



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO:

EL CÓMIC COMO DIVULGADOR DE CULTURA

Autor:

Raúl Oswaldo Cedeño Mendoza. C.I. 0918076605

Tutora:

Dra. María Cristina Pérez Múgica. US

Master en Educación, con mención en:

Enseñanza de la Lengua y Literatura

Azogues - Ecuador

24 de noviembre de 2018

Resumen

El objetivo del presente trabajo fue incursionar en el género discursivo del cómic a través del estudio de sus herramientas, usos y autores, para emplearlo como un instrumento de divulgación cultural, lo cual se realizó mediante 12 sesiones de trabajo, estructuradas para comprobar la utilidad del cómic dentro del ámbito sociocultural. El resultado de las sesiones demostró cómo gracias al análisis del fondo y forma de este género es posible suscitar el debate y la reflexión, además de propender su uso como un medio para transmitir un conocimiento cultural.

The objective of this work was to venture into the discursive genre of the comic through the study its tools or skills , uses and authors, to use it as an instrument dissemination, which was done through 12 work sessions, structured to check the usefulness of the comic within the sociocultural field.

The result of the session showed how the found analysis and form of this genre is possible to raise the debate and reflection as well as promote its use as means to convey cultural knowledge.

Palabras clave: Cómic, cultura, género discursivo.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
1.A. Intereses y contextualización de la labor docente.....	6
1.B. Estructura del dossier.....	6
2. Presentación de la unidad didáctica.....	7
2.A. Presentación de objetivos.....	7
2.B. Presentación y justificación de contenidos.....	8
2.C. Diseño de las actividades de enseñanza y aprendizaje.....	10
2.D. Presentación de la actividades de evaluación formativa.....	23
3. Implementación de la unidad didáctica.....	25
3.A. Adecuación de los contenidos implementados y adaptaciones realizadas.....	25
3.B. Resultado de los aprendizaje de los alumnos.....	31
3.C. Descripción de los tipos de interacción.....	32
3.D. Dificultades observadas.....	33
4. Valoración de la implementación y pautas de rediseño.....	33
4.A. Propuestas de mejora.....	35
5. Reflexiones finales.....	36
5.A. En cuanto a las asignaturas trocales.....	36
5.B. En relación a las asignaturas de la especialidad.....	37
5.C. En relación a lo aprendido durante el TFM.....	38
6. Referencias bibliográficas.....	40
7. Anexos.....	45



Javier Loyola, 1 de diciembre de 2018

Yo, Raúl Oswaldo Cedeño Mendoza, autor del Trabajo Final de Maestría, titulado: El cómic como divulgador de cultura, estudiante de la Maestría en Educación, mención Lengua y Literatura con número de identificación 0918076605, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción.

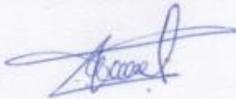
1. Cedo a la Universidad Nacional de Educación, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, reconociendo los derechos de autor. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Universidad, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital o electrónico.

Nombre: Raúl Oswaldo Cedeño Mendoza

Firma:



1. INTRODUCCIÓN

La labor docente está encaminada no sólo a la transmisión de saberes, que esto lo podemos ceder a las diferentes plataformas informáticas, sino, sobre todo, a la obtención de horizontes. Se convierte en responsabilidad del profesor tanto mostrar a los estudiantes las posibilidades que les otorgan sus aptitudes, y aún las que no lo sean, como reconocer las herramientas que necesitan para emprender ese camino.

El currículo ecuatoriano plantea el estudio del cómic desde una perspectiva de decodificación de sus símbolos y lenguajes y parece percibir su utilidad únicamente para la lecto-escritura, coadyuvante en el aprendizaje de lenguas extranjeras como elemento motivador, o para el desarrollo de la competencia pragmática. Sin embargo, el planteamiento del presente TFM va encaminado a poder contemplar el cómic, desde su guion hasta su forma de manejar el discurso, como una fuente de divulgación cultural, de acuerdo con lo que sostienen algunos estudios: “(...)el cómic revela su gran utilidad como herramienta didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales(...)” (María del Mar Díaz González, 2016). De esta manera, se trata de desterrar de la mente de estudiantes y docentes algunos mitos comunes sobre esta forma de arte y de comunicación.

El arte es un reflejo de su época y al ser el cómic una forma de arte, resulta posible leer a través de él una época misma, la forma de relación de una sociedad y los rasgos de comportamiento comunes entre sus congéneres. Pretendo, ayudado con recursos de la Semiótica, de la Lingüística y las Ciencias Sociales, permitir la decodificación de esta información logrando reivindicar el uso del cómic más allá del ocio, para luego convertirlo en instrumento de difusión.

El segundo género discursivo que aborda la presente propuesta es la leyenda, definida por el Diccionario de la Real Academia Española como una “historia inventada, extravagante, que circula entre la gente como si fuera verdadera.” (Recuperado de <http://www.rae.es/>). Hablamos, entonces, de un género que mezcla realidad y

ficción para transmitir, a través de sucesos que se antojan posibles, una recomendación o una amenaza de carácter moralizante. El objetivo final de todo el proceso consiste en que los estudiantes logren emplear el recurso del cómic como medio de transmisión de una leyenda popular.

1. A. INTERESES Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA LABOR DOCENTE

El presente trabajo parte de la premisa de que es posible una lectura sociológica del cómic como reflejo de su tiempo. Además, pretende brindar a los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Armada Nacional de la Zona 8 Guayaquil (Distrito Ximena 2 Cda. Morán Valverde, calle Vija y Enero Vija), recursos para descubrirlo por ellos mismo, de tal manera que, luego, puedan convertirlo en un instrumento de transmisión de leyendas locales.

Mi compromiso como docente de Lengua y Literatura es que los estudiantes logren, no solo reflexionar sobre la lengua sino, también y más importante, transformarla en un medio para la adquisición de información y placer y en una herramienta de transmisión que pueda ayudarlos a lo largo de su vida, en todos los ámbitos que lo requieran.

1. B. ESTRUCTURA DEL DOSSIER

En el primer apartado de esta memoria, se plantea la correspondencia del trabajo propuesto con la reforma curricular vigente en la actualidad. Objetivos, contenidos, indicadores y destrezas mostrarán la ruta que seguirá el TFM con relación a la meta.

Seguidamente, se presentarán las actividades, debidamente justificadas y dirigidas tanto al docente como a los estudiantes, que revelarán la factibilidad de los objetivos.

Como último gran apartado, se expondrán los resultados y reflexiones acerca de las actividades planteadas en cada sesión, para así dar forma a una supuesto que, más que factible, debe considerarse necesario.

2. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica desarrollada en las presentes memorias, responde a un paradigma constructivista y sustenta su estructura en la posibilidad de que los educandos construyan su propio conocimiento a través de la interacción directa con el texto y con el docente.

2. A. PRESENTACIÓN DE LOS OBJETIVOS

Objetivo principal:

- Incursionar en el género discursivo del cómic, a través del estudio de sus herramientas, usos y autores, para emplearlo como un instrumento de divulgación cultural.

Objetivos específicos:

- Aplicar técnicas cognitivas y metacognitivas de comprensión en la lectura de semblanzas de autores emblemáticos de cómics, para identificar su aporte a la cultura universal.
- Decodificar elementos propios del lenguaje del cómic para interpretar mejor sus mensajes.
- Aplicar técnicas cognitivas y metacognitivas de comprensión en la lectura de cómics y leyendas, para identificar su estructura intencionalidad y características socioculturales.
- Seleccionar y examinar leyendas y cómics desde una perspectiva sociocultural, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.
- Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para la elaboración de cómics.
- Producir cómics para transmitir el contenido de leyendas populares.

2. B. PRESENTACIÓN, JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS,

En la presente Unidad Didáctica se abordarán los puntos que expongo a continuación:

1. Análisis del cómic *La maldición* de Alan Moore. El trabajo con esta obra permitirá demostrar cómo, a través del cómic, es posible abordar un tema particularmente sensible y muy vigente: el estigma de género.
2. Alan Moore: Vida y obra. Recorrido por los aspectos determinantes de la vida de Alan Moore y su legado como narrador, para evidenciar que ha conseguido trascender no sólo como creador sino, como una figura destacada en el ámbito de la cultura universal.
3. La historieta y su tiempo. Abordar ciertas páginas de cómics de diferentes épocas permitirá atisbar determinadas dinámicas sociales que han pasado a ser políticamente incorrectas y otras que aún persisten.
4. El lenguaje de la historieta. Se revisarán los recursos iconográficos esenciales para la lectura y la elaboración de cómics.
5. El cómic de superhéroes. El superhéroe tiene pasiones muy humanas, pese a que su identidad responde a valores idealizados. Se revisará la posibilidad de leerlos y entender, desde otra perspectiva, el mundo en el que vivimos.
6. La historieta corta de contenido social. Es importante ver el mundo a través de los ojos de Mafalda. La obra de Quino será explorada para apreciar una de las formas de humor gráfico más extendida y actual.
7. El cómic histórico y análisis de *La conspiración* de Will Eisner. La persecución hecha a los judíos será el tema de fondo que se aborde a partir de la lectura de la novela gráfica, convirtiéndola así en un medio de denuncia.

8. La leyenda popular. Acercamiento a la leyenda popular desde su concepto y características hasta sus expresiones más conocidas, para luego trabajar con este género de manera creativa.
9. La creación de un cómic. Como se ha demostrado, el cómic sirve para transmitir, aún sin quererlo, cultura, costumbres, etc. y ahora es momento de reunir los recursos obtenidos y crear un cómic propio.

El Currículo Nacional impulsa el estudio de la Literatura en contexto, tal como lo vemos en el mapa de contenidos conceptuales dirigidos al BGU (Anexo 1). De igual manera la reforma es congruente con el debate sociológico que se impulsará a partir de los contenidos presentados en la unidad desarrollada para el TFM.

La interpretación de recursos estilísticos para crear efectos en la audiencia, relevantes tanto en la literatura como en interacción social, se ven reforzada en el bloque dos del documento de referencia nacional (lo que es posible constatar en el mapa de contenido del anexo 1), y se abordará durante las sesiones durante las que analizaremos cómics a partir de sus propios insumos.

La escritura creativa y el uso de recursos literarios (y no literarios) para la adaptación de texto, es un contenido fundamental del bloque 5 de Literatura del Currículo Nacional. Es uno de los aspectos fundamentales del presente TFM en lo que respecta a la creación del cómic sobre una leyenda local.

2. C. DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

Sesión uno: Análisis del cómic La maldición de Alan Moore (Swampthing Vol2 #40 y 41 USA)

Actividades de contextualización.-

Al iniciar la clase se pedirá a los estudiantes que den respuestas a las siguientes interrogantes: ¿Qué personajes salidos del cómic conoces?, ¿sobre qué temas te gustaría leer en un cómic?, ¿qué crees que podría brindar un cómic a la cultura universal?, ¿de qué se tratará un cómic con el título “la maldición”?

La actividad tiene la intención de posicionar al estudiante frente al objeto de estudio y de esta manera, volverlo receptivo al nuevo saber.

Actividades de descontextualización.-

Realizar la primera lectura del cómic La maldición de Alan Moore (Swampthing Vol2 #40 y 41 USA) (Anexo 2). Esta actividad se desarrollará con la ayuda de un proyector, con la finalidad de observar las primeras reacciones de los discentes.

Para Interpretar la metáfora y mensaje que plantea el texto, se entregará a estudiantes en grupo de tres, hojas específicas del cómic acompañadas de un cuestionario que deberán contestar individualmente. Las preguntas a plantearse serán: ¿Por qué se presenta una doble narrativa entre lo que le sucede a la mujer lobo y lo que les pasaba a las mujeres Pennemoquot?, ¿en qué se parecen las mujer lobo de la historia y las mujeres Pennemoquot?, ¿cuál es el rol del hombre en esta historia?, ¿a qué se refiere la mujer lobo con estas palabras: “Soy mujer... quiero liberarme de este vergonzoso lugar que han construido para mí”?, ¿es posible asociar lo sucedido en el cómic con situaciones actuales?

La finalidad es provocar una lectura sociológica del cómic e iniciar un debate que intente definir si la postura del autor es exagerada o si podría reflejarse en hechos actuales.

En el siguiente punto asociaremos los aspectos artísticos del lenguaje gráfico a las secuencias narrativas. Las guías serán las preguntas y actividades planteadas a continuación: ¿Qué intentan transmitir las viñetas negras con manchas rojas?, ¿por qué el aspecto del esposo de Phoebe se muestra serio y osco?, ¿por qué se muestra a la mujer lobo de forma exageradamente agresiva e intimidante, con rasgos sobredimensionados?, ¿con qué finalidad se presenta la página 18 con una secuencia de abanico destrozado con una zarpa?, ¿por qué la apariencia de Swampthin parece derrotada luego de decirle a la mujer lobo “No puedo liberarte?”, ¿qué elementos gráficos aluden al roles otorgados tradicionalmente a las mujeres?, detállalos y explica a qué rol hacen referencia.

Estas preguntas nos ayudarán a percibir cómo la forma del cómic y el contenido van de la mano para transmitir un mensaje sólido.

Actividades de recontextualización.-

Se motivará a los jóvenes a plantearse las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos superar los estereotipos sociales impuestos a las mujeres? y ¿A través de qué otra metáfora podríamos presentar un problema social en un cómic? Las respuestas pondrán de manifiesto el grado de interés que despertó el tema y serán, junto al cuestionario inicial resuelto, la evaluación de la sesión.

Sesión dos: Aportes de Alan Moore a la cultura a través del cómic y su divulgación en diferentes medios.

