

**El superhéroe del cómic: una propuesta para el fortalecimiento del sujeto crítico en el aula
de clase**

Leydy Marcela Morales Morales

Universidad de Cundinamarca

Seccional Girardot

Facultad de Educación

Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés

Girardot – Cundinamarca

2018

**El superhéroe del cómic: una propuesta para el desarrollo del sujeto crítico en el aula de
clase a través de la cultura mediática**

Leydy Marcela Morales Morales

María Mercedes Hernández Henríquez

Directora

Línea de Investigación: Lenguaje, Comunicación y Sociedad

Universidad de Cundinamarca

Seccional Girardot

Facultad de Educación

Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés

Girardot – Cundinamarca

2018

Dedicatoria

*A ti, quien desde el cielo
cuida mis pasos,
y se llevó una
parte de mi alma con
su partida.*

Agradecimientos

En primer lugar agradezco a Dios, quien me ha dado la fortaleza para seguir adelante; agradezco infinitamente a mis padres Liliana y Leonardo, quienes me han apoyado en este sueño de ser maestra, haciendo los más nobles sacrificios para verme feliz; y a mis hermanos, por acompañarme y alentarme en este proceso.

Agradezco profundamente a la doctora María Mercedes Hernández Henríquez, quién dirigió este trabajo, pero que además, me brindó su acompañamiento, paciencia, consejos, responsabilidad, compromiso y calidad humana, elementos que hicieron que esta investigación surgiera y se llevara a cabo.

Agradezco a mi compañero de vida, Sergio, quién durante estos cinco años ha sido mi mayor apoyo emocionalmente y quién me alentó cuando creí desfallecer, además de ayudarme en este trabajo.

A la I.E Nuevo horizonte, por abrirme sus puertas y posibilitarme realizar esta investigación en sus instalaciones. A los estudiantes del grado 502, su participación y aportes en este proceso ayudaron a formarme profesionalmente y humanamente.

A la universidad de Cundinamarca y al programa de Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés, por contribuir en mi formación como docente aportándome elementos conceptuales, teóricos y prácticos. Por último, pero no menos importante, a mis compañeros del curso de semiótica, especialmente a Yhunior Herrera, quienes orientados por la docente María Mercedes, hicieron un análisis profundo de los superhéroes aportándome conceptos y conocimientos para desarrollar la investigación.

Índice de contenido

Resumen	8
Abstract	8
Capítulo I	9
Introducción	9
Justificación	11
1.1 Planteamiento del Problema	13
1.1.1 Delimitación del problema.	14
1.1.2 Pregunta de investigación.	16
1.2 Objetivos	16
1.2.1 Objetivo general.	16
1.2.2 Objetivos específicos.	16
Capítulo II	17
2.1 Antecedentes	17
2.1.1 Antecedentes internacionales.	17
2.1.2 Antecedentes nacionales.	19
2.1.3 Antecedentes locales.	20
2.2 Marco Teórico	20
2.2.1 Sujeto crítico.	21
2.2.1.1 Habilidades de un sujeto crítico desde lo educativo.	25
2.2.1.2 La formación de sujetos críticos en el aula.	25
2.2.2 El cómic.	26
2.2.2.1 Elementos del cómic.	27
2.2.2.2 El superhéroe del cómic.	30
Capítulo III	35
3.1 Enfoque y Tipo de Investigación	35
3.2 Etapas de la Investigación	35
3.2.1 Primera etapa: Ver.	36
3.2.2 Segunda etapa: Juzgar/ Diseñar.	36
3.2.3 Tercera etapa: Actuar.	37
3.2.4 Cuarta etapa: Devolución creativa.	41
3.3 Técnicas de Recolección de Datos	41

3.3.1 Observación no participante.	41
3.3.2 Observación participante.	42
3.3.3 La encuesta.	42
3.3.4 La prueba diagnóstica.	43
3.4 Instrumentos de Recolección de Datos	43
3.4.1 Diario de Campo.	43
3.4.2 Registros visuales y audiovisuales	43
3.5 Diseño Metodológico de la Propuesta	44
3.5.1 Conociendo el cómic.	44
3.5.2 Color y personajes estereotípicos.	44
3.5.3 Reconocer y actuar.	45
3.6 Población	47
3.7 Rúbrica	48
Capítulo IV	50
4.1 Análisis e Interpretación de Resultados por Sesión	50
4.2 Análisis e interpretación del producto final.	57
5. Conclusiones y recomendaciones	62
Referencias	66
Anexos	69

Índice de tablas.

Tabla 1 Cronograma de actividades	35
Tabla 2 Resumen de sesiones	42
Tabla 3 Población	43
Tabla 4 Rúbrica	45

Resumen

El presente trabajo de investigación está basado en la lectura de cómics de superhéroes, tiene como objetivo el fortalecimiento del pensamiento crítico y la conciencia como actores sociales de los estudiantes del grado 502 de la Institución Educativa Nuevo horizonte de Girardot. La investigación-intervención que se llevó a cabo fue de tipo praxeológico, con un enfoque cualitativo. Los resultados obtenidos mostraron que analizar las problemáticas sociales subyacentes en el cómic y después relacionarlas con la realidad, permitió a los participantes llevar a cabo un ejercicio de reflexión crítica y de participación activa en la resolución de problemas, cumpliendo así con el objetivo general del trabajo.

Abstract

This study, based on the reading of superhero comics, aims at the strengthening of the fifth grade students' critical thinking and their conscience as social actors in the school Nuevo Horizonte, in Girardot. This praxeological research, has a qualitative approach. The results obtained by the participants, showed that analyzing the social problems existing in the comic stories, and then, relate them with the reality, allowed students to make a critical reflection and to participate actively in problems solving, reaching the general objective of this research.

Capítulo I

Introducción

El presente trabajo de grado considera que el cómic de superhéroes, es un recurso que fortalece el sujeto crítico de los estudiantes del grado 502 de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, sede principal, del municipio del Girardot, Cundinamarca. La necesidad de trabajar el sujeto crítico del estudiante nace de la idea de que la educación ha centrado su atención en preparar a los educandos en contenidos académicos. Por otra parte, ésta ha dejado de lado la formación en competencias para la vida en comunidad y por ende, en su futura participación como principales agentes de cambio y de mejoramiento de la sociedad. Lo anterior está sustentado en diversos estudios y las experiencias propias durante la práctica pedagógica, tanto de español como de inglés en algunas instituciones educativas del municipio.

En razón a lo anterior y con el ánimo de generar un interés en los estudiantes, se decide articular el cómic de superhéroes como el recurso que posibilite llevar al sujeto a la reflexión de la realidad, partiendo de la lectura de este tipo de textos para luego conectarlos con su entorno. El cómic desde sus inicios se ha presentado como medio de expresión social y de crítica a las realidades sociales, en especial el cómic de superhéroes. En gran mayoría, las historias de éstos son el reflejo de la sociedad de la época y sus problemáticas sociales, culturales y políticas. Sin embargo, aquellas problemáticas de esos días no son muy ajenas a las actuales y a las que niños y jóvenes, especialmente de contextos complejos o vulnerables como es el caso de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, deben enfrentarse a diario.

Teniendo en cuenta lo anterior, el trabajo se estructura en cuatro capítulos, de la siguiente forma:

En el primer capítulo, se realiza una presentación general que aborda los elementos fundamentales que invitan a la reflexión y al análisis del fortalecimiento del sujeto crítico en el aula, también la razón por la cual se decide abordarlo desde la lectura de cómics. Esto abre paso a la descripción del problema sobre los vacíos de la educación desde los postulados teóricos enmarcados en el contexto Colombiano, como el artículo grupal de los docentes Castillo, Montoya y Castillo (2018), la tesis doctoral de Aguilar (2013), y los aportes del artículo de investigación de Sepúlveda (2015). Igualmente, se toman en cuenta las experiencias de campo del autor de este

trabajo de grado, y la entrevista realizada al coordinador de la institución. Los aportes y el problema identificado dan origen a la pregunta de investigación que se convierte en el punto de partida de la propuesta investigativa. Por último, se establece el objetivo general y los específicos, los cuales buscan orientar el marco teórico, la metodología y el diseño metodológico a seguir.

En el segundo capítulo se exponen los sustentos teóricos en los que se apoya la investigación. Aquí se exponen dos categorías de análisis principales, la primera denominada sujeto crítico, estudiada principalmente desde los postulados de Marcuse y de Zaida Patiño (2010); y la segunda, corresponde al cómic, abordada desde de los aportes de Will Eisner (1996) y Liber Cuñarro y José Finol (2013), referentes que responden desde lo conceptual y lo teórico, a la reflexión y comprensión del tema de investigación.

En ese orden de ideas, en la primera categoría se desprenden dos subcategorías, las cuales son: i. las habilidades de un sujeto crítico desde lo educativo y la formación de sujetos críticos en el aula. ii. los elementos del cómic, el superhéroe del cómic y el cómic en la actualidad.

El tercer capítulo, expone el marco metodológico. En él se realiza una descripción de la población, el contexto en el que se enmarcan los participantes y la metodología cualitativa praxeológica o investigación intervención. De acuerdo a la praxeología, las etapas de investigación son ver, juzgar, actuar y devolución creativa, en las cuales se detallan los pasos que guio la presente propuesta. En la etapa de ver se hace un acercamiento y un reconocimiento a la población de estudio y al contexto donde se inscriben los participantes. En la segunda etapa: juzgar, se reflexiona sobre las problemáticas encontradas y se diseña la propuesta de intervención en tres fases: i. Conociendo el cómic. ii. Personajes estereotípicos. iii. Reconocer y actuar. En esta etapa se detalla el proceso gradual de las intervenciones y los teóricos a los que se recurrió para evaluar cada sesión. De la misma manera, se expone el instrumento de evaluación, la rúbrica, para interpretar o analizar los avances de los participantes. En la tercera etapa: actuar, se lleva a cabo la propuesta de intervención que comprende ocho sesiones, con sus respectivos temas, conceptos y actividades, enfocadas a fortalecer el sujeto crítico. En la última etapa, devolución creativa, los niños actúan de manera autónoma, propositiva y creativa, aplicando lo aprendido en las sesiones anteriores, siendo sujetos críticos.

