li> </ul> <p>Responde las preguntas planteadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es un mito?</li> <li>• ¿Conoces la estructura de un mito?</li> <li>• ¿Conoces algún mito?</li> <li>• ¿Por qué piensas que los mitos son importantes?</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee un mito en grupo de los ejemplares del texto integrado de Lengua y Literatura (Anexo 2)</li> <li>• Interpreta el mito que se entregó con ayuda de materiales entregados por el docente.</li> <li>• Crea un cómic de acuerdo al Mito Andino elegido.</li> </ul>	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Televisión</li> <li>• Computador</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro</li> <li>• Computador</li> <li>• Televisor</li> <li>• Papelote</li> </ul>	<p>Compone y recrea textos literarios mediante el uso creativo del significado de las palabras y</p> <p>el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las</p> <p><b>TIC. (REF. I.LL.4.9.1.) (I.3., I.4.)</b></p> <p><b>TECNICA:</b> <b>Análisis de presentaciones creadas por los alumnos</b></p>

		<p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta su comic con énfasis en los elementos utilizados.</li> <li>• Escucha retroalimentaciones brindada por el docente.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brinda información sobre el Mito Andino.</li> <li>• Presenta todos los detalles de un cómic plasmado en el Mito Andino.</li> <li>• Cumple con la rúbrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina</li> <li>• Cinta</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Marcadores</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> </ul>	
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa				
Adaptaciones Curriculares Individuales				
Observaciones sobre mi práctica:				
<b>Recomendaciones:</b>				
<p><b>2. Bibliografía:</b>  Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2019, Ministerio de Educación, Quito.  .</p>				
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>		<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
Fecha		Fecha		Fecha

**Anexo 1**

[https://www.youtube.com/watch?v=XuUmlOwUn\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=XuUmlOwUn_k)

**Anexo2**

Jonnathan Antonio Morocho Miguitama  
Danny Steven Plaza Bargas

**La creación**  
Mito nórdico

**Yaya hace los primeros hombres**  
Mito del pueblo kichwa del Napo (Ecuador)

**Nunkui, la creadora de las plantas**  
Mito de la cultura shuar (Ecuador y Perú),  
adaptación de Renán de la Torre

**La ciudad sagrada**  
Mito inca (Perú)

**La fundación de Tenochtitlán**  
Mito azteca (México)

**El origen del fuego**  
Mito de la cultura guahibo (Colombia)

**El origen de la yerba mate**  
Mito de la cultura guaraní (Argentina)

## Sesión 3

<i>SELLO INSTITUCIONAL</i>	<i>DATOS DE PRESENTACION DE LA INSTITUCIÓN</i>		<i>SELLO DEL MINISTERIO</i>	
Nro. de planificación	3	<b>Fecha:</b>		
Nivel Educativo:	Superior	<b>Número de niños:</b>		
Tiempo estimado:	40 minutos	<b>Fecha de inicio:</b>		
<b>Eje Transversal</b>	CUIDADOS DE LA SALUD Y LOS HÁBITOS DE RECREACIÓN: MEDIDAS DE BIOSEGURIDAD, EL EMPLEO PRODUCTIVO DEL TIEMPO LIBRE.			
<b>Objetivo de la clase</b>	Leer textos de diferente tipo para analizar los discursos orales.			
	Tercera sesión: exponer y evidenciar los resultados del cómic.			
<b>ÁREA o COMPONENTE</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
<b>Lengua y Literatura</b>	LL.4.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados con el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC.	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce el objetivo de aprendizaje y reflexiona.</li> <li>• Recuerda los temas vistos con anterioridad.</li> </ul> <p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende el tiempo que tiene para exponer su comic.</li> <li>• Recuerda respetar el las explosiones de sus compañeros.</li> <li>• Realiza una reflexión al final de su exposición.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone su comic y explica los elementos que utilizó.</li> <li>• Presenta su cómic digital y físico de Lengua y Literatura y ECA, en una casa abierta.</li> <li>• Cuenta su Mito Andino a través del cómic.</li> <li>• Indica los elementos del cómic y detalles.</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN Y EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta su experiencia durante la implementación y desarrollo de la estrategia.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de los instrumentos de evaluación. (Anexo 1)</li> </ul>	<p><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Televisión</li> <li>• Computador</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro</li> <li>• Computador</li> <li>• Televisor</li> <li>• Papelote</li> <li>• Marcadores</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina</li> <li>• Cinta</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Marcadores</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>Compone y recrea textos literarios mediante el uso creativo del significado de las palabras y</p> <p>el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las</p> <p><b>TIC. (REF. I.LL.4.9.1.) (I.3., I.4.)</b></p> <p><b>TECNICA:</b> <b>Análisis de presentaciones creadas por los alumnos</b> <b>Rubrica de evaluación de los comics presentados.</b></p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa				
Adaptaciones Curriculares Individuales				
Observaciones sobre mi práctica:				
<b>Recomendaciones:</b>				
<b>3. Bibliografía:</b>				
Ministerio de Educación, Currículo Nacional, 2019, Ministerio de Educación, Quito.				
<b>ELABORADO: DOCENTE</b>		<b>REVISADO: JUNTA ACADÉMICA</b>		<b>APROBADO: DIRECTORA</b>
<b>Fecha</b>	Fecha		Fecha	