Actividades de contextualización.-

Se iniciará resumiendo los elementos más relevantes del cómic que fue analizado durante la clase anterior, para comprobar el nivel de impacto que produjo el tema anterior, poniendo especial atención a los siguientes puntos:

- El estigma del sistema de género entendido como todo proceso que marca a cualquiera que no se ajuste al modelo heteronormativo. (Barias, Cascano y Martínez, 2013).
- De cómo el cómic puede ser arte y compromiso social.

Actividades de Descontextualización.-

Se presentará, ayudado de diapositivas, una breve semblanza de Alan Moore, destacando elementos de su obra como: la actitud reflexiva e introspectiva de sus personajes, su celo histórico (dentro de las libertades creativas que se toma), el exotismo de su obra y su permanente lucha por dar crédito al autor más que a las grandes editoriales y sus aportes a la cultura mundial (personajes reconocidos de su obra, cómics más importantes, películas basadas en su obra, influencia sobre otros autores).

Los datos nos ayudarán a demostrar la influencia que ha tenido este autor sobre la sociedad y el arte.

El siguiente punto consistirá en contestar por escrito el siguiente cuestionario: ¿Cuáles de los aportes de Alan Moore ya conocías de antemano?, ¿por qué crees que su obra ha trascendido tanto?, ¿qué elementos de su narrativa crees que lo convirtieron en un autor reconocido?, ¿qué aspectos de su vida crees que influyeron en su obra? Las preguntas planteadas servirán de base para poder desarrollar el siguiente punto.

Actividades de recontextualización.-

Elaborarán un informe en torno a la figura de Alan Moore. El documento que preparen, podrá ser ampliado con información que consulten de diferentes fuentes y así tener la oportunidad de conocer algún dato extra que no haya sido mencionado en la clase.

Sesión tres: La historieta y su tiempo.

Actividades de contextualización.-

Se proyectarán las pinturas: Las lavanderas de Goya, La costurera de J. Vermeer y El charlatán sacamuelas de Rombouts (Anexo 3) para demostrar que el arte es una reproducción de su tiempo. Analizaremos detalles de los cuadros que demuestren que el autor está ligado a su época, a la forma de pensar de su sociedad, etc.

Actividades de descontextualización.-

Posteriormente, los docentes podrán leer las páginas escogidas de los cómics presentados a continuación: *Conan el Bárbaro, El cimero contra la ciudad (Conan el Bárbaro Vol. 1. No. 111, p. 5, 6 y 7), Flash Gordon, Tragedia en Marte (Flash Gordon. Colección Héroes modernos Vol. 1. No. 13, p. 9 y 15) y Action Cómics (Action Comics Vol. 1, No. 1, p. 1) (Anexo 4 A, B y C)*. Para esto nos ayudaremos de un proyector.

Luego procederán a resolver las siguientes preguntas: ¿Qué acciones te parecen que reflejan inocencia por parte de los personajes?, ¿qué valores te parece que refleja este cómic?, ¿qué estructura social se deja entrever con la lectura de este cómic?, ¿cuál es el rol de la mujer en las páginas leídas?, ¿qué se vería mal hoy en día? Este cuestionario guiará el análisis que al final demostrará que el cómic cuenta más de lo que a simple vista parece.

Actividades de recontextualización

Los discentes redactarán un pequeño informe donde se explicita del tipo de sociedad que reflejan las páginas de los cómics estudiados. El documento servirá como evaluación de los aprendizajes de la sesión.

Sesión cuatro y cinco: El lenguaje de la historieta.

Actividades de contextualización.-

Se motivará a los estudiantes a mencionen los símbolos que empleamos en la escritura para reflejar la intención del hablante (interrogación, admiración, puntos suspensivos, comas, puntos, etc.) y de cómo son indispensables para comprender el contenido de un texto.

Luego repasaremos algunos elementos que emplearía el hablante durante un intercambio oral (gestos, movimientos, etc.), con la intención de que se evidencie la necesidad de acompañar al mensaje con los insumos necesarios para darle contexto.

Luego invitaremos a los jóvenes a que dibujen algunas caras que, desde su punto de vista, demuestren emociones o sentimientos empleando trazos sencillos.

Acto seguido, el docente explicará que los signos convencionales no reproducen las características del objeto sino su sentido y que éste resulta del acuerdo o convención de los hablantes de una comunidad.

Luego les corresponde a los estudiantes reconocer los símbolos convencionales, que encontrarán en la hoja de trabajo que se repartió previamente, y explícalos de forma breve (Anexo 5).

Acto seguido invitaremos a los estudiantes a que declamen un fragmento del poema *La atención* de J. A. Márquez (Anexo 6), con la mímica adecuada, para demostrar lo indispensable de los recursos paralingüísticos que acompañan al mensaje. Terminaran esta etapa elaborando un boceto sobre el contenido de algunas de sus estrofas.

Actividades de contextualización.-

Una vez terminada esa actividad, se proyectará la tira cómica extraída de *Las crónicas de PSN* (Recuperado www.cronicaspsn.com) que estarán en desorden (Anexo 7), con el objeto de que las ordenen de forma lógica las viñetas.

Luego procederemos a analizar brevemente el texto en base a las siguientes preguntas motivadoras: ¿Qué oficio tiene el personaje que se ve en las viñetas?, ¿las razones que argumentan los personaje que acompañan al protagonista son válidas?, ¿la molestia del personaje presente es válida?, ¿cuál es el personaje principal?, ¿qué relación existe entre los personajes? Al final, pediremos a los jóvenes que describan, usando adjetivos, al personaje que se ve en viñeta y a los que no se ven es decir, que señalen sus características, a pesar de que ellos mismos sean visibles en las viñetas.

Acto seguido, los discentes procederán a distinguir, en el material que se les entregará, (Anexo 8), alguna de las características de tipología (gestos, actitudes, mímica, etc.), determinadas por R. Gubern (1974), que enlisto a continuación:

Cabello erizado: temor cólera.

Cejas altas: sorpresa.

Cejas fruncidas: enfado.

Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre.

Mirada ladeada: maquinación.

Ojos muy abiertos: sorpresa.

Nariz oscura: borrachera frío.

Ojos desorbitados: cólera, temor.

Boca sonriente mostrando dientes: hipocresía.

Boca abierta: sorpresa.

Boca sonriente: complacencia.

Lengua de fuera: sed, cansancio, apetito

Boca sombreada: delincuencia, maldad.

Unión de pupilas al centro: sorpresa, atolondramiento.

Gotas de sudor: precaución, ansiedad.

Si encuentras alguna no descrita, apúntala.

Una vez concluida esa actividad, el docente explicará cómo los signos cinéticos expresan la ilusión de movimiento o trayectoria, así como las onomatopeyas y las metáforas visuales pretenden representar sonidos o ilustrar expresiones lingüísticas (“vi estrellas”, “tuve una brillante idea”, “tiene roto el corazón”, etc.).

Explicados esos epígrafes, se pedirá que a la clase que encuentren y diferencien la cinética, la onomatopeya y las metáforas visuales presentes en los gráficos que se les mostrarán (Anexo 9).

La actividad se completará con el análisis de los tipos de globillos más empleados es en el género (Anexo 10).

Actividades de recontextualización.-

La actividad de recontextualización. Consistirá en realizar algunas viñetas usando los recursos estudiados durante las sesiones. Este trabajo servirá para constatar el nivel de adquisición de los saberes.

Sesión seis: Desmitificando al superhéroe.

Actividades de contextualización.-

Iniciaremos la clase manifestando las siguientes interrogante: ¿Qué superhéroe conoces?, ¿cuál te parece el mejor y por qué?, ¿qué los motiva a hacer lo que hacen?, ¿crees que son de creación moderna?

Actividades de descontextualización.-

Procederemos luego a leer algunas viñetas del cómic de *Supermán* (Anexo 11), para poder dar respuesta a lo siguiente: ¿Qué valores representa este personaje?, ¿se podría decir que esos valores son universales? Este personaje representa lo políticamente correcto ¿eso podría cambiar según la época?

Acto seguido leeremos algunas viñetas de *Capitán América – Centinela de la libertad* (Anexo 12) y se contestará los siguiente: ¿Qué valores están idealizados en el personaje?, ¿por qué la sociedad crea estos personajes de ficción?, ¿Qué ve en ellos los lectores que siguen sus historias?, ¿Sus motivaciones, pasiones y valores son completamente ajenos a los de cualquier persona? El análisis de los cómics pondrá de manifiesto la función del superhéroe mensajero de los valores de un pueblo y de un tiempo.

Actividades de Recontextualización.-

Con la actividad que se presentará a partir las siguientes interrogante: ¿Cómo debería ser un personaje que represente a los ecuatorianos?, ¿qué cualidades y defectos tendría?, ¿cómo se vería?, pretendemos explorar el grado de conocimiento que poseen los estudiantes tanto de los valores que nos identifican como pueblo, como del dominio de la habilidad para representar esos valores en el diseño de un superhéroe.

Sesión siete: Bromeando en serio

Actividades de contextualización.-

Explicaré cómo la sátira ha sido un recurso usado desde las primeras formas de arte literario, en poemas y obras de teatro, hasta la actualidad con una finalidad moralizante o puramente burlesca.

Actividades de descontextualización.-

Presentaremos, a través de diapositivas, algunas viñetas de Mafalda (Anexo 13), para extraer el mensaje de cada una, siguiendo como ruta de reflexión las siguientes preguntas: ¿Qué reflejan sobre la sociedad las viñetas leídas?, ¿Crees que algunas opiniones son exageradas?, ¿Qué postura política crees que se defienden o atacan?, ¿crees que el recurso del cómic es apropiado para transmitir este tipo de mensaje?, ¿Qué elementos del lenguaje del cómic ayudan a que se difundan con facilidad estos temas? Con base en este análisis podremos observar las bondades que el género del cómic ofrece a los escritores que satirizan los vicios de la sociedad.

Actividades de recontextualización.-

Motivaremos a la creación de unas viñetas cortas que reflejen humor con intención social o política. De esta manera daremos uso al recurso aprendido.

Sesión ocho: El cómic histórico

Actividades de contextualización.-

Presentaré la pintura *Aníbal vencedor contempla por primera vez Italia desde los Alpes* de Francisco de Goya (Anexo 14), para demostrar que el arte, a pesar de querer ser históricamente acertado, siempre tendrá libertades creativas.

Actividades de descontextualización.-

Luego daremos paso a la lectura de un fragmento de *La conspiración* de Will Eisner (Anexo 15) y responderemos al siguiente cuestionario: ¿Cuál crees que es la trama que se oculta detrás de la intriga que se presenta en las páginas leídas?, ¿Qué papel juegan los judíos en la novela gráfica?

Las respuestas constituirán el punto de partida para reflexionar acerca de la conspiración a la que fueron expuesta los judíos por una parte de la sociedad europea, a causa de los protocolos de los sabios de Sion, a pesar de que era bien sabida su falsificación y su influencia en el movimiento Nazi como determinante para la concepción del holocausto mismo.

Continuaremos nuestro análisis dando respuesta a lo siguiente: ¿Crees que es cierto que una mentira contada cien veces se convierte en verdad?, ¿cuál crees que debería ser la postura de un lector responsable frente a información nueva?, ¿Por qué crees que regímenes dictatoriales como el Nazi se ensañaron con grupos minoritarios como los Judíos? La novela gráfica es de investigación y suspenso, ¿por qué crees que se escogió este formato para contar la historia? Esto nos permitirá abarcar varios puntos importantes cómo: la persecución histórica que han sufrido los judíos, el papel que juega la novela gráfica de Will Eisner como denunciante de una injusticia y de las precauciones que debemos tomar ante una información que no ha sido contrastada.

Actividades de recontextualización.-

Para finalizar pediré a los estudiantes que enlisten algunos beneficios de contar la historia a través de novelas gráficas y así continuar dando relevancia al género.

Sesión ocho: La leyenda popular.

Actividades de contextualización

Iniciaremos la sesión pidiendo a los alumnos que compartan alguna historia que haya sido transmitida por sus padres o familiares y que tenga la intención de prevenirlo sobre algo, para apreciar la forma que tenían nuestros abuelos y padres de aconsejarnos a través de parábolas.

Actividades de descontextualización.-

Acto seguido procederé a explicar el enfoque de leyenda sobre la que trabajaremos “historia inventada, extravagante, que circula entre la gente como si fuera verdadera.” (Recuperado de <http://www.rae.es/>), sus características y la diferencias que existen con otros tipos de leyendas.

Luego de la explicación, procederemos a la lectura de la leyenda popular guayaquileña *La dama tapada* (Anexo 16) y extraeremos el tema del texto, lo que nos ayudará comprender que las leyendas tienen, usualmente, un mensaje con un valor moral en forma de advertencia y lo analizaremos en base al siguiente cuestionario y actividades: ¿Qué mensaje moralizante nos deja esta leyenda? ¿A qué sector de la población está dirigida la advertencia en esta leyenda? Ésta es una leyenda de mediados del 1800: ¿Consideras que las creencias y los valores presentes en la leyenda estudiada eran diferentes a los de ahora? Justifica tu respuesta.

Analizaremos el tipo de trama y animaré a los estudiantes a que transformen este texto en un cuento de estructura tradicional con inicio, desarrollo, nudo y desenlace. Será menester que dejar en claro que durante ciertos momentos de la trama habrá que añadir ideas o personajes nuevos. Durante el trabajo será conveniente plantear estas interrogantes: ¿Qué tipos de trama se emplean, mayoritariamente, en esta leyenda?, ¿qué elementos característicos y distintivos encuentras en la leyenda?

Aunado a este proceso, se irá validando la participación de los jóvenes, anotando en la pizarra las intervenciones de los alumnos, aclarando los datos más confusos y marcando diferencias entre cuento, mito, fábula y leyenda. El trabajo final se compartirá en clase para que durante la puesta en común, la retroalimentación sea entre pares.