Para evidenciar los avances, logros y dificultades durante la intervención, se utilizaron técnicas de recolección de datos como la observación participante y no participante, la encuesta y la prueba diagnóstica; a su vez, se usaron instrumentos de recolección como los diarios de campo, y los registros visuales y audiovisuales.

En el cuarto capítulo se encuentra el análisis e interpretación de resultados por cada sesión, así como su correspondiente gráfica que evidencia el nivel de desempeño por cada criterio evaluado según la rúbrica, así como unas conclusiones parciales sobre la propuesta metodológica realizada en el grado 502 de la Institución Educativa Nuevo horizonte, sede principal.

Finalmente, se encuentran las conclusiones y recomendaciones, en donde se reflexiona sobre la investigación, las debilidades que se presentaron durante el desarrollo de la misma y las recomendaciones tanto para docentes como para futuros investigadores. Igualmente, también se anexan las evidencias que otorgan credibilidad a lo propuesto y ejecutado en el trabajo de investigación.

Justificación

Llevar el cómic de superhéroes al aula de clase con el propósito de fortalecer el sujeto crítico, se presenta como una propuesta innovadora desde el ámbito educativo y social, pues por un lado al recurrir a este tipo de textos, se incorpora y articula un elemento que está a la orden del día y que sin lugar a dudas es un referente para los estudiantes. Por otra parte, gracias a los avances tecnológicos, hoy en día tanto jóvenes como adultos conocen a los principales personajes de las grandes casas como *Marvel* y *DC Comics*. Pero más allá de la finalidad de entretener, que es uno de los motivos por los que se decide acudir a estos textos, en éstas historias se encuentran reflejadas complejas realidades sociales, bien sea en el contexto en que surgieron o bien sea en los nuevos contextos en que se han ido actualizando, lo que los convierte en un recurso actual e innovador para que el estudiante analice los problemas de trasfondo y los relacione con su propio contexto. Además el estudiante puede hacer propuestas y desarrollar acciones para una posible solución de las problemáticas encontradas. Pero los cómics no solo muestran una preocupación por dichos conflictos, sino que también muestran interés en resolverlos. Por otra parte, el cómic llevado al aula, permite a los estudiantes ampliar su visión del mundo y su actuación en él, debido a sus elementos subyacentes anteriormente nombrados.

Ahora bien, no puede dejarse de lado, que los niños y en especial los estudiantes de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, se encuentran inmersos en un contexto aquejado por sus diversos y complejos problemas sociales, tal y como lo ha señalado el coordinador de la institución, Arturo Torres Hernández, en la entrevista realizada. Es aquí donde radica la importancia de fortalecer el sujeto crítico en cada uno de los estudiantes, ya que si se desea formar individuos integrales y activos socialmente, ellos no solo deben responder a las exigencias académicas y/o laborales de una sociedad, también, se debe desarrollar habilidades que permitan a los niños de este contexto leer su realidad, establecer opiniones y reflexionar sobre lo que ven y afecta, con el propósito que desde una posición crítica y activa aporten a la resolución de problemas. Sin embargo, para formar sujetos críticos debe haber un compromiso tanto de las altas instancias como de las directivas y los docentes, en donde en el ámbito educativo se den espacios para reflexionar, indagar y proponer. Es decir, fortalecer el sujeto crítico, que en términos de Herbert Marcuse (1969), implica la capacidad de desarrollar una praxis liberadora. (p. 32.) Desde esta perspectiva, la presente investigación ofrece a los estudiantes la oportunidad de participar y de actuar fortaleciendo en ellos las habilidades para responder a las complejidades sociales de su día a día. Es decir, la puesta en marcha de una acción para solucionar un problema.

Por otro lado, aunque han habido estudios sobre el uso del cómic, en general, en el aula, y el desarrollo del pensamiento crítico, aún no se ha empleado el superhéroe del cómic como un medio para que el estudiante pueda contrastarlo con su propia realidad, y de ahí pueda establecer su propio pensamiento y actuación frente a la realidad, ofreciendo soluciones y contribuyendo a los conflictos circundantes. Se busca, generar consciencia en la sociedad colombiana, en que el niño no solo es un espectador sino que es un sujeto reflexivo, propositivo y activo, también que las grandes transformaciones sociales y culturales surgen de sujetos críticos dispuestos a cambiar y mejorar su propio contexto.

1.1 Planteamiento del Problema

La presente investigación parte de una constatación personal, donde se percata que el aula de clase carece de espacios de reflexión y crítica frente a las problemáticas de la sociedad colombiana. Según Castillo, Montoya y Castillo (2018) “los grandes retos de la educación actual están enmarcados en la importancia de convivir en paz y encontrar soluciones a problemáticas a través del diálogo social, la sana convivencia y la libre participación” (p. 217). Es así que, frente a dichos vacíos, los estudiantes, más adelante, podrían llegar a no reflexionar sobre las problemáticas que tiene su propio entorno, y por ende habría una carencia de ciudadanos que participen activamente en pro de una mejor sociedad desde la creación y ejecución de propuestas que respondan a los problemas de su propio entorno.

Dado lo anterior, se hace necesario examinar que entienden por educación las instituciones, como lo plantea Aguilar (2013), quien señala que: “la concepción que orienta a la educación como tarea de Estado, asume una visión de la realidad con objetivos determinados, que no siempre ofrecen respuestas a las necesidades y expectativas de sujetos y grupos sociales en contextos multiculturales” (p.53). Es decir que la educación no se está pensando desde la realidad del niño y tampoco desde la actualidad, ya que según el contexto y la época muchos estudiantes deben convivir con diversos problemas sociales como son la discriminación, la drogadicción, el *bullying*, violencia, pobreza, embarazo adolescente entre otros. Temas relevantes en los que se hace importante y necesario que reflexionen los niños, lo cual los lleva a desarrollar el pensamiento crítico y, posteriormente, a ser propositivos y transformadores de su realidad.

Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional en sus estándares básicos de lenguaje, establece que los educandos deben aprender leer críticamente obras literarias iniciando en sexto grado, pero no señalan nada sobre leer la realidad inmediata y cuestionarla. De igual forma, no proponen desarrollar el pensamiento crítico o llevar al estudiante a la resolución activa de problemas de su cotidianidad. Lo anterior expone un vacío en las aulas colombianas, ya que se hace énfasis en la transmisión de contenidos académicos pero no en conocimientos para la vida misma y sus problemas, cuestiones que son necesarias en Colombia y especialmente en los estudiantes que se inscriben en contextos vulnerables, pues si no asumen una posición reflexiva y crítica frente a los problemas sociales que ven a diario, podrían seguir perpetuando esas realidades.

Lo anterior da pie a pensar en la formación de sujetos críticos en la escuela primaria, en donde a través del superhéroe del cómic, los estudiantes puedan llevar a cabo un ejercicio de reconocimiento, reflexión y crítica de los problemas que no solo subyacen en sus páginas, sino que también se hallan inmersos en su propio contexto para posteriormente convertirse en sujetos activos que aportan soluciones a dichos conflictos. Además, el cómic de superhéroes se presenta como una herramienta alternativa, creativa y crítica, que está a la orden del día, como se puede apreciar en el gran número de películas que han visto las carteras de cine en los últimos años, además de las series televisivas.

1.1.1 Delimitación del problema.

La presente propuesta parte de una necesidad identificada por la docente en formación durante los refuerzos en español, que realizan los estudiantes de IV semestre del programa, en las instalaciones de la Seccional Girardot de la Universidad de Cundinamarca, con los estudiantes de primaria en diversas escuelas del municipio de Girardot, y durante la práctica pedagógica de VIII semestre, en la Institución Educativa Nuevo Horizonte, sede principal con niños del 5° grado. Es así que, durante esas experiencias fue posible evidenciar, en primera medida que los estudiantes tenían temor a participar, pero también sentían reticencia a la hora de proponer ideas sobre algún tema en particular. Por otro lado se evidenció que los métodos impartidos por la docente titular del grupo no promovían la creación de espacios para que los estudiantes pensarán críticamente, y aún menos, tuvieran la posibilidad de proponer soluciones para algún problema de índole social, centrándose estrictamente en los contenidos y las cartillas de lectura otorgadas por el MEN. Lo anterior, de alguna manera, resulta contradictorio si se analiza a la luz de su Proyecto Educativo Institucional cuyo lema es *Desarrollo humano para la vida y la sociedad*, lo que invita a pensar que la institución es consciente del niño como sujeto propositivo y transformador de la sociedad. A lo anterior se suma la misión del colegio que señala que formará integralmente al sujeto con métodos pertinentes e incluyentes para “contribuir con la construcción de un proyecto de vida para la consolidación de una sociedad más solidaria, respetuosa y tolerante” (PEI, 2013, s.p). Sin embargo, ninguno de los dos aspectos se pudieron evidenciar durante la práctica pedagógica de la proponente de este trabajo, hecho que además se corroboró durante la ejecución de la investigación. Por otra parte, en una entrevista realizada al coordinador académico de la institución, el señor Arturo Torres Hernández (2018), señaló que no tiene conocimiento sobre si alguno de los egresados de la institución se haya consolidado como líder de la comunidad y, sin

embargo, sí tiene conocimiento sobre varios egresados que no son ejemplo a emular de la misma, pues tienen problemas de droga, pandillismo, delincuencia, incluso algunos están o estuvieron en cárceles (Ver anexo 1)

Lo anterior es una problemática compleja si se tiene en cuenta que según entre los principios institucionales del PEI, se encuentra que en la institución se formaran estudiantes que puedan desarrollar “el ejercicio responsable de su libertad, a ser críticos con la realidad circundante, a buscar respuestas personales con espíritu creativo a los problemas actuales, y liberarse de todo condicionamiento que les impida su realización personal y comunitaria” (p.10); sin embargo, a través de una prueba diagnóstica realizada a los niños de 5° grado, se evidenció, que los estudiantes no eran críticos con su realidad, ni tampoco podían ofrecer una solución a los problemas sociales que se les plantearon y que son vigentes (Ver anexo 2).