## Anexo 1

	0-4	5-7	8-10
<b>DOMINIO DEL TEMA</b>			
<b>CLARIDAD DEL TEXTO</b>			
<b>UTILIZAR CORRECTAMENTE LOS ELEMENTOS DEL CÓMIC</b>			
<b>CREATIVIDAD</b>			
<b>PRESENTACIÓN</b>			
<b>MITO CONTADO EN EL CÓMIC</b>			
<b>UTILIZACIÓN DE LAS TIC DE MANERA CORRECTA</b>			

Anexo 2

Cómic 1



En un lugar llamado Awia, actualmente Santa Rita en el Vichada ,Cuwai solía calentarse en su hamaca cerca del fuego .



En aquel entonces ,la gente no conocía el fuego por asoleaban la comida que comerían .



Un día ,por fin , el perico cachete amarillo preguntó a su abuelo Cuwai ,le respondió para que sirve insistió el perico, sirve para asar pescado contesto el viejo .



Cuwai mequinaba el fuego el fuego. Entonces el perico le quito el fuego y huyó.



Cuwai le siguió paran matarlo pero el perico se metió entre los arboles



el perico se escondio en un arbol, pero Cuwai lo derribo y empero a romper el arbol para matar al perico



el perico logro escapar y penso en enseñar a los seres humanos a utilizar el fuego

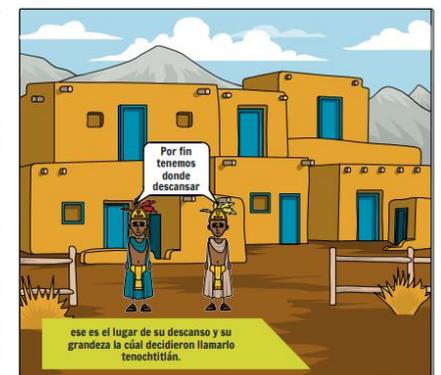
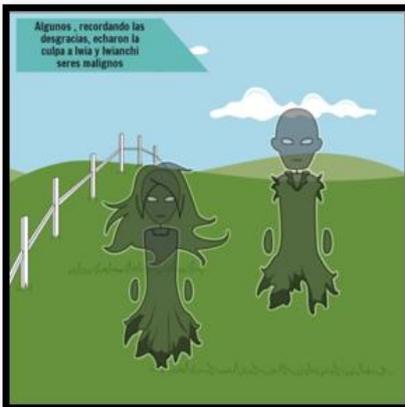
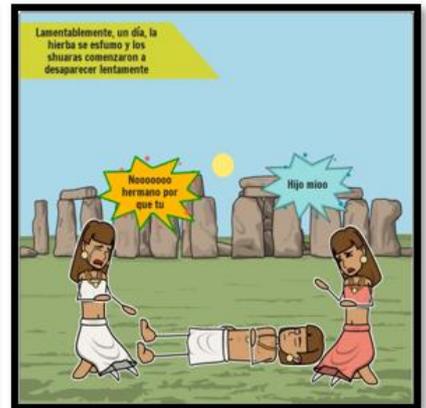


El perico enseño a los humanos a utilizar el fuego y mejorar con el sus vidas, desde ese día el mito del origen del fuego se cuenta de generación en generación.