Sesión nueve y diez: Creación del cómic

Haremos un repaso de las utilidades que le podemos dar al género discursivo del cómic y los recursos que posee.

Luego motivaré a que los estudiantes escojan una leyenda popular que conozca, o que hayan traído investigada desde sus hogares. Deben asegurarse de que posea la advertencia o mensaje moralizante y que manifieste algún rasgo característico de la sociedad ecuatoriana.

Acto seguido replantearán la redacción de la leyenda atendiendo a la estructura tradicional del cuento (inicio, nudo desenlace), tal como lo vimos la clase anterior.

Es importante que logren seleccionar los momentos más importantes de cada parte (inicio, desarrollo, nudo y desenlace), ya que se convertirán en las imágenes que compondrán las viñetas de nuestro cómic y por ende debe revisarse que la estructura esté balanceada, es decir las suficientes para el inicio, para el nudo y para el desenlace y que no hayan escenas repetitivas o innecesarias.

EL siguiente paso será componer las viñetas utilizando los recursos estudiados, es decir, los referentes a la caracterización de los personajes y los que tengan que ver con el arte en sí, para tener al final un producto armónico.

Luego de este primer borrador, los estudiantes intercambiarán sus trabajos con los de sus compañeros. Esto permitirá poder obtener una perspectiva diferente del arte que está usando y de cómo está contando su historia. En esta primera revisión debe motivarse a que se revise que en los trabajos se hayan empleado tantos recursos como sean posibles: onomatopeyas, metáforas visuales, globillos de diferentes tipos, signos cinéticos, etc.

Los estudiantes podrán hacer una segunda presentación del trabajo, ahora al docente y éste ofrecerá un feedback con base en la rúbrica que se deberá compartir previamente. Hará notar las ventajas y desventajas de su cómic, respetando siempre que al ser una manifestación artística podrá impulsar un arte original. No obstante, el estudiante debe tener claro que el mensaje de su cómic de tener correspondencia con la finalidad comunicativa de la leyenda.

Los alumnos que crean necesaria una corrección adicional podrán hacerla antes de otorgar la calificación final. Se debe poner especial consideración en atribuir al producto final el valor necesario, pero no debe dejarse de lado lo importante de todo el proceso, ya que gracias al él ahora dominamos un poco más un género que, como hemos visto, puede revestirse de mucha trascendencia.

Al final se aplicará la rúbrica al cómic presentado y se exhibirán los trabajos en la cartelera del colegio y curso.

2. D. EVALUACIÓN FORMATIVA

MATRIZ DE RELACIÓN DE ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LAS DESTREZAS	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESTREZA
<p>Valora los contenidos explícitos e implícitos y los aspectos formales de biografías, cómics y leyendas en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; aplica estrategias cognitivas y metacognitivas para autorregular la comprensión.</p>	<p>Valorar el contenido explícito de biografías, cómics y leyendas para identificar estructuras, características e intencionalidades.</p>
	<p>Valorar el contenido implícito de biografías, cómics y leyendas con argumentos construidos en base a los recursos obtenidos.</p>
	<p>Autoregular la comprensión de cómics biografías y leyendas mediante la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión.</p>
	<p>Valora los aspectos formales y el contenido de biografías, cómics y leyendas en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor.</p>

<p>Recrea cómics y leyendas leídos desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios y pictográficos, y experimenta la composición creativa en la elaboración de cómics.</p>	<p>Recrear cómics y leyendas leídos desde la experiencia personal, mediante la adaptación de diversos recursos literarios y pictográficos.</p> <hr/> <p>Experimentar la composición creativa en la elaboración de cómics y leyendas.</p>
--	--

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.-

Uno de los recursos más usados a lo largo de toda la unidad será el cuestionario oral y escrito. Se empleará como parte del proceso de motivación, pasando por la reflexión de los textos, hasta el momento de concreción final. He escogido esta técnica por que la considero ideal en tanto fases exploratorias como en aquellas en las que sean necesarias una reflexión guiada.

La lista de cotejo se aplicará durante los momentos de creación, para así poder comprobar las habilidades que se van obteniendo.

La rúbrica se aplicará al producto final, los estudiantes podrán comprobar sus avances mediante la observación de este recurso que facilita y vuelve más objetiva la evaluación de procesos.

La elaboración de informes será la técnica seleccionada para las sesiones en las que haya que formular criterios sociológicos o identificar la validez de aportes artísticos.

El cómic conforma el proyecto final, que deberá representar el compendio de lo aprendido a lo largo de las sesiones de trabajo y será expuesto luego en la cartelera del colegio para motivar a que los estudiantes den lo mejor de sí.

3. IMPLEMENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica se implementó en el segundo año de BGU paralelo “B” de la Unidad Educativa Fiscal Armada Nacional, del 5 al 19 de julio del 2018, previa autorización del rector MSc. Modesto Espinar Vera, durante las horas de Lengua y Literatura, proceso que se llevó con normalidad y sin contratiempos en su ejecución.

Cabe recalcar la buena disposición del alumnado frente a los saberes impartidos. Los estudiantes se mostraron receptivos a aprender más de un género del que se han visto aislados, en parte por sus altos costos y por la limitadísima oferta que de ellos se encuentra en el mercado ecuatoriano.

3. A. ADECUACIÓN DE LOS CONTENIDOS IMPLEMENTADOS A LOS PLANIFICADOS Y ADAPTACIONES REALIZADAS.

La sesión uno fue presentada a partir de elementos conocidos, como lo son los personajes heroicos que aparecen en las películas de Hollywood, que fueron identificados con facilidad. Al plantearse la pregunta ¿qué crees que puede aportar un cómic a la cultura universal?, las respuestas más comunes tenían que ver con el entretenimiento, sin vislumbrar todavía ningún aporte de otra índole.

En un principio, el título *La maldición*, correspondiente al primer cómic estudiado, era relacionado por parte de los estudiantes con asuntos sobrenaturales y la lectura inicial del cómic así parecía confirmarlo pero luego, gracias a las preguntas motivadoras empleadas en la sesión, los discentes notaron un trasfondo social y la presencia de un tema sensible, como es el estigma de género, concepto acuñado para definir procesos aprendidos y repetidos de discriminación hacia las mujeres. (Barias, Cascano y Martínez, 2013).

Las reflexiones condujeron a la conclusión de que es muy importante tener un mensaje importante para compartir y que es menester de todo creador usar los recursos a su alcance para hacerlo con originalidad.

La figura de Alan Moore fue revisada en la sesión dos. Se inició con lo relevante de la clase anterior y repasando algunas de las respuestas de los cuestionarios, para luego entrar de lleno en la vida de este autor de origen inglés y en sus influencias literarias. Se repasaron sus orígenes en *Marvel Uk* y en la revista *2000AD*, hasta llegar a su etapa en la editorial norteamericana DC donde estaría al frente de *La Cosa del Pantano*, para lanzar temas más reflexivos y provocar la aparición de la línea *Vértigo* para jóvenes adultos. Se mencionó su larga lista de cómics y cómo estos revolucionaron el mercado y su lucha por los derechos de los autores sobre los de las grandes editoriales, lo que lo llevaría a separarse de ellas para publicar de forma independiente.

Fue posible comprobar con todo lo expuesto, que el cómic es un género moldeado por la literatura canónica y que sus autores son artistas con la capacidad de influir en la cultura universal.

Se inició el estudio de la historieta y su tiempo con revisión de tres cuadros, *Las lavanderas*, de Goya, *La costurera*, de J. Vermeer y *El charlatán sacamuelas*, de Rombouts, para demostrar de manera gráfica que el arte es producto de su tiempo y, que al igual que ocurre en la pintura, esto también es visible en la literatura, la poesía o el cómic, sin que por eso las obras más antiguas pierdan vigencia o importancia.

Se mostraron luego páginas extraídas de los cómics de *Conan el Bárbaro*, *El cimero contra la ciudad* (*Conan el Bárbaro* Vol. 1. No. 111, p. 5, 6 y 7), *Flash Gordon*, *Tragedia en Marte* (*Flash Gordon. Colección Héroes modernos* Vol. 1. No. 13, p. 9 y 15) y *Action Cómics* (*Action Comics* Vol. 1, No. 1, p. 1) para encontrar en ellas algunos estereotipos sociales, como el rol de la mujer como fetiche o damisela en peligro, el hombre que debe enfrentarse sólo

contra el mundo, la ley del más fuerte, el villano que siempre quiere esclavizar (¿representación de la amenaza comunista?), etc.

Se reflexionó acerca de los temas, siguiendo el camino del cuestionario propuesto y de las propias dudas de los estudiantes ante una información que les resultaba novedosa.

La sesión sobre el lenguaje de la historieta ponía sobre el tapete vario de los recursos que se emplean a la hora de crear un cómic, desde la caracterización del personaje hasta los elementos gráficos de los que se vale el autor para transmitir o sugerir el mensaje. Se trató de un proceso extenso, que implicó la confirmación, paso a paso, de las destrezas adquiridas, con la ayuda de viñetas, dibujos y textos que fueron analizados de acuerdo a la propuesta detallada en capítulos anteriores y que, además, requirió más de dos sesiones de trabajo. Al final, se evidenció que el lenguaje del cómic permite transmitir una gama infinita de ideas, saberes o sentimientos, lo que proporcionó a los estudiantes una mayor seguridad para aproximarse a este género.

Para desmitificar al superhéroe, se propició un diálogo en torno a lo que ya se sabía acerca del tema. Así se llegó a la conclusión de que las creaciones de personajes semejantes y, al mismo tiempo, superiores a nosotros no era cosa reciente, hecho que prueba la mitología. Pero, ¿qué nos motiva a crearlos?, basamos la respuesta a esto observando las acciones representadas en las viñetas, así Superman parece reflejar los valores de la cultura americana a final de la década de 1930; aunque quedó en claro que su mitología seguiría creciendo con el tiempo. Notamos, a partir de los ejemplos que de su actuar hemos tenido en películas y series animadas, que este personaje es una especie de abanderado del ideario social hegemónico de Estados Unidos y, como personaje de masas, un modelo idealizado. (Erreguerena, Josefa. *EL PODER Y EL CINE: "SUPERMAN, EL SUPERSÍMBOLO DEL PODER"*. Razón y palabra, Vol. 12, núm. 59, octubre-noviembre, 2007)

A final es posible encontrar, a través del cómic, una suerte de escape (lo mismo que harían otras formas de arte), a la vez que permite que nos maravillemos ante sus posibilidades.

Se realizó la lectura de los cómics de Supermán (*Action Comics* Vol. 1, No. 1) y Capitán América (*Las aventuras del capitán América*, Vol. 1, No. 1) y se analizó de acuerdo con el cuestionario planificado y con las preguntas que aparecían durante la sesión. Para finalizar, se llegó al consenso de que cualquier personaje heroico, propio de la idiosincrasia ecuatoriana, tendrá actitudes de sacrificio, empatía e ingenio.

Al iniciar la sesión que correspondía a la obra de Quino, revisamos la manera en la que la sátira ha sido usada a lo largo de la historia como herramienta de crítica social. Desde el teatro clásico griego hasta los memes, los artistas siempre han querido presentar sus opiniones de manera creativa.

Las viñetas de Mafalda fueron repasadas con ayuda del cuestionario previamente diseñado. Se notó la habilidad del creador para hacer parecer sencillo el trabajo y la capacidad de síntesis que tienen sus viñetas. Resultaron evidentes las bondades que aportan las artes gráficas en cuanto a la creación de sátira social.

El siguiente momento de la planificación nos llevó a un tema de necesaria discusión entre jóvenes: la segregación racial, persecución y genocidio al que fue expuesto el pueblo judío, especialmente por parte del régimen nazi.

La conspiración, novela gráfica de Will Eisner, nos lleva de la mano, a manera de investigación que recorre varios años, por las conspiraciones tramadas contra este pueblo a partir de la creación y publicación de un manifiesto fraudulento a todas luces: *El protocolo de los sabios de Sion*. El cómic desmiente de manera reiterada la veracidad de mencionado documento y relata cómo fue usado para señalar a los judíos como responsables de penurias y situaciones sociales apremiantes.

Se procedió a su breve estudio dejando de lado la introducción de Umberto Eco, aunque era necesario citar una de sus ideas más relevantes en torno al manuscrito: “En otras palabras, no es que *Los protocolos* infundan antisemitismo, sino que la necesidad profunda que tiene la gente de identificar un enemigo les empuja a creer en la obra” (Eco, U. *La conspiración*, introducción, 2005). De esta manera, se pudo entender por qué y cómo el antisemitismo ha seguido vigente durante tanto tiempo.

Repasando el cuestionario, los estudiantes llegaron a sus propias conclusiones, notaron lo peligroso que es dar crédito a informaciones que no han sido debidamente contrastadas, comprobaron que no se debe repetir todo lo que se escucha y, finalmente, percibieron cómo una novela gráfica se puede convertir en un instrumento de denuncia y en una fuente didáctica que permite conocer un poco la historia, debiendo salvar, eso sí, las consabidas libertades creativas.

Llegado el momento de estudiar las leyendas, se recordaron algunas de las más populares y se repasaron sus características más importantes, como la de parecer actual y posible, la de tener un mensaje moralizante a manera de advertencia, la de valerse de miedos populares y la de mostrar conductas y tradiciones de la sociedad que las crea.

Acto seguido se leyó la leyenda de *La dama tapada* que, en síntesis, relata la suerte que sufren los trasnochadores que deambulan por las calles siguiendo una mujer aparentemente hermosa. Tras la lectura, se identificaron algunas de las características mencionadas: el mensaje, la sociedad recatada que ve con malos ojos a los borrachines trasnochadores, el escenario del barrio Las Peñas de Guayaquil, etc.