Por otra parte, según informes del Plan de Desarrollo de Girardot 2016-2019 (2016), este sector donde se localiza la institución, tiene un gran movimiento a nivel comercial y turístico, pero también revela que muchos niños y adolescentes están inmersos en problemáticas como la drogadicción y alcoholismo, violencia intrafamiliar, delincuencia y explotación sexual, haciendo que esta población sea más vulnerable si no se desarrollan elementos que les permitan opinar o actuar.

A raíz de la necesidad evidenciada de fomentar el fortalecimiento de sujetos críticos desde el aula frente a realidades sociales acordes con el contexto de los participantes como: la discriminación, el acoso escolar, la drogadicción y la violencia; y en aras de contribuir al quehacer profesional y las posibilidades creativas y críticas que ofrecen los superhéroes del cómic, se planteó el interrogante:

1.1.2 Pregunta de investigación.

¿Cómo la lectura del cómic de los superhéroes puede fortalecer el sujeto crítico en los estudiantes del grado 5to de primaria de la Institución Educativa Nuevo Horizonte?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general.

- Fortalecer el sujeto crítico de los estudiantes del grado 5to de primaria de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, mediante la lectura del cómic de superhéroes como recurso académico, actual, mediático y artístico

1.2.2 Objetivos específicos.

- Conceptualizar sobre el sujeto crítico y el cómic en articulación con el contexto social en que se inscriben los estudiantes de la institución educativa.
- Conducir a los participantes al reconocimiento de las problemáticas sociales que se encuentran inmersas en el cómic de superhéroes.
- Llevar al estudiante a reflexionar, interpretar, comprender, proponer y actuar frente a las problemáticas de su entorno.

Capítulo II

2.1 Antecedentes

A continuación se presentan los antecedentes internacionales, nacionales y locales que han servido como referentes para este trabajo de grado.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Como referentes internacionales se pueden encontrar diversas investigaciones y artículos relacionados con el pensamiento crítico, la formación de sujetos críticos o activos y transformadores de las problemáticas sociales, el uso cómic en el aula y el empleo de éste recurso como herramienta pedagógica para tratar problemas sociales.

A continuación, se presentan los trabajos de investigación en esta línea, así como los aportes y diferencias al trabajo de grado *El superhéroe del cómic: una propuesta para el fortalecimiento del sujeto crítico en el aula de clase*.

Dentro de esta perspectiva se encuentra la investigación *Teaching critical thinking and problem solving skills* (2008) de Lisa Snyder y Mark Snyder, que señala la importancia del desarrollo del pensamiento crítico en el aula, y cuyo propósito era su desarrollo, enfatizando que la educación debe ser más que sólo recibir información y memorizar contenido, y que en lugar de esto debe ser un desafío intelectual, para que los estudiantes tengan la oportunidad de discernir sobre lo que leen o lo que escuchan. En esta investigación, los autores exponen algunas alternativas para el fortalecimiento del pensamiento crítico, al igual que algunas actividades para que a través del trabajo colaborativo, los estudiantes resuelvan problemas del mundo real, conduciéndolos al desarrollo del sujeto crítico. Este trabajo se considera relevante para la presente investigación en cuanto aporta estrategias y pasos a seguir en el desarrollo del pensamiento crítico y en la formación de los sujetos activos en la resolución de problemas del entorno.

El artículo de investigación, *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning* (2012) de la doctora Cynthia Bolton-Gary; recopila brevemente la incorporación del uso del cómic en las clases de algunas escuelas del Sur de Carolina, como una

estrategia facilitadora para el aprendizaje de sus discípulos. La doctora Bolton-Gary señala que ella incentivaba a sus estudiantes a crear cómics a partir de los nuevos conceptos adquiridos en el aula de clase. Los resultados arrojados en su investigación fueron positivos, ya que evidenciaron un incremento en cuanto al interés de los estudiantes frente a los temas enseñados, a la participación activa en el aula de clase y a la investigación de los temas abordados con el fin de poder realizar sus cómics. Esta propuesta resulta relevante en cuanto permite pensar al cómic no solo como un medio de comunicación y entretenimiento, sino como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje, alienta la creatividad, el interés y el compromiso de los estudiantes.

En cuanto al desarrollo del pensamiento crítico a través de los cómics se encuentra la cartilla de la UNESCO *¿Por qué somos como somos?: Una historieta que promueve el pensamiento crítico de los jóvenes en la ciudad* (2012), realizada por jóvenes guatemaltecos sobre algunas reflexiones de la sociedad actual, la cual se constituye como insumo para que maestros e investigadores fortalezcan el pensamiento crítico a través de la lectura de esta historieta en el aula. En sus páginas se encuentran representaciones de las realidades sociales, así como preguntas que invitan a cuestionar el entorno en que se vive; igualmente, muestra cómo organizaciones a nivel mundial han hallado en el cómic una herramienta que promueve, en los jóvenes, el interés por los problemas de la sociedad, dejando ver que los estudiantes tienen la capacidad de asumir un rol activo en la resolución de conflictos. Aunque en esta investigación se plantea el desarrollo del pensamiento crítico del niño frente a las problemáticas de la sociedad, no vuelve la mirada sobre el niño sujeto activo que busca o quiere actuar sobre dichas problemáticas.

Por último, se encuentra la tesis doctoral de Milagros Dimal, *Eliciting Children's Values Through 4-Frame Comics Strip Illustrations of Life Situations* (2006) quien aplica un proyecto con 181 estudiantes entre 7 y 12 años de escuelas públicas de Filipinas, donde los cómics resultan ser un medio para que los niños expresen sus propias realidades sociales, los problemas de su contexto, para después contestar a la pregunta: ¿Cómo puede resolverse ese problema?, además de pensar en la importancia de algunos valores para la sociedad como la tolerancia y el respeto. Aunque en este trabajo no se centran en el cómic de superhéroes, ni en los problemas que subyacen en el para actuar, aporta en gran medida, que articula el cómic y la formación de valores en los sujetos para que los lleven a la sociedad, dejando ver que en la educación no solo se deben abarcar temas de

contenido académico, sino también temas que preparen al educando para afrontar las realidades sociales de forma efectiva y activa, y que el cómic se presenta como mediador en el proceso.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

En el marco nacional, aunque las investigaciones que relacionan el cómic directamente con el desarrollo del sujeto crítico son inexistentes, se hallan trabajos que indagan sobre temas como: el desarrollo del pensamiento crítico; el cómic como herramienta pedagógica en el aula de clase; los estudiantes como sujetos transformadores de sus realidades sociales. Es así que los trabajos que se presentan a continuación aportan elementos conceptuales e ideas.

En el área de español, la inclusión de los cómics es recurrente para el mejoramiento de la lectura. Así lo demuestra la investigación de Jesús Hernando Cañizares, *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5°-2 de la institución educativa mercedario de San Juan de Pasto* (2014) que se centra en el diseño de una estrategia didáctica para mejorar la lectura. Un poco más reciente, pero por la misma línea se inscribe la monografía de Diego Mauricio Delgadillo, *El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica* (2016) que describe los procesos que inciden en la lectura crítica de los estudiantes a partir de la lectura de cómics. Aunque las dos investigaciones se diferencian de la presente, ya que su finalidad principal es el mejoramiento de la comprensión lectora, aportan en cuanto que conciben al cómic como un recurso didáctico en las aulas escolares colombianas, y no tan sólo como un medio para informar o entretener. También aportan en cuanto a la construcción de la ruta metodológica de las intervenciones, pues la presente investigación busca que los estudiantes participantes aborden el cómic desde la lectura, y para esto es necesaria una comprensión lectora.

Por último, se encuentra el trabajo titulado *Promoción de Habilidades de Empatía a través de la Creación y Discusión de Cómics: Una Mirada desde el Aula Multigrado* (2017) de Joseph Hernández Posada, que ve al cómic como un medio para expresar y resolver conflictos del entorno escolar, promoviendo las habilidades de empatía. Este trabajo se relaciona en cuanto a la resolución de problemas, aunque en el trabajo mencionado sólo se abordan los conflictos dentro del entorno escolar, específicamente en el aula de clase. Sin embargo, resulta relevante la concepción del

estudiante como un sujeto activo que encuentra en la elaboración de cómics la forma de reflejar su entorno, y los inconvenientes inmersos en él, para luego analizarlos y discutir soluciones.