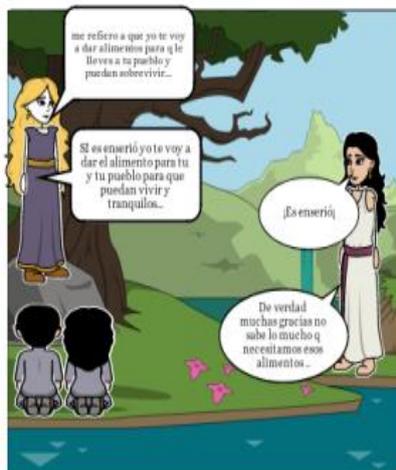
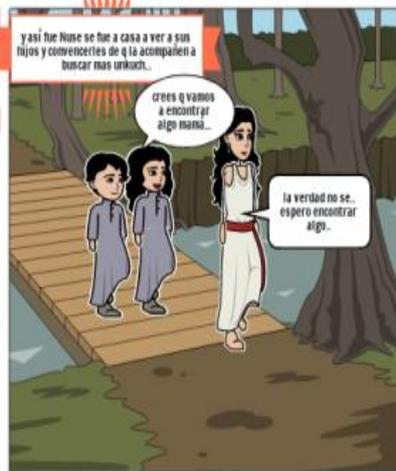


EL ORIGEN DEL FUEGO

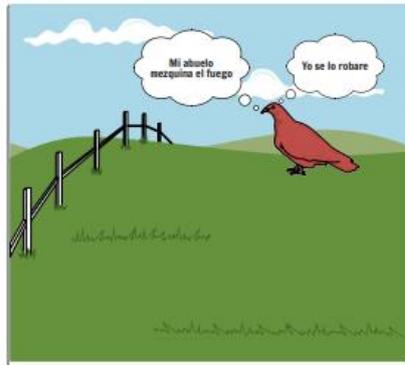
Cómic 2



Cómic 3



Cómic 4



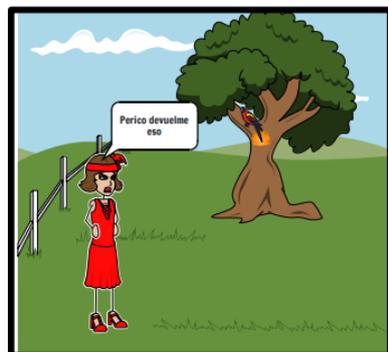
Cuwait solía calentarse en el fuego, en aquel entonces nadie sabía de la existencia del fuego



Por ello soleaban los alimentos como carnes, peces etc



el perico le pregunto a su abuela q es eso



La abuela no compartio el fuego y el perico se lo llevo a un arbol hueco



El perico salio del fuego con un poco de fuego en el ala y nada mas y esta bien



el perico le enseño que hacia el fuego y todos quedaron sorprendidos



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

---

Yo, Jonnathan Antonio Morocho Miguitama, portador de la cedula de ciudadanía nro. 015114678-4, estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre

interdisciplinariedad y producción creativa, son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre interdisciplinariedad y producción creativa* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Cuenca, 05 de junio de 2023

Jonnathan Antonio Morocho Miguitama  
Danny Steven Plaza Bargas



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

---

Jonnathan Antonio Morocho Miguitama  
C.I.: 015114678-4



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

---

Yo, Danny Steven Plaza Bargas, portador de la cedula de ciudadanía nro. **010796067-6** estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre

interdisciplinariedad y producción creativa, son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre interdisciplinariedad y producción creativa* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Cuenca, 05 de junio de 2023



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

---

Danny Steven Plaza Bargas  
C.I.: 010796067-6



## CERTIFICADO DEL TUTOR

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

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Yo, Luis Mauricio Bustamante Fajardo, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “El cómic como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura: entre interdisciplinariedad y producción creativa” perteneciente a los estudiantes: Jonnathan Antonio Morocho Miguita con C.I. 0151146784 y Danny Steven Plaza Bargas con C.I. 0107960676. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 3 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 09 de marzo de 2023



Luis Mauricio Bustamante Fajardo

C.I: 1714136692