Terminado este análisis, los estudiantes recrearon el relato aplicando la estructura tradicional de un cuento (inicio, nudo y desenlace).

Las sesiones finales se dedicaron exclusivamente a dar forma al proyecto de creación de un cómic. Como parte de la planificación, se recordaron los recursos que debían tenerse en cuenta en lo referente al lenguaje iconográfico y al tipo de arte. Se recomendó a los estudiantes

que sus trabajos fueran sencillos para poder cumplir con los tiempos. Repasado esto, era el momento de seleccionar la leyenda para transmitir a través del cómic. Varios estudiantes se decantaron por *La Tunda*, *El Tin Tin* y *La Dama Tapada*, así que se pusieron manos a la obra.

Lo primero era comprobar si las leyendas escogidas podían ser recreadas a manera de cuentos con inicio, nudo y desenlace, y si existía un equilibrio entre las escenas escogidas para cada parte de la estructura. Este trabajo lo realizaron en parejas, intercambiando los trabajos entre compañeros y luego aplicando las sugerencias.

Para la parte artística, se les pidió que empleen una cartulina en formato A3 donde cupiera el cómic completo, considerando que era el formato ideal para ser expuesto. El proceso creativo, que se llevó a cabo en clase, tomó tiempo y mucha prueba y error: el nivel de autoexigencia del grupo era alto. Los trabajos eran intercambiados continuamente para obtener la opinión de algún compañero y poder mejorar el cómic.

Se puso en su conocimiento la rúbrica de evaluación (Anexo 17), para que pudieran enfocar sus energías de manera adecuada y, una vez entregados los trabajos para calificar, se ofreció una revisión a los que lo requerían.

Al final se aprendió algo nuevo, se reivindicó un género que por algunos era tenido como un simple recurso de ocio y se pudo aplicar de manera básica, un arte que es capaz de transmitir verdades importantes al mundo y hacernos soñar.

A continuación expondré algunos cambios de ruta y modificaciones a la planificación.

El análisis del lenguaje del cómic requirió, como ya fue expuesto, una sesión más de trabajo. Al ser formas nuevas de expresión de ideas y sentimientos a los estudiantes les costó no solo reconocerlas, sino también aplicarlas. Para esta sesión fue necesario aumentar el tiempo y los recursos, así que se repartieron nuevos ejemplos para asegurar el proceso de adquisición de la destreza.

Para las sesiones en las que se debían analizar cómics, se planificó exponerlos con ayuda de un proyector, plan que tuvo que modificarse, en más de una ocasión debido a que este medio no permitía apreciar el arte de algunas viñetas que se veían borrosas en la pantalla.

El *Action Comic* No. 1(1939) fue leído en su totalidad, a pesar de que el estudio se ciñó sólo a la primera página. Esto se debió a la curiosidad e insistencia de los estudiantes, que querían conocer a fondo la primera aparición de Supermán.

Originalmente, se planeó leer *La historia de Cara Nuclear (Swanpthing* Vol. 2, No. 36 y 37), cómic relacionado con el miedo nuclear durante la guerra fría, pero este objetivo se reformó durante la planificación y se optó por *La maldición (Swanpthing* Vol. 2, No. 40 y 41), trabajo con un tema quizá más cercano a ellos.

En términos generales, el grupo presentó una homogeneidad importante, tanto en la aceptación e interés por los temas, como en los procesos de aprendizaje.

3. B. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.

Aprender a disfrutar y a emplear de forma adecuada el género del cómic es más complejo de lo que parece, pero los resultados de las evaluaciones formativas aplicadas muestran una apropiación importante del género discursivo, desde la manera en que hay que leer sus viñetas hasta la forma de interpretar su lenguaje en los planos denotativo y connotativo.

De la última sesión salieron estudiantes comprometidos a compartir su arte a través de las diferentes redes sociales, interesados en compartir algo de sátira social e historia de amor y terror.

Los objetivos que se relacionaban con los aspectos comprensivos fueron alcanzados con relativa solvencia y los que tenían que ver con habilidades expresivas quedaron de manifiesto por medio de los trabajos entregados.

Los criterios de evaluación fueron la guía para la elaboración de los cuestionarios y el diseño de las actividades. .

3.C. DESCRIPCIÓN DEL TIPO DE INTERACCIÓN.

Cuando se tocaron temas como los datos biográficos de Alan Moore, la explicación de la leyenda y la presentación de cómics, se optó por mantener criterios tradicionales para la organización social del aula. En estos momentos, se aportaron una explicación y un cuestionario que facilitaron la adquisición del conocimiento.

Los momentos de trabajo a partir de la lectura de cómics se organizaron para favorecer el debate y la distribución del curso cambió a semicírculo. Los estudiantes formulaban preguntas que eran contestadas por sus pares y por el docente, quien se ocupó también de orientar el diálogo en las direcciones oportunas. Las respuestas se validaban en la pizarra.

El momento de desarrollo artístico se desarrolló con la mayor libertad posible, dentro de las limitaciones de espacio. Así, por ejemplo, hubo grupos que prefirieron trabajar en sus puestos y otros que optaban por el piso.

Los lugares de trabajo se alternaron entre el salón propio de los estudiantes y el laboratorio de cómputo donde se proyectaban las imágenes.

Las clases se programaron respetando los tres momentos de contextualización, descontextualización y recontextualización, además de los momentos de escritura: planificación, elaboración, revisión, publicación.

La parte motivadora inicial de cada sesión pretendió lograr un acercamiento afectivo para que los estudiantes se sintieran cómodos y en confianza para poder realizar las preguntas y reformulaciones que consideraran necesarias.

3. D. DIFICULTADES OBSERVADAS.

La imposibilidad de tener un cómic para cada estudiante dificultó el desarrollo de algunas sesiones de trabajo. La historieta se disfruta de manera individual, ya que el convenio entre artista y lector puede llegar a ser celoso e íntimo. Quizá esa experiencia no se llegó a vivir de la manera esperada.

El ambiente llegó a ser, en ocasiones, algo restrictivo. Lo mismo ocurrió al no poder acceder a fuentes alternas de información, debido a que las computadoras del laboratorio no contaban con acceso al Internet, lo que no impidió que, en sesiones posteriores, los estudiantes compartieran datos que investigaron por cuenta propia.

El tiempo que se programó quedó corto y sólo pudimos profundizar en algunas actividades.

4. VALORACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y PAUTAS DE REDISEÑO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

La zona de desarrollo próximo, entendida como “...un sistema donde se identifican el sujeto que aprende, el sistema simbólico que es aprendido y el sujeto que enseña, como elementos en un espacio de relación.” (Corral, Roberte, *Revista cubana de Psicología*, Vol. 18, No. 1, 2001), fue la base para el diseño de las actividades desde las herramientas que otorga la Psicología, con el objetivo de llevar a cabo una planificación que permitiera al educando sentirse motivado y retado al mismo tiempo. Respetar los intereses propios de sus edades y la posibilidad que ellos tenían de realizar intervenciones validadas y valoradas constituyó un factor decisivo para crear un ambiente de aula armónico con los objetivos interpretativos y creativos.

La planificación aprovechó los insumos pedagógicos tanto en los momentos de contextualización, descontextualización y recontextualización como para las actividades de

evaluación formativa, incluyendo la rúbrica y la tarea vertebradora (el cómic). Todas ellas se ejecutaron según el orden planeado y generaron los resultados esperados.

La documentación que requirió la construcción de este TFM fue profunda y concienzuda, requirió investigación, apropiación y selección de textos, intentando permanecer en el canon en lo que se refiere a los cómics y los autores.

La unidad didáctica muestra solidez en su construcción y desarrollo, con un número adecuado de documentos de estudio y referencia, es más o menos factible de llevar a cabo en el tiempo estimado y produce resultados relevantes comprobables.

La tarea vertebradora se justifica de manera adecuada a medida que transcurren las sesiones, aunque al inicio no se vislumbra. El cómic creado por el estudiante al final tiene sentido, ya que demuestra que ha logrado valorar esta forma de arte y comprender los recursos que necesita para empezar a desarrollarla. La finalidad del cómic ha sido analizada y se cree pertinente y necesaria; por su parte, el hecho de transmitir una leyenda que refleje una idiosincrasia y unas cualidades culturales, además de las otras características del género, evidencia un compromiso con el arte y amor por lo propio.

Los objetivos de decodificación e interpretación de mensajes y su relación con los propósitos del texto fueron propuestos para establecer una línea reflexiva que nos permitiera mantenernos en el camino trazado. De igual manera, los objetivos de creación fueron pensados para que los estudiantes pudieran demostrar sus cualidades y disfrutar el placer estético de la creación.

La unidad finalmente provee de las destrezas necesarias para entender, disfrutar y difundir un cómic. Por tanto, consigue darle el justo puesto a un género discursivo que en muchas Facultades de Arte y Literatura es de estudio obligatorio.

4. A. PROPUESTAS DE MEJORAS

La Unidad debería planificarse con una mayor duración para poder abarcar los temas con más profundidad.

Debería otorgarse más tiempo a las actividades iniciales para poder contextualizar adecuadamente el tema.

Los comics estudiados se deberían poder disfrutar de manera personal; la experiencia es completa sólo cuando cada uno puede leer el cómic a su ritmo.

Las sesiones podrían mejorar si fuera posible leer el cómic completo y no solo un fragmento. Esta recomendación se refiere al tiempo y al material.

La creación lleva tiempo, así que la tarea vertebradora podría mejorarse sucesivamente dejándola reposar por un tiempo y, luego, abordándola con nuevos bríos y algo de investigación extra.

La sistematización de la experiencia es tan importante como la experiencia misma y recursos como el registro anecdótico serían de mucha ayuda.

Las habilidades comunicativas orales podrían ponerse de manifiesto si se dejaran sesiones dedicadas al debate a partir de la lectura de comics, en las que se trate algún problema social.

La literatura universal e hispanoamericana podría engranarse en esta unidad para demostrar de manera más clara cómo ambas han sido una inspiración fundamental para los guionistas de historietas y cómo éstos, a su vez, han logrado influir en autores modernos.

Emplear recursos del mundo digital, tal y como lo hacen los creativos modernos, debería ser tomado en cuenta, ya que mejoraría mucho el producto final y la experiencia misma.

Tener la posibilidad de difundir los trabajos a través de diferentes medios, además de la cartelera, aportaría una importancia extra a lo que se hace.

La posibilidad de crear un cómic en formato de revista, convirtiéndose éste en un proyecto a largo plazo, lograría institucionalizar una reforma del plan de estudio que deje una huella permanente.

Implicar el plan dentro de los Talleres Escolares, espacios dedicados a la aplicación de destrezas y saberes de los estudiantes y que tienen asignado un tiempo dentro del horario de clases, podría hacer de esta unidad un proyecto más amplio.

Al final, este TFM persigue acercar a la juventud a un género discursivo que puede otorgarle mucho y que podría ser usado como herramienta para transmitir saberes, opiniones, sentimientos, etc. La manera en que la unidad fue abordada respondió a una planificación que podría mejorarse en lo sucesivo, pero que arrojó los frutos que se esperaban.

5. REFLEXIONES FINALES

5. A. EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS TRONCALES

El docente no es solo un transmisor de contenidos, para eso existen fuentes más expeditas, es el responsable, en mayor o menor medida, de guiar aprendizajes, de potenciar habilidades, de prepararse ante los desafíos del futuro, de no pecar por omisión, de intentar lidiar con rasgos emocionales heterogéneos, de brindar lo mejor de sí... etc. Y para todas estas funciones necesita conocimientos y habilidades muy específicas.

La asignatura de Psicología permitió repasar algunos conceptos aprendidos en la facultad y actualizar otros. Ésta, junto a la Pedagogía, constituyen los pilares fundamentales del ejercicio docente. El saber cómo planificar dependerá en gran medida de conocer cómo se aprende, tanto en su dimensión cognitiva como en su dimensión afectivo-motivacional.

La Sociología nos permitió contextualizar nuestro trabajo para intentar no repetir patrones erróneos, como el de reproducir sociedades injustas, machistas o violentas. Nos mostró los hallazgos sociológicos relevantes en el campo educativo y algunas caracterizaciones importantes de las sociedades actuales.

La Tutoría de la Educación nos actualizó y ayudó a tomar conciencia de nuestro papel como tutores de una asignatura o de un grupo, de la responsabilidad que esto conlleva y de las tareas que nos corresponden.

Las buenas prácticas docentes no son un anhelo sino una obligación, y el desarrollo de una didáctica fuertemente fundamentada, la capacidad de fomentar el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades instrumentales, conceptuales y metodológicas representan tareas y destrezas que todo educador debe asumir. . Esto lo pudimos reforzar y reflexionar durante las sesiones presenciales y virtuales.

En las clases de la asignatura de Sistema Educativo Ecuatoriano reflexionamos sobre los fundamentos teóricos, sociológicos y psicológicos de nuestra reforma educativa, además de revisar algunos datos sobre el estado de la educación ecuatoriana. Es importante saber dónde estamos para poder dirigirnos hacia donde queremos.

El docente que no es investigador quedará irremediablemente relegado. Es así que en la materia de Investigación nos vimos motivados a emprender procesos de investigación, lo que complementó, en gran medida, las habilidades que previamente poseíamos.

El acompañamiento de un personal docente calificado y motivado fue fundamental para poder dar término a esta fase crucial en el camino al grado de Máster.

5. B. EN RELACIÓN A LAS ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD

La enseñanza de la Lengua y la Literatura es de vital importancia para el desarrollo del resto de las habilidades. Si bien es cierto que los estudiantes llegan a nosotros sabiendo cómo comunicarse, es nuestra función hacer de ellos expertos en la lengua materna y esta es definitivamente una labor exigente.