2.1.3 Antecedentes locales.

Como antecedente en el municipio de Girardot, cabe resaltar el trabajo de la docente María Mercedes Hernández Henríquez en el núcleo de semiótica, durante el primer periodo académico del año 2018, en el cual se estudiaron las principales teorías semióticas, sus escuelas y representantes, para que los estudiantes pudieran a partir de ellas, analizar superhéroes y villanos del cómic y encontraran el significado intrínseco detrás de cada uno de los personajes. Para esto, además de la apropiación de una de las teorías semióticas, los estudiantes debieron hacer una revisión de los componentes históricos, políticos, sociales y literarios del personaje elegido, dando como resultado que cada uno de los superhéroes y villanos son un reflejo de la cultura, el pensamiento y los deseos de una sociedad en determinada época, y cómo evolucionan y se resignifican en la sociedad actual. El ejercicio hizo aportes significativos a esta investigación, ya que en primera medida logró configurar la idea de llevar el cómic a los espacios educativos, y por otro, las teorías y conceptos desarrollados, estructuraron las intervenciones en cuanto a cómo llevar a los estudiantes a abordar el cómic e interpretar y comprender las realidades que subyacen bajo la recreación fantástica.

A manera de conclusión, se puede decir que los anteriores estudios muestran que existe un interés en incluir al cómic en las aulas de clase, y que es válido explorarlo en distintos ámbitos como es el de la formación de sujetos críticos, para llevar al estudiante a asumir un rol activo y transformador de su realidad. Lo anterior motiva también la realización de esta investigación que busca contribuir al mejoramiento de la educación y a la formación integral de los estudiantes.

2.2 Marco Teórico

En este apartado se conceptualizará sobre el sujeto crítico desde la escuela de Frankfurt y sobre el cómic y el superhéroe del cómic como producto de la cultura, en el cual subyacen realidades actuales como la discriminación, el bullying, la drogadicción y la violencia.

2.2.1 Sujeto crítico.

Para poder conceptualizar sobre el *sujeto crítico*, en primera medida es necesario aproximarse al concepto de *sujeto*, Para ello, se recurrirá a Betancur, Lincee y Restrepo (2010) quienes señalan que:

El sujeto (...), se reconoce como un constructo histórico –y entendemos por historia no simplemente la mirada cronológica en retrospectiva sino la revisión crítica y la preocupación por lo que ha sido, por lo que es y por lo que será-, que participa activa y reflexivamente en diferentes espacios sociales, haciéndose consciente de su lugar y su papel en la vida, interrogándola, cuestionándola y aportándole (p. 59).

De lo anterior se puede decir que el sujeto se construye en sociedad y no puede darse de forma aislada o individual¹. Un sujeto que es consciente tanto de las problemáticas sociales que pasaron, pasan y pasarán, que suscita preguntas y dudas, y que puede aportar a la sociedad integrándose, discerniendo y contribuyendo para construir una mejor sociedad.

Por otra parte, Jara (2012) afirma que “el ser humano es sociable por naturaleza, así, el pensamiento es un producto social que refleja lo que existe en la realidad en la que se desenvuelve el sujeto, tiene un vínculo histórico y social” (p. 56). Lo que lleva a decir que el pensamiento depende del nivel cultural del individuo, así como del ambiente o contexto en el cual se encuentra inmerso. Hay que tener en cuenta que en ese ambiente o contexto, el sujeto se relaciona con otros seres, y es allí donde surge el intercambio cultural ya sea de forma verbal–o no-verbal, y estas interacciones son las que configuran el pensamiento del individuo.

En cuanto al concepto de *crítico*², Leal (2003) señala que tiene sus orígenes en la antigua Grecia, y fue Aristóteles en el siglo V a.C., quien definió la crítica como la disciplina por la cual se llega al discernimiento, y que la persona que posee esa capacidad es un crítico, al que también le da el nombre de distinguidor, discriminador o discernidor³. Es decir que la crítica se relaciona con la

¹ Como ya lo planteara Aristóteles en su *Política*: ζῷον πολιτικόν (zōion, politikón o animal político) alude a la capacidad que tiene el hombre de relacionarse políticamente con otros sujetos, crear sociedades y organizarse en ciudades, πόλις (*polis*) o diferencia de otros animales (Aristóteles, *Política*, , Libro I).

² Del latín *criticus* y éste a su vez del griego Κριτικός (*kritikós*), se refiere a la capacidad de discernir o de juzgar.

³ Frente a lo que señala Leal en cuanto que se puede rastrear la crítica hasta Aristóteles, se puede añadir que el Estagirita planteó en el libro VI de la *Ética Nicomaquea* o *ética a Nicómaco*, que versa sobre las virtudes intelectuales, señala que el discernimiento implica la deliberación frente a las dificultades y que éstas son cambiantes y no estáticas. Pues frente a lo que es estático no se necesita deliberar simplemente se hace necesaria la prudencia, mientras la deliberación es un ejercicio discriminatorio. (Aristóteles, *Ética Nicomaquea*, Libro VI)

capacidad de hacer juicios, por ende, involucra el pensamiento y la reflexión. Hecho que se puede apreciar en Williams (2003) quien señala que, *crítica* viene a significar el descubrir errores, y que está asociada a un juicio autorizado, es el resultado de un proceso aparentemente natural y general.

En el ámbito educativo, Wong, Peña y Falla (2016) afirman que:

La educación es el eje integrador entre las generaciones y la cultura. Por ello, si queremos afrontar nuestros problemas actuales utilizando la ciencia y la racionalidad, debemos promover una actitud crítica. Una educación para satisfacer las necesidades del mercado, una educación solo de la ciencia o una educación sin herramientas de reflexión, es generadora de seres humanos dóciles que no tienen el carácter que se requiere para enfrentar los problemas de su tiempo. (p. 113).

En síntesis, la capacidad crítica es de vital importancia, pues es la que le posibilita al individuo el evaluar situaciones de la vida cotidiana y afrontar problemas tanto de índole social como político y/o económico.

Las teorías más representativas en torno al sujeto crítico se hallan en *la Escuela de Frankfurt*⁴. Betancur et al. (2010) quienes han recopilado los postulados de Horkheimer, Adorno y Marcuse, señalan que en Horkheimer el sujeto crítico es un ser dotado de razón apoyado en la ciencia que se opone al sistema capitalista, y a las desigualdades sociales. Por otro lado, afirman que para Adorno, el sujeto crítico es un ser emancipado de la ideología del sistema que ejerce una práctica racional y transformadora. Para Marcuse, es el ser que se hace consciente de la manipulación en la que está inmerso y que luego se incorpora a la lucha por la libertad del individuo transformando la realidad (pp.65-69).

En ese sentido, el sujeto crítico en Marcuse es esencialmente trascendente, que dimensiona la estructura de su engranaje, a partir de hacer uso de la racionalidad, para intervenir y transformar la realidad social, con una propuesta que posibilite superar las condiciones que impiden el libre desarrollo de las facultades y las necesidades humanas (Betancur et al., 2010, p.15)

⁴Escuela de teoría social y filosofía crítica del siglo XX.

La propuesta de Marcuse, en cuanto que la formación de sujetos críticos se da primero a través del entendimiento de la sociedad, su funcionamiento, y su influencia en el ser mismo para después aportar a ella, a la sociedad, a través de una postura que pueda reformar sus barreras. Marcuse (1969), afirma que:

La transformación radical de la sociedad implica la unión de la nueva sensibilidad con una nueva racionalidad. La imaginación se vuelve productiva si se convierte en el mediador entre la sensibilidad, por una parte, y la razón teórica tanto como la práctica, por otra parte. (p. 43).

Aunque la teoría crítica de Marcuse postule la liberación y la transformación social desde la capacidad de emancipación del sujeto del control de los sistemas industrializados que imponen necesidades de consumo a los colectivos, también expone elementos de transformación desde la perspectiva educativa, pues señala que es importante formar a los educandos, desde el conocimiento, para que sean sujetos críticos de lo que los rodea y así puedan aportar a la libertad social, ser actores sociales, en palabras de Marcuse (1969) “El conocimiento es trascendente (respecto al mundo de los objetos, respecto a la realidad) no sólo en un sentido epistemológico, sino sobre todo en cuanto va en contra de las fuerzas represivas de la vida: es político”(p.66). Igualmente, indica que hay que volver la mirada sobre las instancias educativas para que desde ahí se pueda dar el verdadero movimiento social, ya que “las demandas educativas impulsan así al movimiento más allá de las universidades, a las calles, los barrios bajos, "la comunidad”” (p.66). Bien es cierto que el pensador se enfoca en la educación superior, los vacíos educativos de la educación pública, ya mencionados, muestran la pertinencia de empezar el ejercicio de reflexión de la sociedad y de la práctica transformadora con los más jóvenes, con el propósito de que cuando lleguen a la vida universitaria hayan recorrido un camino y puedan hacer reflexiones más complejas tanto de lo social, como de otros aspectos culturales o políticos.

Por otra parte, en su ensayo sobre la liberación, postula una perspectiva frente al arte y las cuestiones que deben ser analizadas en su contenido, pues para él la importancia de ésta radicaba en el poder de trascender la realidad. Marcuse (1969) señala el arte como un elemento que “altera la experiencia reconstruyendo los objetos de la experiencia -reconstruyéndolos en la palabra, el

tono, la imagen. Evidentemente, el "lenguaje" del arte debe comunicar una verdad, una objetividad que no es accesible al lenguaje ordinario y la experiencia ordinaria" (p. 46).

En este orden de ideas, al ser el cómic considerado como el noveno arte⁵ y analizado a la luz de los postulados de Marcuse, se podría decir que muchos de los elementos inmersos en él pueden ayudar a ese reconocimiento de la realidad. Y su análisis podría contribuir a la liberación del individuo. Sin embargo, y como se señala páginas más adelante, el cómic, al ser nacido, difundido y masificado en la prensa, en sus primeros años tenía un carácter de manipulación más que de crítica, pero posteriormente adquirió el carácter trascendente del arte según Marcuse (1969), quién mencionaba que el verdadero arte "trabaja en la realidad establecida contra la realidad establecida" (p. 46), y el cómic se adapta a lo anterior, ya que crítica las realidades de la época como las injusticias, la no aceptación social, la oposición a los gobiernos o la carencia de igualdad social.

Lo anterior indica que es necesario tener un equilibrio tanto en conocimiento teórico, como en la praxis. Además, la transformación implica que los sujetos empiecen a creer que se puede llegar al cambio, imaginar soluciones, pero también actuar para que sea productivo. Para esta investigación, esta propuesta constituye la columna vertebral ya que uno de los objetivos propuestos es lograr que los estudiantes sean conscientes y entiendan objetivamente las problemáticas sociales que están en su ambiente, específicamente la discriminación, el *bullying*, la drogadicción y la violencia; y que tengan la capacidad de reconocerlas en el cómic de superhéroes, aunque no sean explícitas, para que luego pueda intervenir y transformar su entorno.

De igual forma, cabe señalar que el concepto de sujeto crítico de Marcuse ha servido para analizar los diversos movimientos sociales modernos. Así lo expone Graham (2017), señalando que la teoría del sujeto crítico en Marcuse ofrece unos lentes para analizar cómo operan los movimientos sociales, ya que propone juntar la teoría y la acción para transformar y emancipar. Es así que los sujetos críticos desde la perspectiva de Marcuse se presentan vitales en la transformación de diferentes problemáticas sociales. Por otro lado, a pesar de que la teoría expuesta

⁵ Maurice de Bévère concibe al cómic desde lo artístico en su serie de artículos *Neuvième Art*, musée de la bande dessinée (1964-67).

por Marcuse data de tiempo atrás, aún se recurre a ella, para analizar las transformaciones de la sociedad. Por ello se retoma en esta investigación en el ámbito social y educativo.

Por otro lado, Mina (2014) también elabora un concepto sobre lo que él considera que es un sujeto crítico. Este es el “que no acepta como verdadero lo que las autoridades imponen como verdad, sino que vaya más allá de lo que le permite su entendimiento, más allá de lo que el discurso del poder desea que la sociedad conozca.” (p. 48.). Aquí de nuevo se halla la capacidad de discernimiento como elemento fundamental de un individuo crítico, así como cierta relación con Marcuse en cuanto a la emancipación del sujeto. Desde esta perspectiva, este tipo de sujeto es activo en la construcción de su propio conocimiento, ya que al no aceptar todo como verdadero, somete la información que recibe a un juicio, contrastándola con lo que sabe para luego asumirlo, integrarlo a sí mismo y desde allí actuar. En conclusión, un sujeto crítico es aquel que tiene la capacidad de usar su intelecto para discernir, decidir, y transformar su entorno.

2.2.1.1 Habilidades de un sujeto crítico desde lo educativo.

Desde el ámbito educativo, Patiño (2010) señala que el sujeto crítico posee “la capacidad para pensar críticamente, transformando su contexto, su autorreconocimiento y las relaciones entre los sujetos (compañeros, maestros y padres de familia)” (p.86). Se encuentra entonces que el proceso del sujeto crítico conlleva a desarrollar habilidades específicas, en las cuales está involucrado el desarrollo emocional del sujeto en cuanto a su propio entendimiento y el rol que asume en los distintos escenarios de su vida y en las relaciones interpersonales. Según lo anterior, se podría decir que desarrolla una capacidad de reflexión crítica para encontrar en su entorno problemáticas que requieren ser transformadas, y que el como sujeto crítico puede aportar a esa transformación.

2.2.1.2 La formación de sujetos críticos en el aula.

Ya que se ha profundizado en el concepto de sujeto crítico, y sus habilidades, surgen los siguientes interrogantes: ¿cómo se forman los sujetos críticos desde la escuela? ¿Quiénes están llamados a hacerlo? En primer lugar, cabe resaltar que no solo los docentes deben promover la formación de sujetos críticos en el aula. Se necesita que todos los miembros de la comunidad académica se involucren. Así lo señala Patiño (2010) “quienes están llamados a hacerlo son los actores que participan en ellas (maestros/as, estudiantes, asesores/as, coordinadores/as), pero se requiere una toma de conciencia de la necesidad de crítica” (p. 91). Así las cosas, para empezar a

incorporar el fortalecimiento de sujetos críticos es necesario que los directivos y docentes entiendan la importancia de desarrollar estas habilidades en una sociedad como la actual, donde los problemas y conflictos sociales están presentes constantemente, y donde es necesario asumir una postura y más allá de eso, que los individuos que habitan esa sociedad se interesen en cambiar y mejorar esas realidades.

Por otro lado, para formar sujetos críticos en el aula deben tenerse en cuenta ciertos elementos: Patiño (2010) señala que se necesitan “espacios para escribir, publicar, reflexionar, así como la estructuración de habilidades y motivación” (p.91). Estos elementos se consideran en esta investigación, ya que se creó un espacio donde los estudiantes podían, en primera medida, reflexionar sobre los problemas sociales que subyacen en el cómic de superhéroes y también en su propio contexto, siendo éste un elemento innovador que fomentaba la motivación, para luego poder escribir y crear.

En conclusión, si se enriquece con todos los elementos anteriormente mencionados el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes será verdaderamente significativo, pues se nutrirán de elementos que no solo le servirán para desenvolverse en el plano escolar y laboral sino también para su vida misma, ya sea para asumir una posición política, o para solucionar un conflicto.

2.2.2 El cómic.

Para Gubern (1974) el cómic es “una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p. 107). Es claro que en el cómic pueden encontrarse historias, y que, como se señalará más adelante, en numerosos casos sus narraciones tienen un trasfondo que sobrepasa lo explícito, y para su comprensión, se hace necesario entender los códigos que emplea. Al respecto Cuñarro y Finol (2013) plantean que “el lenguaje del cómic es el resultado de la fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al otro formando un código de mayor complejidad y universalidad” (p. 269). En este sentido, se puede decir que el cómic requiere una práctica de lectura diferente, pues los diversos recursos que utiliza no pueden interpretarse de forma individual, ya que son parte de un todo y que, para hallar verdaderamente su sentido, se hace necesaria la interpretación de todos sus elementos. En esta misma perspectiva, Eisner (1996) señala que “el formato del cómic presenta una mezcla de palabras e imágenes; por lo tanto, es requerido

del lector ejercitar habilidades interpretativas tanto verbales como visuales” (p. 8). De lo anterior se puede decir que la lectura del cómic favorece el ejercicio intelectual, llevando al lector a hacer una práctica de lectura diferente que requiere primero una decodificación de los códigos lingüísticos como de los códigos icónicos (dentro de los cuales también entran a formar parte los códigos cromáticos, para interpretar y comprender su significado.

Debido a los códigos y elementos que posee el cómic, éste se inscribe dentro de la narrativa gráfica o visual, definida desde Vega (2008) como “expresiones usadas para definir diversas áreas de la comunicación visual que tienen que ver con el uso de textos e imágenes de una manera conjunta.” (p. 3). Cabe mencionar, que además del cómic, las historietas, las tiras cómics, la caricatura y la novela gráfica se dentro este género.

2.2.2.1 Elementos del cómic.

Como anteriormente se mencionó, el cómic narra de forma secuenciada una historia, esto implica la creación de la ilusión de movimiento, para esto se necesita dividir en partes lo que sucede en la narración. Estas partes o segmentos se denominan *viñetas*.

Las viñetas según Eisner (1996) contienen información icónica y/o verbal donde se evidencia el paso del tiempo, acciones y lugares. En la cultura occidental, esos elementos se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Además, dentro de estas viñetas se encuentran otros elementos. En primer lugar, se encuentra un espacio rectangular o caja denominada *cartuchos*. Estas tienen el fin de aclarar un hecho o idea, explicitar una imagen o introducir la voz del autor (Blasco y Parramon, 1996). Además de esto, al ser el cómic en muchos casos la unión de lo icónico y lo verbal, se ayuda de elementos que representen esto último, es entonces donde aparecen los bocadillos o globos.

“El globo, es un artefacto de desesperación, que intenta capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido” (Eisner, 1996, p.26). Sin embargo, cabe resaltar que los globos no sólo representan de forma iconográfica un diálogo, sino también representan los pensamientos. Según Cuñarro y Finol (2013) “El globo es una convención específica del cómic, creada para representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes, y que pudieran ser integrados en la estructura icónica de la viñeta” (p. 271). Aunque la forma predominante de estos es la ovalada, variará la forma del *perigrama* del bocadillo de acuerdo a la situación comunicativa. Con forma

de globos o nubes para pensamientos o sueños, con dientes o púas para expresar gritos o enfado, o con bordes punteados para expresar susurros.

Por otro lado, están las onomatopeyas, siendo la representación de forma lingüística de un sonido. Para Cuñarro y Finol (2013) éstas “ayudan a resaltar la temporalidad de la acción; es decir, hacen tangible el paso del tiempo, esto es posible mediante el proceso de integración que realiza el lector.” (p. 276). El lector puede determinar cuánto tiempo tarda la acción realizada, ya que conoce la duración del sonido según sus experiencias previas.

Por otro lado, para poder concebir en esta investigación al cómic como un medio para formar sujetos críticos, es pertinente no sólo abordar los elementos iconográficos de éste sino también su carácter como producto de la cultura mediática, concepto del que se hablará más adelante para poder entender su relación con el cómic debemos remitirnos primero a su historia.

Como se mencionó líneas arriba, la evolución de la tecnología fue la que abrió paso a la creación de cómics, fueron inventos como la imprenta y luego la popularización de la prensa lo que permitió la difusión de los cómics.

Después, los medios técnicos se fueron perfeccionando, y permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el XIX se convertirá en una de las claves para entender el nacimiento del cómic tal y como lo conocemos hoy en día. (Vilches, 2014, p.16).