Las materias de especialización nos brindaron conocimientos y herramientas que nos han sido de gran utilidad. La Tecnología aplicada a la Literatura nos mostró manera de incluirnos y de incluir a nuestros estudiantes, de manera creativa y pedagógica, en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Perfeccionamos procesos de planificación y evaluación que nos han servido tanto para nuestra labor docente cotidiana como para nuestro TFM.

Aprendimos a dar al idioma un enfoque discursivo, sin dejar de lado la reflexión acerca del mismo, a dar valor a los diferentes registros y a plantear nuestro quehacer educativo otorgándole importancia al sentido instrumental de la Lengua.

Depuramos nuestras habilidades personales en cuanto a la comunicación oral y escrita, y llevamos a nuestros centros esos saberes para poder integrarlos en nuestra labor.

Compartimos y aprendimos cosas nuevas sobre la Literatura tanto hispanoamericana como mundial durante sesiones en las que las ideas y experiencias surgían de forma natural y en ocasiones se entablaban apasionados debates.

El docente de Lengua y Literatura es, de una manera muy romántica, el defensor y divulgador de los tesoros que posee el idioma y que no siempre están a plena vista; y debe por tanto, ser un caballero, en un sentido alegórico, de armas precisas e indestructibles, capaz, a través de su cátedra, de ayudar a los jóvenes a llegar al lugar para el que se crean destinados.

5. C. EN RELACIÓN A LO APRENDIDO DURANTE EL TFM.

El TFM fue el momento para probarme. Puse en juego mis propias experiencias y conocimientos y lo aprendido durante la edición 2017–2018 del Máster de formación docente.

Las horas dedicadas a la planificación de los objetivos, actividades y evaluaciones me permitieron comprobar el alcance de mis habilidades al momento de diseñar. Buscar el contenido de estudio, a pesar de que tomó su tiempo, me permitió dar otra zambullida en el género del cómic, que es quizá uno de los que más he cultivado. Entiendo que para lograr transmitir algún saber y despertar un gusto es necesario que se tenga ese mismo saber y gusto: creo tenerlo y espero se pueda ver reflejado en el trabajo final.

El desarrollo de las sesiones significó un reto nuevo, ya que me encontré frente a un grupo que no había tenido un acercamiento eficiente al cómic. En el Ecuador el cómic es relativamente caro (\$7 una revista de entre 14 y 20 páginas) y la mayoría no profesa un gusto abierto hacia esta forma de arte. Conocen a los superhéroes del cine, pero en muchos momentos

eso significó más un tropiezo que una ayuda, porque ha creado la falsa idea de que los cómics sólo pueden ser de héroes y peleas.

Todos estos desafíos me volvieron paciente y cuidadoso con la información que compartía, pues no quería abrumar a los jóvenes con ideas que pudieran resultar muy oscuras o ambiguas.

La Dra. Cristina Pérez Múgica, mi tutora y profesora de Literatura Hispanoamericana estuvo siempre dispuesta, de la manera más cordial y paciente, a brindarme su consejo y ayuda. Al final, fue uno de los soportes principales de mi TFM.

Obtuve de mi trabajo final tantos triunfos como frustraciones: los primeros porque representa la culminación de un ciclo enriquecedor y porque me permitió compartir algo que me apasiona; las segundas, porque creo que dejó algunas cosas en el baúl que me hubiese gustado mostrar.

6. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

Barón, S., Cascone, M., Martínez, C. (2013) Estigma del sistema de género: aprendizaje de los modelos normativos, bullying y estrategias de resiliencia, *Política y sociedad*, No. 3: 837-864.

Barry, D., (1964) Flash Gordon: Tragedia en Marte, *Héroes Modernos Serie B*, Madrid: Editorial Dólar-San Bernardo, No. 62, p. 9 y 15.

Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016). Ministerio de Educación. Ecuador.

Díaz González (2016) La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos, *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 32(7), 559-582.

Eco, Umberto (2005) *La conspiración*, (introducción), Barcelona: Editorial Norma, S.A., p. 5-7.

Eisner, W., (2005) *La conspiración*, Barcelona: Editoriales Norma.

Erreguerena, Josefa, (2007), El poder y el cine: “Superman el supersímbolo del poder”, *Razón y Plata*, 12 (59).

Gubern, R., (1974) *El lenguaje de los cómics*, Barcelona: Editorial Península.

Laborde, G., (2012) *La Dama Tapada*, Recuperado de leyendasurbanasdeecuador.blogspot.com.

Leyenda (definición). Recuperado de <http://www.rae.es/>.

Moore, A., Bissette, S. y Toteblen, J. (1985), La maldición, *Swampthing*, Barcelona: Ediciones Zinco, 2 (40).

Nicieza, F., Maguire, K., (1991) *Las aventuras del Capitán América, centinela de la libertad*, Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini.

Palomino, A., (2011) *Las crónicas de PSN*. Recuperado de www.cronicaspsn.com.



Siegel, J., Shuter J., (1938) *Action Comics*, USA: Editorial National 1 (1).

Thomas, R., Buscema, J., Chan, E., (1967) *Conan el Bárbaro: El cimmerico contra la ciudad*, Barcelona: Ediciones Forun, 1 (30), 5-7.

HOJA DE COTEJO DE AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER 2017-2018.

OPCIÓN A

	Apartados	Indicadores	A	B	C	D	Puntuación (0-10)
AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE	Actividades realizadas durante la elaboración del TFM	Tutorías presenciales	Falté a las tutorías sin justificar mi ausencia.	Falté a las tutorías presenciales y sí justifiqué mi ausencia.	Asistí a las tutorías presenciales sin prepararlas de antemano.	Asistí a las tutorías presenciales y preparé de antemano todas las dudas que tenía. Asimismo, planifiqué el trabajo que tenía realizado para contrastarlo con el tutor/a.	10
		Tutorías de seguimiento virtuales	Ni escribí ni contesté los mensajes del tutor/a.	Fui irregular a la hora de contestar algunos mensajes del tutor/a e informarle del estado de mi trabajo.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a y realicé algunas de las actividades pactadas en el calendario previsto.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a realizando las actividades pactadas dentro del calendario previsto y lo he mantenido informado del progreso de mi trabajo.	7
	Versión final del TFM	Objetivos del TFM	El trabajo final elaborado no alcanzó los objetivos propuestos o los ha logrado parcialmente.	El trabajo final elaborado alcanzó la mayoría de los objetivos propuestos .	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos.	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos y los ha enriquecido.	10
		Estructura de la unidad didáctica implementada	La unidad didáctica implementada carece de la mayoría de los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene casi todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación) y además incluye información sobre aspectos metodológicos, necesidades educativas especiales y el empleo de otros recursos.	9
		Implementación de la unidad didáctica	El apartado de implementación carece de la mayoría de los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje)	El apartado de implementación contempla casi todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, gestión de la interacción y de las dificultades en la actuación como profesor), además de un análisis del contexto y de las posibles



			advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	causas de las dificultades.	
		Conclusiones de la reflexión sobre la implementación	Las conclusiones a las que he llegado sobre la implementación de la unidad didáctica son poco fundamentadas y excluyen la práctica reflexiva.	Las conclusiones a las que he llegado están bastante fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, pero algunas resultan difíciles de argumentar y mantener porque son poco reales.	Las conclusiones a las que he llegado están bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, y son coherentes con la secuencia y los datos obtenidos.	Las conclusiones a las que he llegado están muy bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva porque aportan propuestas de mejora contextualizadas a una realidad concreta y son coherentes con todo el diseño.	9
		Aspectos formales	El trabajo final elaborado carece de los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y no facilita su lectura.	El trabajo final elaborado casi cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.), pero su lectura es posible.	El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y su lectura es posible.	El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y ha incorporado otras que lo hacen visualmente más agradable y facilitan la legibilidad.	9
		Redacción y normativa	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales dificultan la lectura y comprensión del texto. El texto contiene faltas graves de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales facilitan casi siempre la lectura y comprensión del texto. El texto contiene algunas carencias de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española, salvo alguna errata ocasional.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan perfectamente a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española y su lectura es fácil y agradable.	9
		Bibliografía	Carece de bibliografía o la que se presenta no cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Se presenta una bibliografía básica que, a pesar de algunos pequeños errores, cumple los requisitos formales establecidos por la APA	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA de forma excelente.	9
		Anexo	A pesar de ser necesaria,	Hay documentación anexa	Hay documentación anexa	La documentación anexa aportada	8



			falta documentación anexa o la que aparece es insuficiente.	básica y suficiente.	amplia y diversa. Se menciona en los apartados correspondientes.	complementa muy bien el trabajo y la enriquece. Se menciona en los apartados correspondientes.	
		Reflexión y valoración personal sobre lo aprendido a lo largo del máster y del TFM	No reflexioné suficientemente sobre todo lo que aprendí en el máster.	Realicé una reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa.	Realicé una buena reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a modificar concepciones previas sobre la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	Realicé una reflexión profunda sobre todo lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a hacer una valoración global y me sugirió preguntas que me permitieron una visión nueva y más amplia de la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	10

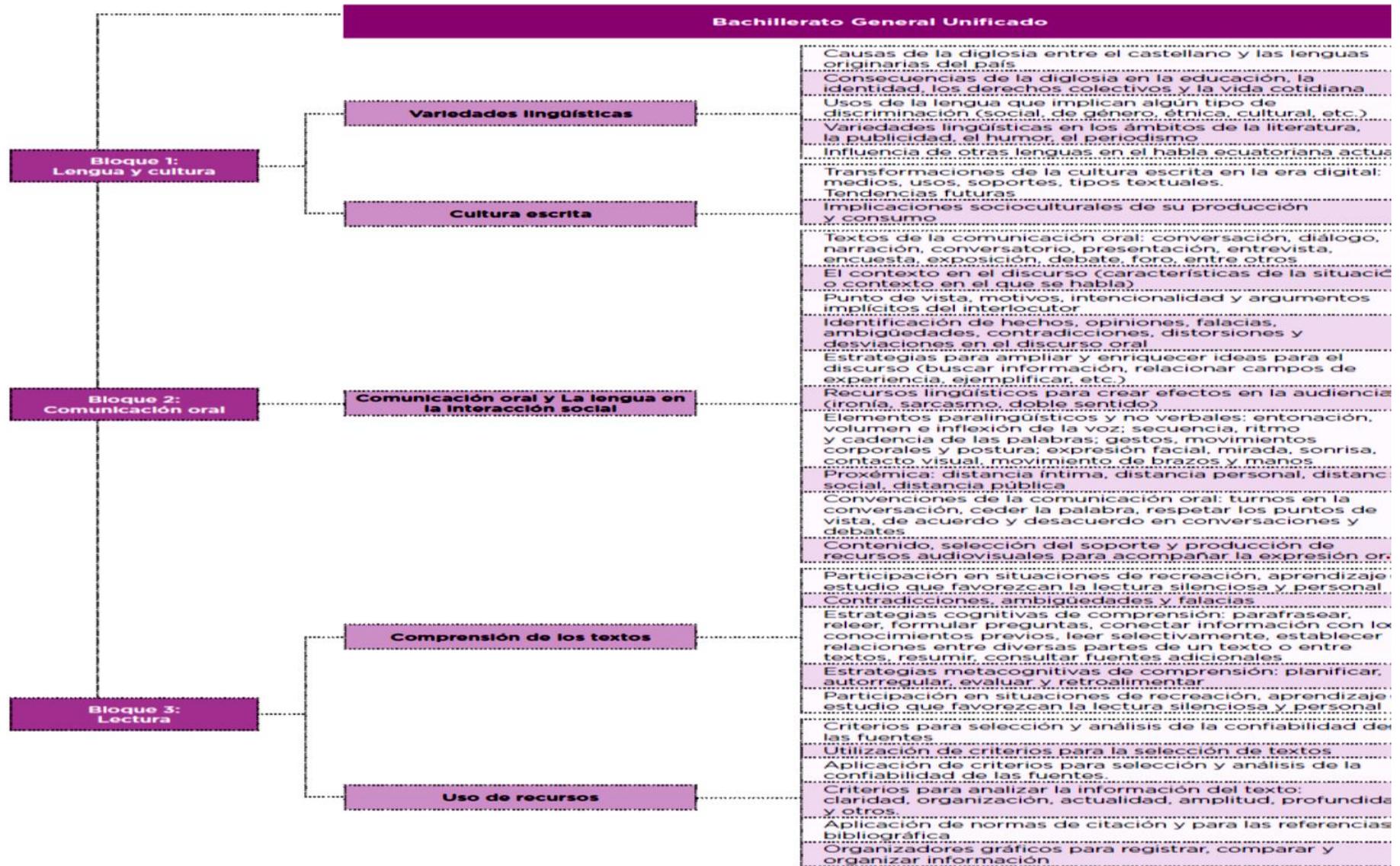
Nota final global (sobre 1,5):