Los primeros pasos para dar luz a los cómics fueron los grabados publicados en los diarios franceses del siglo XIX. Ya entonces, las viñetas mostraban un interés en el cuestionamiento de la sociedad. “La litografía, permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que primero se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema” (Vilches, 2014, p.16). Desde aquí la caricatura se consolida como un instrumento para criticar fuertemente a los políticos de la época. Para los años 90 del siglo XIX, los cómics cobraron más fuerza y popularidad con su difusión en los periódicos de Nueva York, donde aparte de mostrar sátiras y críticas a la sociedad, reflejaban el día a día de sus habitantes, los sectores marginales y grupos excluidos. Esto se evidencia en 1895 con la creación de Richard Felton, en la edición dominical del New York

World, con *Hogan's alley*, y la representación de las historias de la cotidianidad de una pandilla de niños en barrios marginales de nueva York, cuyo protagonista era *The Yellow Kid* (Vilches, 2014, p.19). Aquí puede relacionarse el cómic con la práctica liberadora o emancipadora de la que habla Marcuse, pues de forma sutil los sujetos críticos de aquel entonces deseaban transformar la sociedad haciendo una sátira a lo que los tenía oprimidos, y tal vez así generar un despertar de consciencia, o sacando a la luz lugares y personas de las que nadie quería hablar por esos días.

Con lo anterior puede evidenciarse cómo el cómic ha sido desde sus inicios un medio tanto de expresión como de liberación, que por un lado refleja los ideales políticos, sociales y culturales de una época, pero también intenta que quienes los leen, cuestionen y critiquen los modelos establecidos.

La temática que abordan los cómics no está limitada a la ficción, pues la cotidianidad de la sociedad está presente en ellos.

El cómic utiliza un sistema de códigos extensos, capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas (Cuñaro y Finol, 2013, p. 269).

Las situaciones anteriormente mencionadas que pueden representar el cómic, así como el contenido ideológico que subyace en él pueden explicarse desde la cultura mediática, siendo el cómic un producto de ella. La cultura mediática desde Mata (1999) es entendida como:

...el proceso colectivo de producción de significados a través del cual un orden social se comprende, se comunica, se reproduce y se transforma, el que se ha rediseñado a partir de la existencia de las tecnologías y medios de producción y transmisión de información y la necesidad de reconocer que esa transformación no es uniforme (p.84)

Atendiendo lo anterior, la cultura mediática es entonces la elaboración y tráfico de significaciones que surgen desde un colectivo, la sociedad y las tecnologías de la comunicación y que entonces explicarían por qué en el cómic se hallan ocultos los valores, ideales y la cotidianidad de una sociedad situada en una época y espacio establecido. Así lo afirma Silva (1977) refiriendo que “en ellos operan los mensajes ocultos de un modo semejante, aunque no con tanta efectividad,

a la forma en que lo hace la televisión.” (p. 3). Dado que bajo la recreación fantástica de los cómics subyacen realidades sociales, políticas, económicas, religiosas (Hernández, 2018, sp.), se puede concluir que, en algún punto de la lectura de un cómic, el lector puede identificarse con alguna situación inmersa en éste, o le puede evocar algún evento similar que ocurra en su contexto. Por otro lado, al ser el cómic un producto de la cultura mediática, a sus personajes se le imprimen particularidades que reflejan los ideales e imaginarios de la sociedad. Gasca y Gubern (1988) señalan al respecto que “los cómics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad.” (p.34). Como la presente investigación centrada en el cómic de superhéroes, pueden distinguirse estos estereotipos en personajes como el héroe y el villano. En cuanto al héroe, “Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina.” (p. 62). En lo que respecta al villano, este es una encarnación del mal, su físico encarna lo que moralmente representa, de rostro repugnante y sin corazón (p. 94). Después de llevar al estudiante a realizar este análisis, reconocer los elementos del cómic, las ideologías existentes en ellos, así como los problemas sociales representados, podrá facilitársele pensar críticamente en miras de actuar proactivamente en aras de proponer soluciones y ejecutarlas.

Esto se constituye como elemento fundamental en la presente investigación, ya que al recurrir a cómics que tratan, evocan o remiten problemáticas sociales, el estudiante se sentirá familiarizado con alguna escena que lea, y podrá desde la experiencia i. reflexionar objetivamente, ii. tomar una postura, iii. pensar en una solución y iii. actuar.

2.2.2.2 El superhéroe del cómic.

En cuanto a las primeras apariciones de esta clase de cómics, puede verse que surgen como una salida desesperada de las crisis de 1929 y de los años 30, y a través de ellos reflejar el anhelo de una mejor sociedad.

Antes de abordar a los más icónicos superhéroes norteamericanos es necesario mencionar algunos antecedentes que ya mostraban historias de aventuras y personajes con cualidades sobre humanas.

En Europa, durante los años 30, las revistas de cómic gozaban de gran auge entre el público infantil. Una de las más icónicas son *Les aventures de tintin et milou*, historieta que ha pasado a formar parte de la tradición historietística⁶ Franco-belga. Sin embargo, lo que en principio parecía ser tan solo un distractor para niños, subyacían fuertes mensajes que obedecían a la manipulación de los medios que los circulaban. La primera aventura de Tintín estuvo dirigida por el fascista Norbertz Walles, y su objeto era aleccionar a los niños sobre las maldades del comunismo. La segunda serie emana contenido de carácter racista y colonialista. (Vilches, 2014, p. 49). Es evidente que en los cómics, en sus inicios, no solo surgían críticas sociales, pues también se veían manipulados por la prensa o el sistema, con el fin de propagar intereses políticos. Sin embargo, no siempre manifestaron ese carácter, en el caso de Tintín, su contenido evolucionó, lo que lo llevó a desarraigarse de las ideologías de la época para poder expresar un contenido de aires humanistas. “Tras la Segunda Guerra Mundial, Hergé⁷ modera su ideología y comienza a dar una visión del mundo más abierta, tolerante humanista a lo largo de los veinticuatro álbumes de tintín que le llevan a visitar diferentes partes del mundo” (Vilches, 2014, p. 49). Algo similar ha sido el desarrollo del cómic de superhéroes norteamericano, cuestión que será abordada líneas más adelante.

Antes de la aparición de Superman, en Estados Unidos, nace un personaje con habilidades por encima de las humanas, Popeye. En 1929, Elzie Crisler Segar introdujo por primera vez en la prensa a Popeye, un marinero de extraordinaria fuerza y que vivía aventuras alrededor del mundo. Este famoso personaje fue considerado un icono de la cultura de masas que alentó el consumo de espinacas (Vilches, 2014, p. 28). Se puede apreciar que las primeras manifestaciones de los cómics surgen en los periódicos, gracias a esto fue que se posibilitó su difusión, las estructuras de poder vieron en este género, un medio ideal para comunicar y sembrar sus ideologías.

La aparición de Superman se da en junio de 1938 y “da comienzo lo que se ha denominado la era de los superhéroes, llegando a la sobreabundancia épica con la II Guerra Mundial,” (Del Rosario, 2011, p.56). Desde este punto comienza a verse cómo los superhéroes representan el deseo de justicia de una sociedad a la que aquejan las desigualdades, pero también la esperanza de

⁶ Actualmente, las tres grandes tradiciones historietísticas son la estadounidense, Franco-Belga y el manga Japonés.

⁷ Georges Prosper Remi, creador de las aventuras de Tintín.

un cambio y un mundo mejor. Por la misma línea, surgen los primeros superhéroes de Marvel, siendo Capitán América un personaje que se oponía a los dictadores injustos de la época, “Capitán América fue un elemento clave de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial, donde representó a una América (Norteamérica) libre y democrática que se oponía a una Europa imperialista y guerrera” (Rosario, 2011, p. 58). En este cómic puede verse la constante lucha por un cambio, por el deseo de transformar la realidad, por finalizar con los problemas políticos y sociales de una época, representados en cada uno de los villanos que figuran en este cómic. No obstante, no debe omitirse el contenido político y hegemónico que comunicaban, ya que los principales enemigos de los superhéroes eran los enemigos del estado. La lucha entre el bien y el mal quedaba reducida a la supremacía de la fuerza y los valores norteamericanos.

Pero al igual que las historietas franco-belgas, los comics de superhéroes estadounidenses evolucionaron en contenidos según los cambios sociales de la época. En la edad de plata⁸, se reflejó un lado humano, los superhéroes sufrían los mismos problemas cotidianos que sufría la población, en ellos se mostró la complejidad de las relaciones humanas y los problemas que aquejan a la sociedad. Vilches (2014) señala que los cómics “consiguieron mostrar a los superhéroes como seres humanos imperfectos, con dudas y problemas cotidianos: «superhéroes con superproblemas». Un superhéroe podía enfermar, tener dificultades para pagar el alquiler, y podía equivocarse y ser derrotado en ocasiones por algún enemigo” (p. 122.) Además de humanizar al superhéroe, los cómics de esta época mostraban que la lucha del bien y el mal no era solo una cuestión de moral o de la superioridad de habilidades sobrehumanas, pues los villanos representaban las inequidades sociales, la desigualdad y la falta de oportunidades. Así Spiderman, superhéroe de la edad plata, uno de los personajes empleados en esta propuesta investigativa,

En algún momento (...) se le llega a plantear el problema, pues es obvio que simplemente deteniendo a delincuentes no mejoran las condiciones de vida de los oprimidos. Si hubiese buenas políticas sociales, el Hombre Arena no necesitaría robar; si hubiese buenas políticas sanitarias, el Buitre no necesitaría robar para pagar un tratamiento contra la leucemia de su nieto. (Martínez, 2009, p. 4)

⁸ Tres grandes eras del cómic: Oro (1938-1956), plata (1956-1971) y bronce (1971-1986).