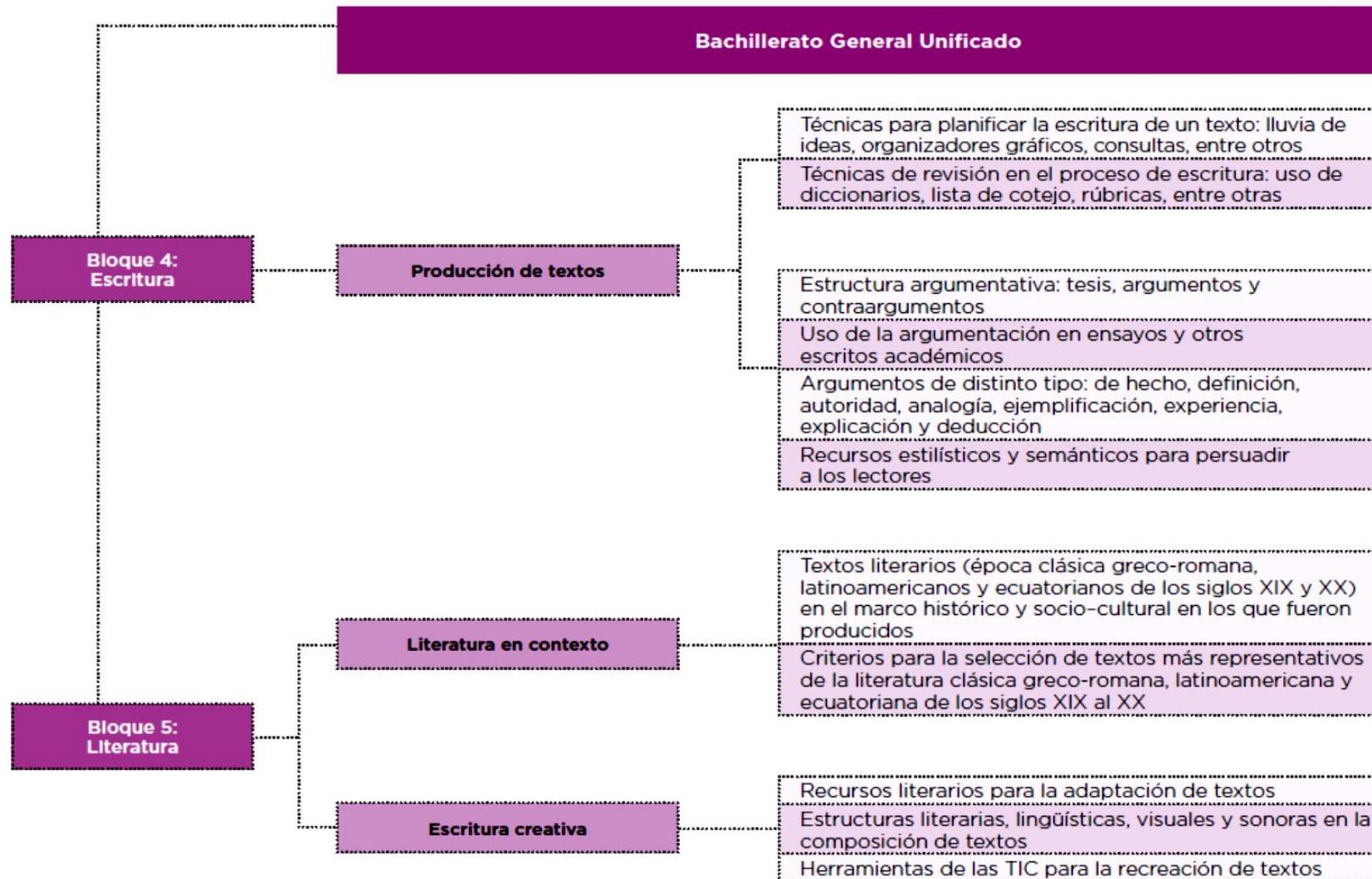
1.32



Máster de
formación del profesorado
de Educación Secundaria
en Ecuador

ANEXOS





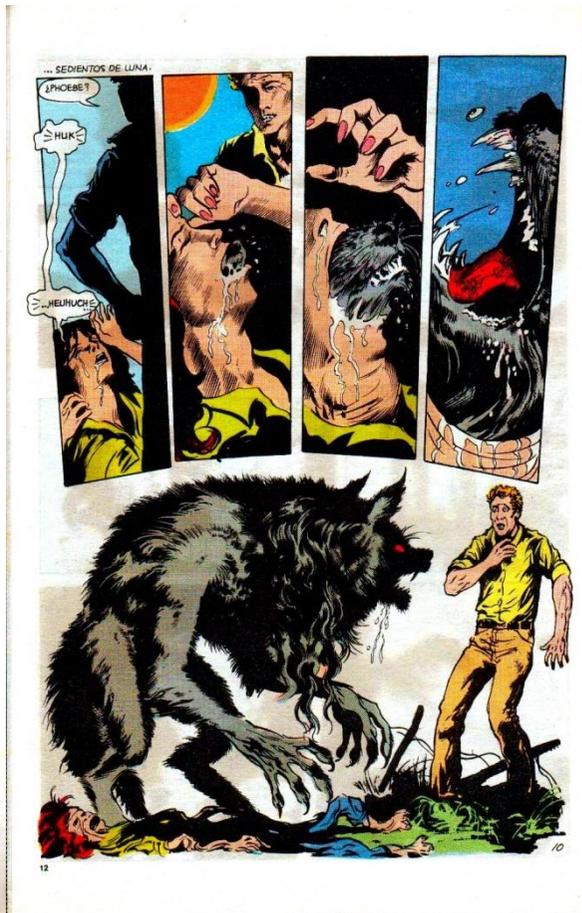


ANEXO No. 2
Cómic *La maldición de Alan Moore*

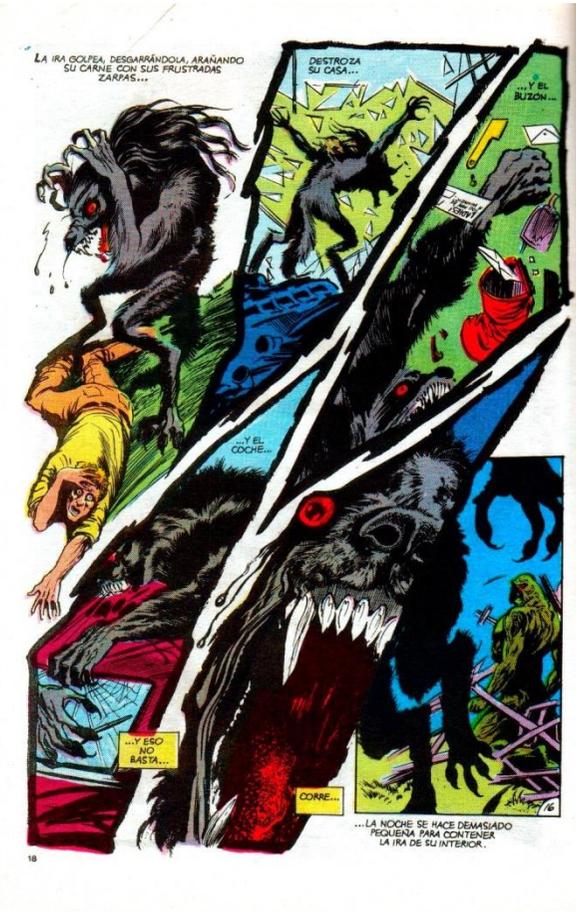
















ANEXO No. 3 Cuadros de varios autores



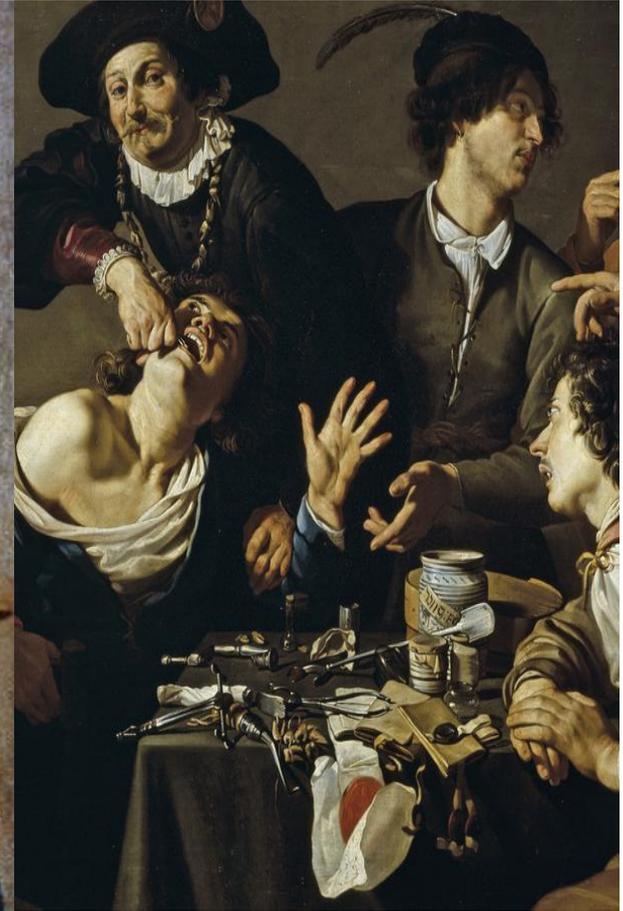
Goya, Las lavanderas. 1780.

Museo de El Prado. Madrid



Vermeer. La costurera. 1669-1670.

Museo del Louvre. París



Rombouts, El charlatán sacamuelas. 1620-1625.

Museo de El Prado. Madrid



ANEXO No. 4.B.
Página de Action Comic No. 1



SUPERMAN
JERRY SIEGEL
JOE SHUSTER

MIENTRAS UN LEJANO PLANETA ESTABA A PUNTO DE MORIR DE VEJEZ, UN CIENTÍFICO COLOCABA A SU PEQUEÑO HIJO EN UNA NAVE ESPACIAL RÁPIDAMENTE DISEÑADA, Y LE ENVIABA EN DIRECCIÓN A LA TIERRA!

CUANDO EL VEHÍCULO ATERRIZÓ EN LA TIERRA, UN CONDUCTOR QUE PASABA, AL DESCUBRIR AL BEBÉ DORMIDO, ENTREGÓ AL NIÑO A UN ORFANATO.

EL PERSONAL, AL NO SABER QUE LA ESTRUCTURA FÍSICA DEL NIÑO ESTABA AVANZADA VARIOS MILLONES DE AÑOS RESPECTO A LA NUESTRA, QUEDÓ ASOMBRADO ANTE SUS PROEZAS FÍSICAS.

CUANDO LLEGÓ A ADULTO DESCUBRIÓ QUE FÁCILMENTE PODÍA:

SALTAR 200 METROS, MÁS DE LA ALTURA DE UN EDIFICIO DE 20 PISOS...

... LEVANTAR UNOS PESOS TREMENDOS...

... CORRER MÁS RÁPIDO QUE UN EXPRESO...

¡... Y QUE SU PIEL NO PODÍA SER PENETRADA NI POR LA BALA MÁS POTENTE!

MUY PRONTO, CLARK DECIDIÓ QUE DEBÍA DEDICAR SU FUERZA TITÁNICA EN FAVOR DE LA HUMANIDAD... Y ASÍ NACIÓ...

SUPERMAN
EL CAMPEÓN DE LOS OPRIMIDOS, LA MARAVILLA QUE HA JURADO DEDICAR SU EXISTENCIA A AYUDAR A QUIENES LO NECESITAN!

UNA EXPLICACIÓN CIENTÍFICA DE LA INCREÍBLE FUERZA DE CLARK KENT

KENT HABÍA VENIDO DESDE UN PLANETA CUYOS HABITANTES TENÍAN UNA ESTRUCTURA FÍSICA AVANZADA MILLONES DE AÑOS RESPECTO A LA NUESTRA. TRAS ALCANZAR LA MADUREZ, LOS MIEMBROS DE SU RAZA COBRABAN UNA FUERZA TITÁNICA!

¿... INCREÍBLE? ¡NO! ¡PIES INCLUSO HOY EN DÍA EXISTEN EN NUESTRO MUNDO CRIATURAS CON UNA FUERZA EXTRAORDINARIA!

LA HUMILDE HORMIGA PUEDE RESISTIR PESOS VARIOS CENTOS DE VECES SUPERIORES AL SUYO.

EL SALTAMONTES DA SALTOS QUE PERMITIRÍAN A UN HOMBRE AVANZAR 9 VARIAS MANZANAS.



ANEXO No. 5
Símbolos convencionales



:



:



:



:



:



:

ANEXO No. 6
Poema *La atención* de J. A. Márquez

¡Qué linda en la rama!
la fruta se ve,
si lanzo una piedra
tendrá que caer.

...

Mi padre está lejos,
mamá no me ve
ni aquí hay otros niños
¿Quién lo ha de saber?