Además de Spiderman, cómics como La patrulla X (Posteriormente los X-Men) reflejaron en sus historias la realidad social de la época: los movimientos sociales, la lucha de los derechos de los afroamericanos y criticaron el racismo norteamericano. La saga de los X-Men se presenta “ideal para explicar las dificultades del multiculturalismo, el problema de integrar a grupos distintos, el equilibrio inestable de la convivencia de las diferencias.” (Martinez, 2003, p. 3). Es claro que los cómics muestran la complejidad de las sociedades y el sentir de las minorías, siguiendo con los X-men, sus historias no sólo se centraron en las cuestiones sociales señaladas, pues en ellas también “la marginación, los mutantes pueden ser los judíos de la Alemania nazi, los negros del sur de EEUU en los 50, los musulmanes en Europa, los inmigrantes en nuestro país” (Martinez, 2003, p. 3). Lo anterior, señala, que se hace necesario hacer una lectura de los cómics a través del tiempo para poder comprender lo que expresan, en un momento determinado, los cómics evolucionan y se transforman y esto se refleja en sus historias.

En ediciones más actuales, se sigue desarrollando esa lucha del bien y el mal desde una visión más compleja, en la que subyace un problema de la época. Tal es el ejemplo del cómic *Vengadores acoso nunca más* (2017) lanzado por Marvel, el cual pretende mostrar las consecuencias del acoso escolar o *bullying*, refiriéndose a este caso, Viturtia (2017) señala:

La Casa de las Ideas si empre ha reflejado en sus obras las complejas realidades de la sociedad. Desde los años sesenta, sus cómics retrataron temas tan espinosos como la Guerra del Vietnam, el problema de las drogas, las protestas estudiantiles, las cuestiones raciales o la integración de la mujer. (s.p)

En este cómic se muestra que cualquiera puede sufrir el acoso, incluso un superhéroe, y que los acosadores no tienen la capacidad de medir su impacto en los demás: Aquí no se trata de acabar con un villano en específico, se centra en los sentimientos de quienes sufren el *bullying*, y cómo el diálogo y la denuncia llevan a una solución, se trata de una resolución lógica y humana al conflicto.

Entonces, si se miran los superhéroes bajo la perspectiva de Marcuse, se encuentra reflejado el sujeto crítico, ya que aunque desde la ficción, son individuos que se interesan por las problemáticas de su entorno, y actúan en pro de su mejoramiento. Por esto se decide recurrir al cómic de superhéroes, ya que más allá de ser entretenido, en sus páginas se revela un espíritu de crítica y de

cambio, y que llevado al aula, permite a los estudiantes ver en su superhéroe o superheroína favorita cómo se interesan por mejorar, solucionar un problema y cómo pueden ser ejemplo de emular y cómo enfrentar situaciones y sus posibles soluciones.

Hoy en día, el cómic no es solamente difundido por la prensa, la televisión, el internet, el cine, entre otros, lo han adoptado, adaptado y masificado. Pero cabe resaltar que el cómic desde su origen ha sido siempre parte de los *mass media*, y que se ha ido adaptando a las exigencias de los consumidores y los avances tecnológicos. Así lo expone Sotelo (2009), “la historieta nació como medio de comunicación de masa (históricamente hablando) pero ha evolucionado: se adapta, progresa y ha trascendido ello” (p.78). Su permanencia por tantos años y su alto consumo, lo ha convertido en un medio para informar, entretener e incluso influenciar.

Capítulo III

En este capítulo se aborda la metodología praxeológica que guió este estudio, así como el diseño metodológico y los instrumentos de la propuesta *El Superhéroe del Cómic: una Propuesta para el fortalecimiento del Sujeto Crítico en el aula de clase*, realizada en la Institución Educativa Nuevo Horizonte, con los estudiantes de 5° grado, en el año 2018.

3.1 Enfoque y Tipo de Investigación

El enfoque metodológico empleado para esta investigación es el cualitativo, pues se centra en la observación, análisis, reflexión e interpretación de las realidades y actos humanos. Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que “el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (p. 358). Con relación a lo anterior puede decirse que este enfoque pretende indagar de forma detallada las peculiaridades de una población en su entorno.

En la educación, la investigación cualitativa le posibilita al docente investigador la mejora de su praxis pedagógica, transformándola desde los resultados de la observación e interpretación de las realidades y actos de los educandos.

En cuanto al tipo de investigación se optó por el praxeológico, ya que está basado en la observación y reflexión de la propia práctica social, para que luego se pueda intervenir y transformar, permitiendo que su quehacer profesional, continuamente y constantemente, mejore y actualice. Juliao (2011) señala que “La praxeología se entiende como un discurso (logos) construido después de una seria reflexión, sobre una práctica particular y significativa (praxis); como un procedimiento de objetivación de la acción, como una teoría de la acción.” (p.27)

3.2 Etapas de la Investigación

La metodología praxeológica se desarrolla en cuatro etapas, las cuales Juliao (2011) considera esenciales. Estas son: ver, juzgar, actuar y devolución creativa.

3.2.1 Primera etapa: Ver.

La primera etapa, ver, involucra la observación, la exploración y el análisis del problema. En esta etapa el docente-investigador se sumerge en una determinada realidad, para así poder identificar las diversas problemáticas y reflexionar sobre las mismas. Para lograr dicha reflexión, el investigador debe empezar a suscitarse una serie de preguntas (¿quién? ¿Qué? ¿Por quién? ¿Por qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo?) que lo orienten sobre el estado del problema Juliao (2011), permitiendo al investigador hacer una observación crítica e identificar las dinámicas de una determinada práctica. En esta etapa, es evidente que se debe analizar de forma sistemática los diversos factores de la realidad, siendo ésta la propia práctica del investigador, se puede inferir que el fin de la observación guiada y sistematizada es la objetividad.

Aunque esta etapa requiere la objetividad por parte del investigador, este no puede olvidar que él mismo está involucrado o inmerso, pues lo que busca es mejorar su propia práctica.

Un elemento que no se puede olvidar es el prerrequisito fundamental de la praxeología: el observador se reconoce como un agente implicado, que realiza opciones, pero que, de algún modo insatisfecho con éstas, es capaz de una distancia (crítica) frente a su práctica y a sus iniciativas (Juliao, 2011, p. 96).

Esta parte de la investigación está reflejada en el reconocimiento hecho del contexto y población a estudiar, así como en el planteamiento del problema y pregunta de investigación.

3.2.2 Segunda etapa: Juzgar/ Diseñar.

La segunda etapa consiste en empezar a esbozar una posible solución a la problemática identificada. Juzgar desde este enfoque va más allá del concepto negativo que se pueda llegar a tener, pues en esta etapa el investigador se dedica a la interpretación de los datos del problema, recopilarlos anteriormente, para la comprensión de su propia práctica y así emprender el diseño de un plan de acción. Es una etapa considerada básicamente hermenéutica donde se analizan y juzgan diferentes teorías para la configuración de un criterio propio, en el que se desarrolla el compromiso y la empatía con la problemática (Juliao, 2011). Son cuatro los momentos que se plantean en esta etapa, a saber: problematizar la propia observación, formulación de una hipótesis de sentido, formular los discursos y retorno a las fuentes.

El primer momento se refiere a nuestra propia observación como *lentes de sentido* “Problematizar aquí consiste en identificar los propios lentes, puesto que los problemas que hemos detectado tienen relación con nuestra visión del mundo, del hombre, de la sociedad, de la educación, etcétera” (Juliao, 2011, p. 39). El segundo, remite al cuestionamiento y la duda sobre la realidad encontrada al momento de la observación, ya que “sospechamos que otra cosa es posible, que nuestra capacidad creadora e innovadora puede gestar otra acción.” (p. 39). El tercero, recopila distintos discursos teóricos desde diferentes disciplinas relacionadas al problema, pues “corresponde a lo que, en otros esquemas investigativos, se llama el marco teórico e implica una búsqueda bibliográfica básica.” (p. 39). En el cuarto y último, a menudo, se reformula la problematización, se trata de un retorno a las fuentes, retorno crítico, distante y riguroso de lo que hasta ahora estamos acostumbrados a hacer.” (p. 39). Es decir, que es necesaria la constante reflexión e interpretación de las situaciones y problemas encontrados en la primera etapa, punto de partida para el “actuar” y la “devolución creativa”.

3.2.3 Tercera etapa: Actuar.

En esta tercera etapa, el investigador transforma su práctica desde la *praxis*. En otras palabras, es en esta etapa en donde se aplica el plan de acción que previamente se ha diseñado a la luz de los resultados de la reflexión y de la crítica de la propia práctica. Para Juliao (2011) propone es una “etapa fundamentalmente programática, en la que el investigador construye, en el tiempo y espacio de la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas, previamente validados por la experiencia planteados como paradigmas operativos de la acción.” (p. 137). Lo cual evidencia que las experiencias previas del investigador enriquecen su investigación, pues estas le sirven para identificar los problemas que debe intervenir.

Es aquí donde se establecen los objetivos que tendrá la investigación, para que la intervención que haga el investigador sea pertinente y se desarrolle con óptimo rendimiento. Se trata de un proceso de planeación serio, siempre antes de emprender una actividad y de buscar los recursos para realizarla, es importante precisar los resultados que se desean obtener” (Juliao, 2011, p. 138), lo que permite asegurar una transformación real de la práctica y de los paradigmas y problemas identificados previamente. En síntesis, a esta fase corresponde a responder la pregunta ¿qué hacemos en concreto para mejorar la práctica?