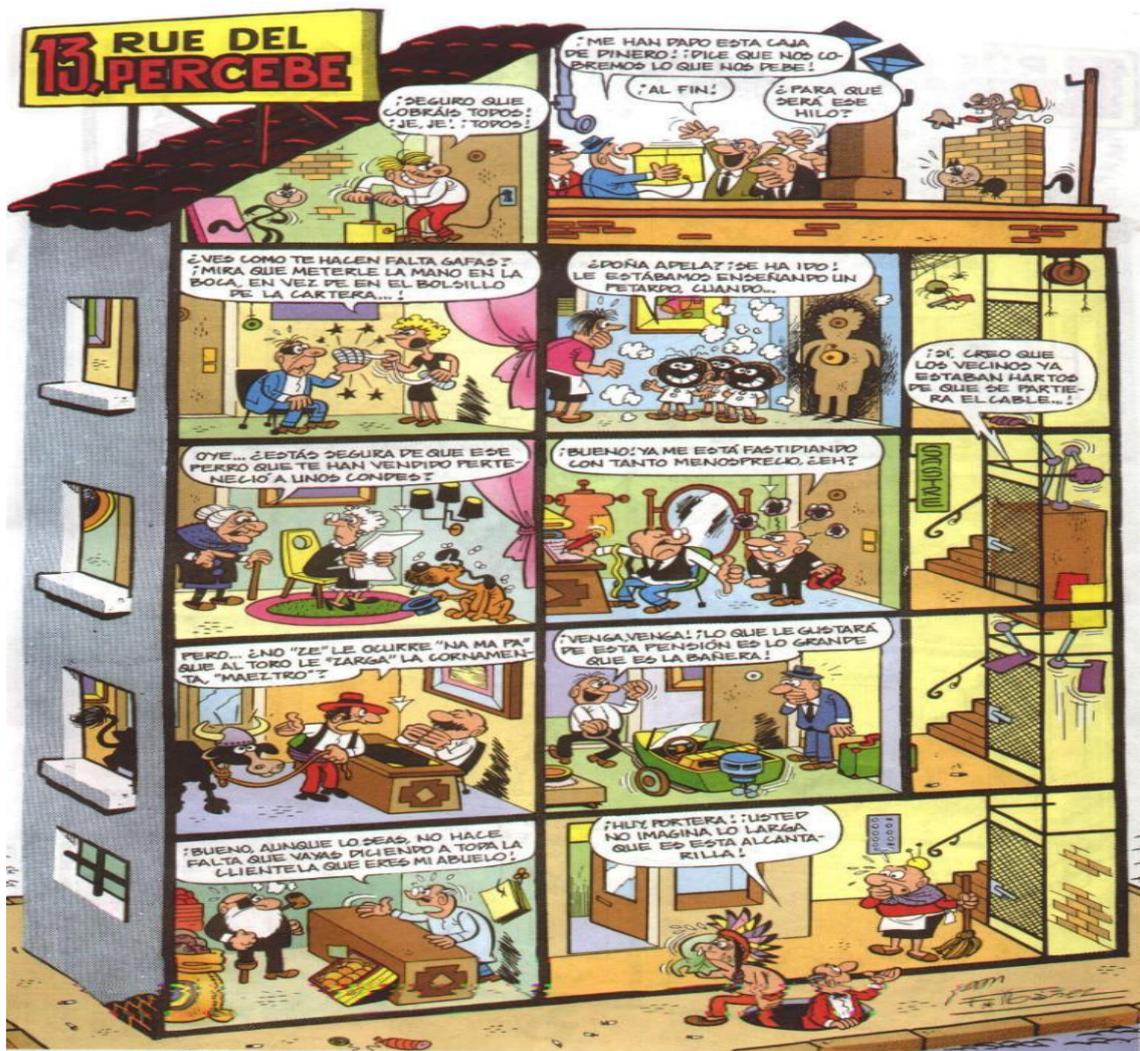
Mas no me atrevo
yo no sé porqué
parece que siempre
sus ojos me ven.



ANEXO No. 7
Tira cómica Las crónicas de PSN

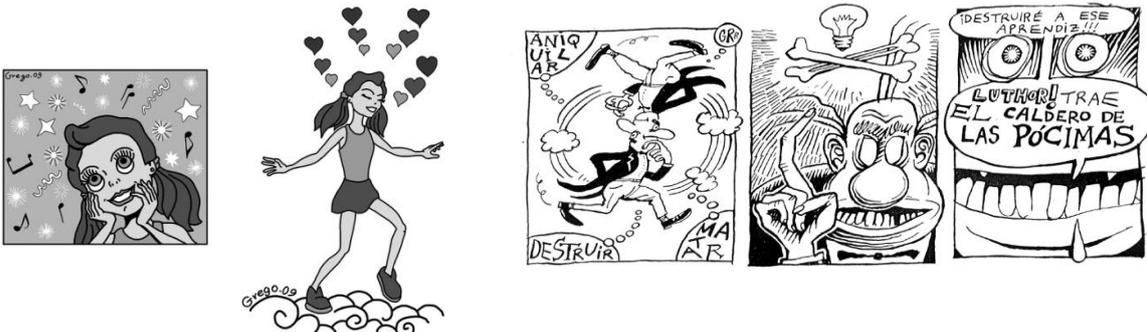


ANEXO No. 8
Viñetas para reconocer características tipológicas





ANEXO No. 9
Viñetas para reconocer cinética, onomatopeyas e imágenes visuales





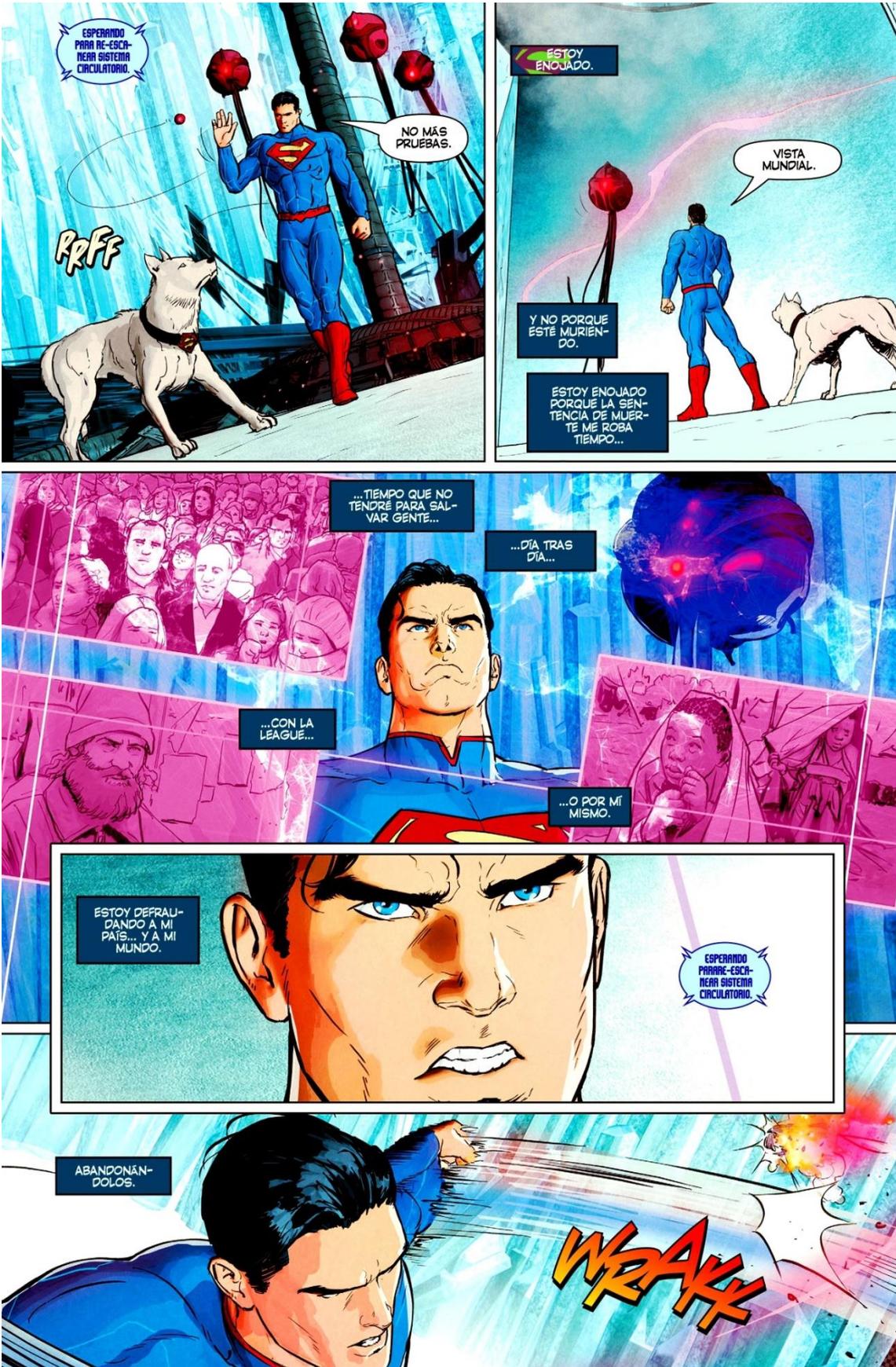
ANEXO No. 10

Viñetas para reconocer el uso adecuado de los globillos





ANEXO No. 11 Página del cómic de Supermán





ANEXO No. 12
Página del cómic del Capitán América





ANEXO No. 13

Tiras cómicas de Mafalda





ANEXO No. 14

Pintura de Goya



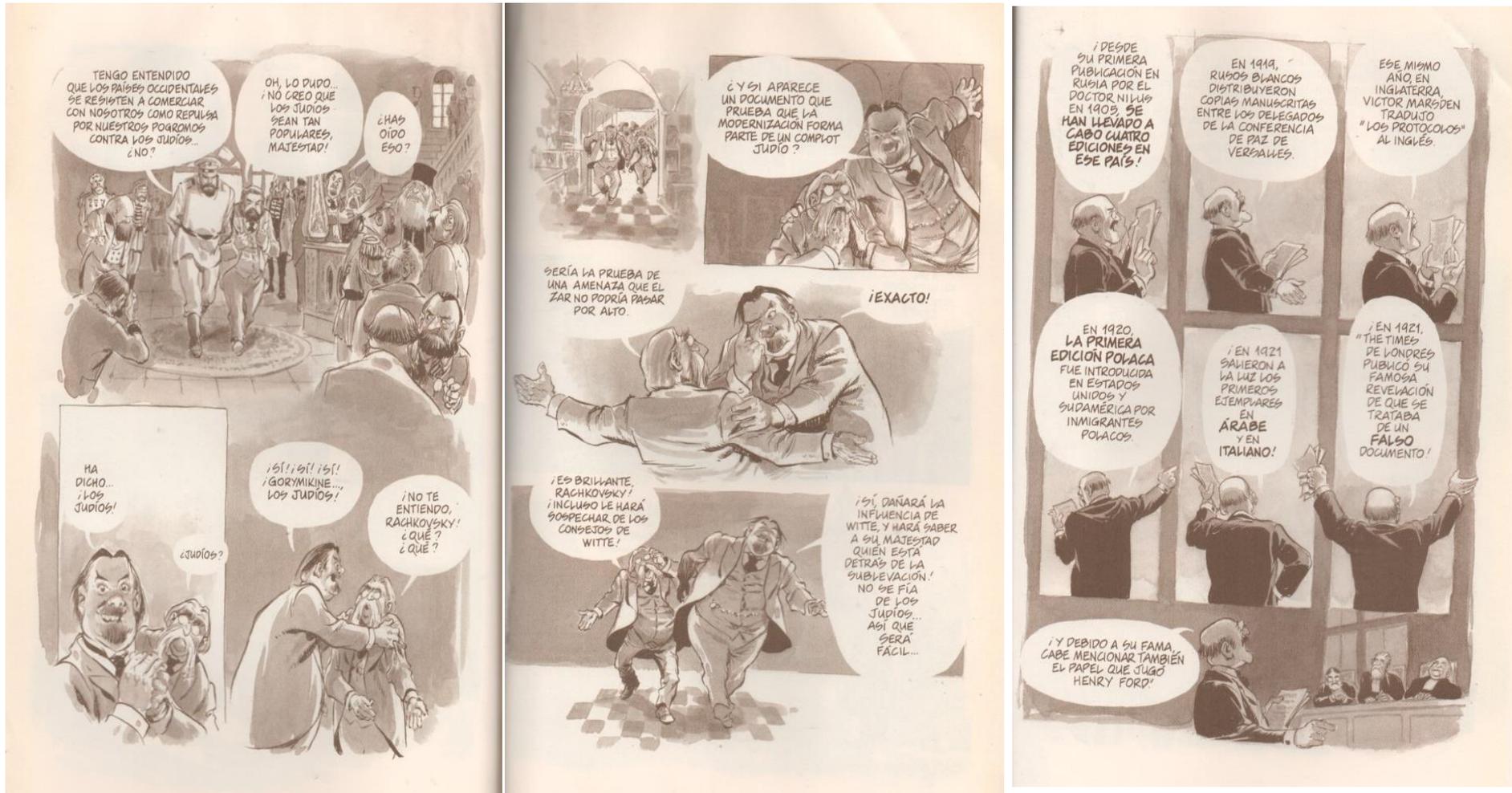
Goya. *Aníbal vencedor contempla por primera vez Italia desde los Alpes*. 1771.

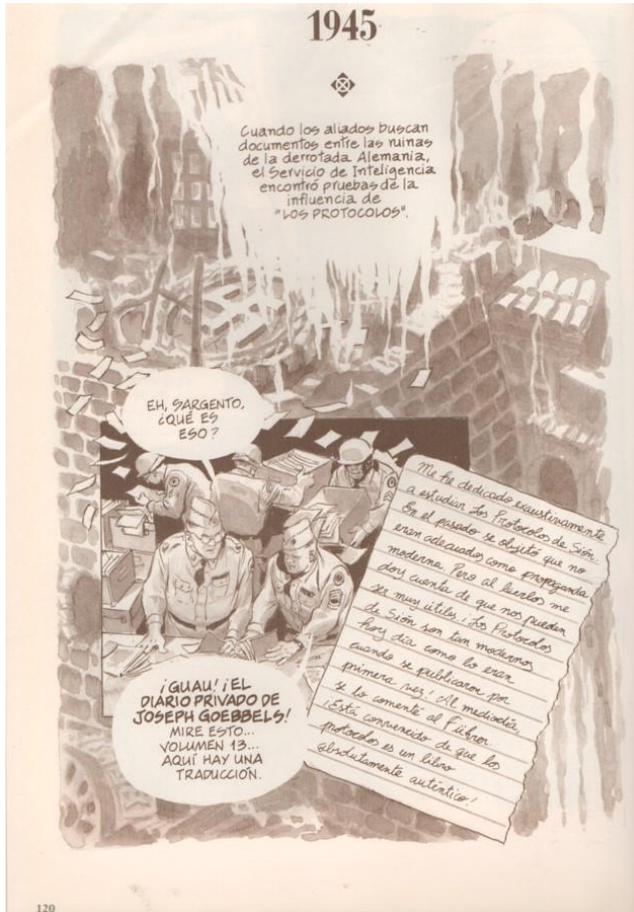
Museo de EL Prado. Madrid



ANEXO No. 15

Páginas de cómic *La conspiración*







ANEXO No. 16

Leyenda de la Dama Tapada

Hace más de doscientos años en las calles apartadas de Guayaquil, los trasnochadores veían la Dama Tapada. Nunca se la ve antes de las 12 de la noche, ni después de las campanadas del alba.

Según la leyenda, la Tapada era una dama de cuerpo esbelto y andar garboso, que asombraba en los vericuetos de la ciudad y se hacía seguir por los hombres. Nunca se supo de dónde salía. Cubierta la cabeza con un velo, sorpresivamente la veían caminando a dos pasos de algún transeúnte que regresaba a la casa después de divertirse. Sus almidonadas enaguas y sus amplias polleras sonaban al andar y un exquisito perfume dejaba a su paso. Debía ser muy linda. Tentación daba alcanzarla y decirle una galantería. Pero la dama caminaba y caminaba. Como hipnotizado, el perseguidor iba tras ella sin lograr alcanzarla. De repente se detenía y, alzándose el velo se enfrentaba con el que la seguía diciéndole: Míreme como soy... Si ahora quiere seguirme, sígame... Una calavera asomaba por el rostro y un olor a cementerio reemplazaba el delicioso perfume. Paralizado de terror, loco o muerto quedaba el hombre que la había perseguido. Si conservaba la facultad de hablar, podía contar luego que había visto a la Tapada.

ANEXO No. 17

Rúbrica de calificación del cómic

RÚBRICA DE EVALUACIÓN	EX	MB	B	R
Es justificada la cantidad, diseño y forma de las viñetas.				
El cómic es agradable a la vista según su composición (dibujos, trazos, colores).				
Existe precisión en el texto empleado.				
Elabora el cómic aplicando los recursos presentados.				
Realiza los dibujos manteniendo coherencia entre las acciones.				
Los globillos expresan, de forma adecuada, las ideas o pensamientos.				
El cómic presenta una estructura balanceada.				
Se visualiza la intención comunicativa de la leyenda.				
Queda claro el rol de los personajes dentro del cómic.				

Valoración

EX Cumple a satisfacción las actividades propuestas

MB Cumple con las actividades propuestas

B Cumple a medias las actividades propuestas

R No cumple con las actividades propuestas



ANEXO No. 18

Evidencias del trabajo

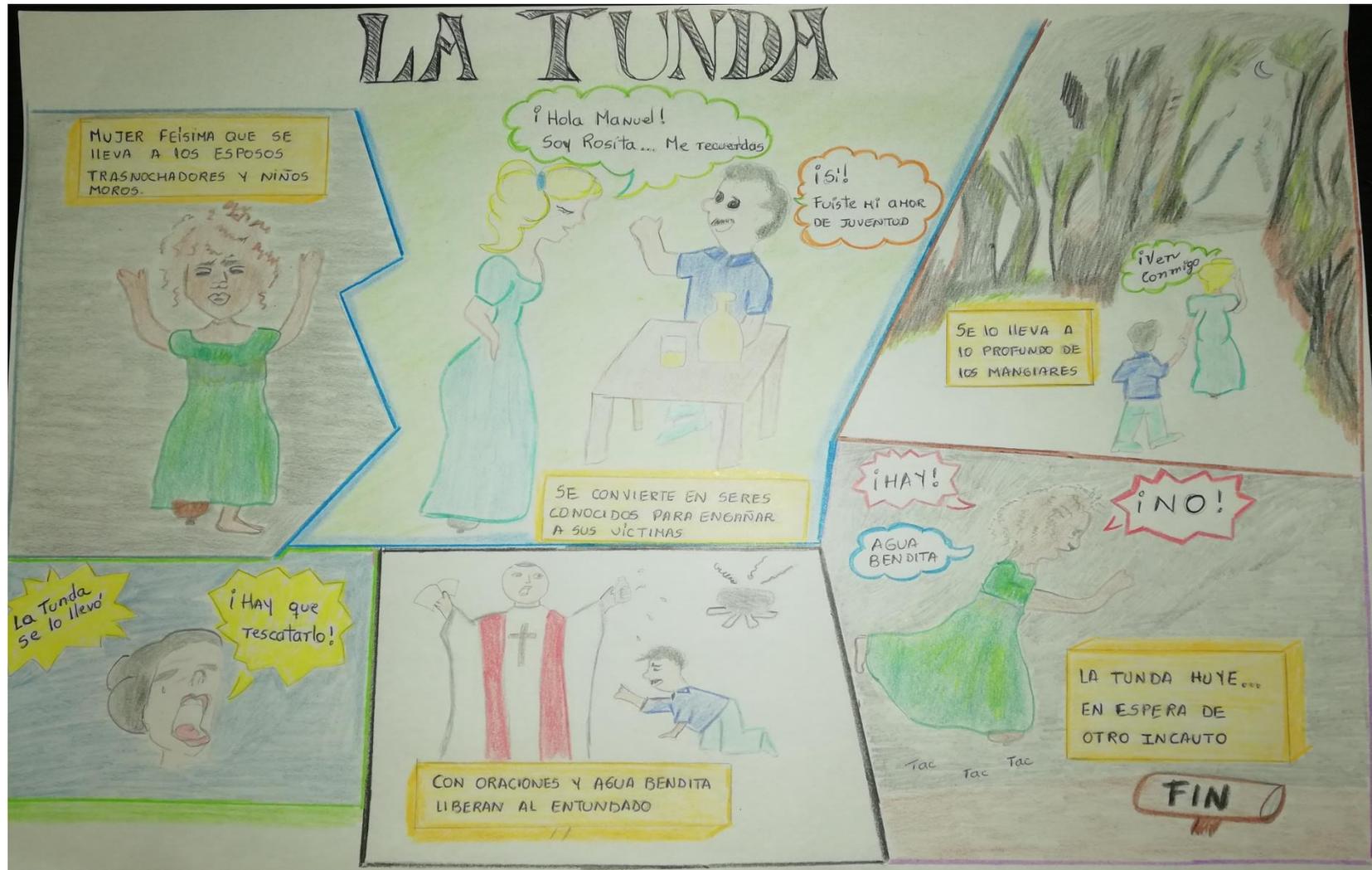


Ilustración 1 Cómic de Leyenda La Tunda. Estudiante: Lisbette Cueva

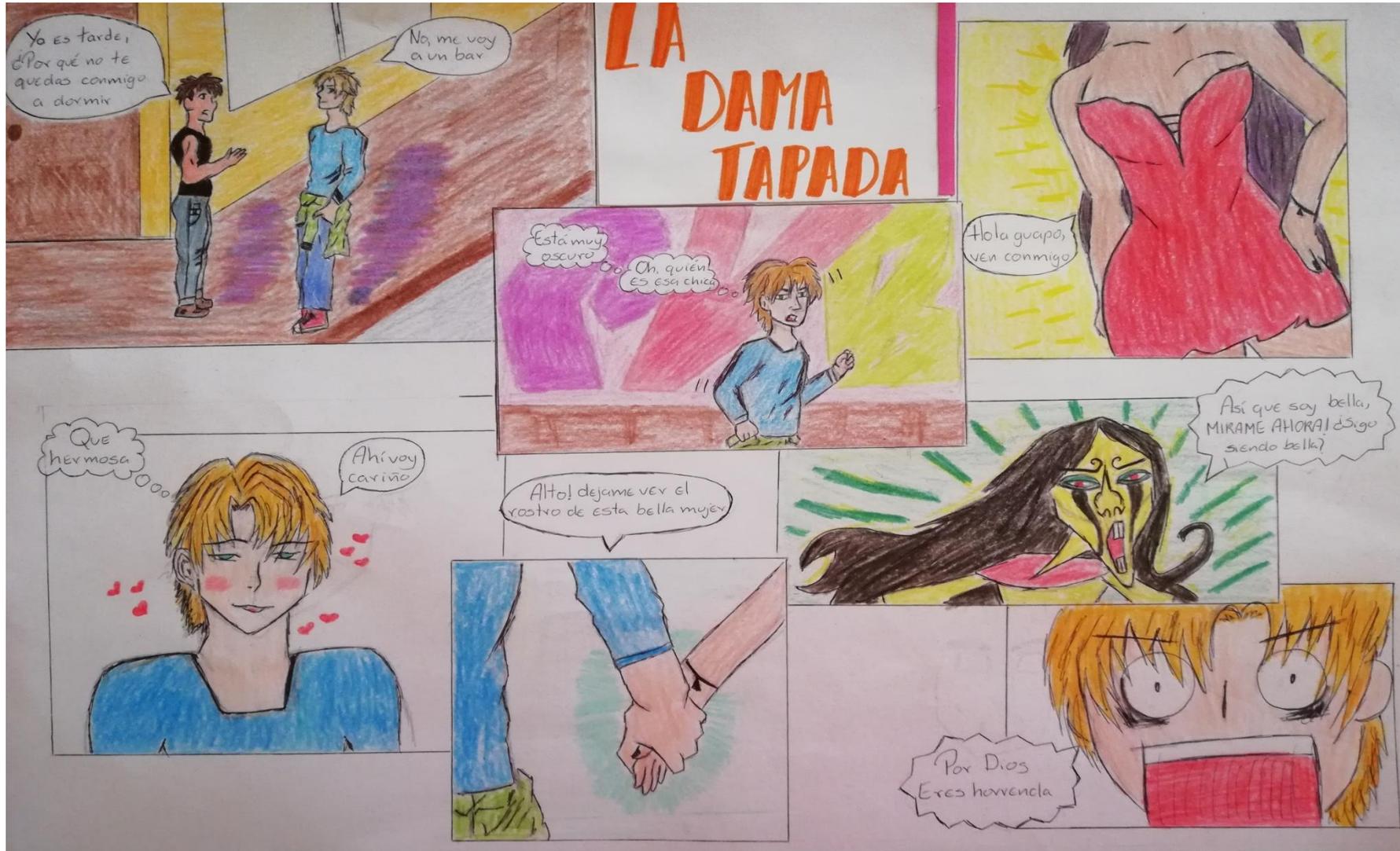


Ilustración 2 Cómec de leyenda La dama Tapada. Estudiante: Dayana Acosta



Ilustración 3 Cómec de leyenda La dama tapada, primer borrador. Estudiante: Heidi Ibarra

CUESTIONARIO DE TRABAJO SOBRE EL CÓMIC LA MALDICIÓN

Nombre: Xavier Castillo Curso: 2 "B"

Fecha: 5 de julio

¿Por qué se presenta una doble narrativa entre lo que le sucede a la mujer lobo y lo que les pasaba a las mujeres Pennemoquot?

Porque lo que le pasa a las 2 es penecido.

¿En qué se parecen las mujer lobo de la historia y las mujeres Pennemoquot?

En que fueran relegadas, las dos son excluidas de alguna forma.

¿Cuál es el rol del hombre en esta historia?

Aparecen como los malos. Ponen a las mujeres como objetos y no las respetan.

¿A qué se refiere la mujer lobo con estas palabras: "Soy mujer... quiero liberarme de este vergonzoso lugar que han construido para mí"?

Siente que por ser mujer la marcaron para ser de una manera determinada. Se siente presa.

¿Es posible asociar lo sucedido en el cómic con situaciones actuales?

Las mujeres aparecen como objeto sexual en los videos musicales. Parece que las mujeres no pudieran ser otra cosa.

Asociar los aspectos artísticos del lenguaje iconográfico a las secuencias narrativas: ¿Qué intentan transmitir las viñetas negras con manchas rojas?

La condena de sangre que viven las mujeres de Pennemoquot. Pero también la soledad que sufre la mujer lobo.

¿Por qué el aspecto del esposo de Phoebe se muestra serio y osco?

Representa el machismo que condena a las mujeres a los roles tradicionales y excluyentes.

¿Por qué se muestra a la mujer lobo de forma exageradamente agresiva e intimidante, con rasgos sobredimensionados?

Intentan graficar toda su frustración, todo el dolor de su soledad.

¿Con qué finalidad se presenta la página 18 con una secuencia de abanico destrozado con una zarpa?

La violencia del ataque.

¿Por qué la apariencia de Swampthin parece derrotada luego de decirle a la mujer lobo "No puedo liberarte"?

Porque es un problema que no puede resolver solo, toda la sociedad debería hacer algo.

¿Qué elementos gráficos aluden al roles otorgados tradicionalmente a las mujeres?, detállalos y explica a qué rol hacen referencia.

La mujer en el supermercado representa el papel de ama de casa. Los hombres en la tienda para adultos muestran a las mujeres como objetos sexuales.

Ilustración 4 Cuestionario contestado de la sesión 1. Estudiante: Xavier Castillo



CUESTIONARIO DE TRABAJO SOBRE EL CÓMIC LA MALDICIÓN

Nombre: FRANK TUMBACO Curso: 2 "B"

Fecha: 10 de julio

¿Qué acciones te parecen que reflejan inocencia por parte de los personajes?

- Creer que si evolucionamos nos volveremos más fuerte.
- Que en ~~exanato~~ no hagan nada al ver a un niño superfuerte.
- lo que motiva el mal en Flash Gordon e algo en Jantel.

¿Qué valores te parece que refleja estos cómics?

Parecen estar buscando justicia siempre.
Justicia, valor, venganza, castigo, machismo.

¿Qué estructura social se deja entrever con la lectura de estos cómics?

Sociedades donde lo "hombres" son los que tienen que hacer algo.
las mujeres deben ser rescatadas.
los buenos pueden golpear a los malos.

¿Cuál es el rol de la mujer en las páginas leídas?

Damisela en peligro.
Provocadora.
Objeto sexual
Traidora

¿Qué se vería mal hoy en día?

Desafes femeninos en papeles como esos.

Ilustración 5 Cuestionario contestado de la sesión 3. Estudiante: Frank Tumbaco