Para esta etapa, se diseñó el siguiente cronograma de actividades para las ocho sesiones realizadas en la Institución Educativa Nuevo Horizonte. La tabla propuesta a continuación se encuentra constituida por tres columnas; la primera columna se refiere al orden, tiempo y fecha asignada para cada sesión; la segunda establece los contenidos teóricos y conceptuales desarrollados en cada sesión; la tercera y última columna es el ejercicio práctico, corresponde a las actividades que se llevaron a cabo en cada una de las sesiones desde lo propuesto teórica y conceptualmente.

SESIÓN	TEMAS	ACTIVIDADES
Sesión 1 2 horas 12 de Julio	Ver el video: <i>¿Qué son las Historietas? ¿Cómo se leen?</i> Explicación y socialización del concepto de historieta y sus elementos: Cartuchos, Viñetas, Bocadillos, Tipos de bocadillos y Onomatopeyas	1. Actividad grupal donde los estudiantes organizaban las viñetas de una historieta para luego reconocer en ella los elementos previamente explicados. También se explica las diferencias entre historieta y cómic para futuras sesiones. 2. Taller individual de lectura de una historieta, elaboración de un resumen sobre la misma y reconocimiento de los elementos en ella.
Sesión 2 3 horas 19 de Julio	Explicación del concepto de cómic: diferencias y semejanzas con las historietas. Explicación de la teoría del color Estereotipos de los personajes del cómic Análisis del superhéroe y villano desde las cualidades observables y su personalidad: La historia del héroe y el villano. Valores promovidos por los personajes del cómic.	1. Síntesis individual de las cualidades de los superhéroes y villanos tanto físicas como de personalidad según lo visto en clase. 2. Dibujo individual de un superhéroe o villano u otro ya establecido señalando el significado de su traje y añadiendo los estereotipos físicos y de personalidad para cada uno, según lo visto en clase.
Sesión 3 2 horas 31 de Julio	Lectura del cómic <i>god loves man kills</i> . Problemas sociales en el cómic de superhéroes.	1. Control de lectura sobre los aspectos textuales e inferenciales del cómic e identificación de la problemática social 2. Mesa redonda con base en preguntas generadoras: ¿Está bien lo que hacían los purificadores? Si o no ¿por qué? ¿Por qué crees que los mutantes eran perseguidos? ¿En el mundo o en Colombia discriminan a ciertos grupos sociales? ¿Quién o quiénes? ¿Qué piensas de la discriminación?
Sesión 4 3 horas 2 de Agosto	Lectura en parejas del cómic <i>god loves man kills</i> . Participación activa en la solución de problemáticas sociales (discriminación).	1. Creación individual por parte de los estudiantes de su propio superhéroe con cualidades y superpoderes que representen valores para combatir la discriminación en la sociedad. 2. Representación de una situación de discriminación a algún tipo de población y como pueden ayudar a solucionar dicha situación.
Sesión 5 3 horas 9 de Agosto	Lectura cómic <i>Vengadores: acoso nunca más</i> Reconocimiento de los tipos de problemas que se evidencian en el entorno escolar (<i>bullying</i>) Participación activa en la solución de conflictos del entorno escolar	1. Lluvia de ideas de problemas sobre problemáticas escolares 2. Taller escrito con base en preguntas generadoras sobre el texto: ¿Por qué crees que se creó este cómic? ¿Cuál es la intención de este cómic? ¿Cuál es el problema que se evidencia en el cómic? ¿En dónde sucede ese problema? ¿Cuáles son las consecuencias de este problema? 3. Creación de mensajes grupales para evitar el <i>bullying</i> en el aula. Exposición de campaña <i>anti-bullying</i>

Sesión 6 2 horas 14 de Agosto	Episodio 3 de la primera temporada del <i>Espectacular Hombre Araña- La noche del lagarto</i> Reconocimiento de los tipos de problemas que se evidencian en el entorno social (drogadicción). Efectos de la drogadicción Participación activa en la solución de problemáticas sociales	1. Taller escrito a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre del capítulo? ¿Cuáles son los personajes? Describe el inicio, nudo y desenlace de la historia, ¿Cómo era el doctor Connor antes de ser un lagarto? ¿Se parece lo que viste en la historia a algo que hayas visto en la vida real, como en tu barrio o ciudad? 2. Representar en un dibujo las consecuencias del uso de drogas, y discutir vías de solución
Sesión 7 2 horas 16 de Agosto	Lectura del cómic <i>God among us</i> , vol.1 La importancia de la inteligencia emocional	1. Taller escrito que contemple: Inicio, nudo y desenlace de la historia ¿Quiénes eran los personajes? Analizar y escribir que cosas buenas o que valores tenía Superman antes de no controlar la ira, y que cualidades negativas adquirió después 2. Mesa redonda: ¿Estás de acuerdo con lo que hizo Superman? Si o no ¿por qué? 3. Postal: Dibujar un personaje que represente las consecuencias de la ira, y escribir una historia sobre esta problemática 4. Socialización grupal sobre la actividad anterior.
Sesión 8 3 horas 21 de Agosto	Elaboro una historieta teniendo en cuenta los elementos aprendidos del cómic. Represento problemas de la realidad de forma artística.	Elaboración del primer borrador de la historieta teniendo en cuenta los siguientes aspectos: Teoría del color, Elementos del cómic, La representación de un problema social, La solución a dicha problemática, Uso de un superhéroe y/o villanog.

Tabla 1 Cronograma de actividades
 Fuente: Elaboración propia.

3.2.4 Cuarta etapa: Devolución creativa.

Por último, está la etapa llamada devolución creativa, es la culminación o conclusión de toda la investigación. Definida en palabras de Juliao (2011) como “la de la reflexión en la acción (...) etapa fundamentalmente prospectiva que responde a la pregunta: ¿qué aprendemos de lo que hacemos?” (p.145). Es evidente que en esta etapa se evalúa la intervención hecha desde lo que se logró con la aplicación del plan de acción. Es decir, se trata de recoger los frutos de la investigación. En la reflexión final y posterior evaluación está a cargo tanto el investigador como los participantes.

Sin embargo, no sólo se trata de transformar una determinada realidad durante el tiempo de la ejecución de la investigación, pues también se busca dejar algo para la comunidad, para que en un futuro pueda ser un recurso útil para continuar mejorando la práctica profesional del docente. “La prospectiva pretende, igualmente, desplegar las posibilidades de la intervención previsible a mediano y largo plazo” (p.146).

Esta etapa se ve evidenciada en las conclusiones de este trabajo, así como en las historietas finales elaboradas y expuestas por los educandos participantes de esta investigación.

3.3 Técnicas de Recolección de Datos

Las técnicas de investigación, según Hurtado (2010) “comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.” (p. 771) lo cual posibilita una mayor comprensión del fenómeno a investigar.

Para esta investigación, teniendo en cuenta el enfoque cualitativo y también el diseño praxeológico, se emplearon las técnicas observación no participante y participante, la encuesta y la prueba diagnóstica.

3.3.1 Observación no participante.

Según Díaz (2011), en la observación no participante el observador es ajeno a la escena y no hay intervención con el fenómeno de estudio o con las dinámicas que ocurren en la situación observada (p. 8). Es decir que el investigador es un espectador que recoge datos sobre el grupo estudiado. Aunque en esta técnica no haya una interacción con los participantes en la investigación como es el ideal según el enfoque praxeológico, ha resultado relevante para un primer

acercamiento con la población a intervenir, pues permitió recopilar información sobre la institución, las dinámicas en el aula de clase, la conducta y relaciones interpersonales de los estudiantes.

3.3.2 Observación participante.

De acuerdo al enfoque praxeológico, y como se señaló líneas arriba, el fin primordial de la investigación es la transformación de la práctica, realizada por la interacción del investigador y la comunidad, por ello es pertinente recurrir a esta técnica, ya que el docente se involucra con los participantes con el fin de aproximarse al problema de estudio, para que al tener en cuenta la información que observa pueda perfeccionar su quehacer.

La observación participante implica involucrarse directamente con el fenómeno de investigación, es decir, interactuar con la comunidad que se pretende estudiar. Al respecto Cerda (1991) señala que “es un método activo, donde al investigador le corresponde asumir múltiples roles y la comunidad le exige integrarse a su vida y actividades para conocerla e investigarla.” (p.244). Es así como este tipo de observación posibilita una mirada más profunda de los comportamientos, imaginarios y constructos sociales de los individuos, pues permite conocer e interpretar la vida de un determinado grupo, desde el interior del mismo.

Esta técnica ha resultado importante para conocer las percepciones de los estudiantes sobre el cómic, además de presentarse vital para los análisis guiados de los estudiantes sobre los problemas que se hallaban inmersos en la lectura de los cómics propuestas. Como requiere esta técnica, en la presente investigación, el observador fue un participante más, encargado de orientar los procesos de construcción de saberes y el significado subyacente del cómic, suscitando preguntas e invitando a los sujetos a contestarlas, al mismo tiempo que se recopilaba y registraba información de lo que era observable de manera tangible.

3.3.3 La encuesta.

Juliao (2011) señala que se trata de un conjunto de preguntas ordenadas, realizadas a una muestra representativa de la población o a instituciones, con la intención de conocer hechos específicos o estados de opinión (p 77.). En esta propuesta académica, permitió la caracterización de algunos aspectos demográficos de los participantes, como son: la edad, sexo y lugar de residencia; también posibilitó conocer sus intereses, conocimientos sobre su barrio entorno y las

experiencias previas que han tenido con diferentes tipos de texto usados en la clase de español. (Ver anexo 3)

3.3.4 La prueba diagnóstica.

Según Cano (1997) “es la que se realiza antes de empezar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los objetivos que se espera que logren” (p. 34). La prueba diagnóstica que se inscribe en la primera etapa del enfoque praxeológico, se aplicó al principio de la investigación para conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, el nivel de abstracción de problemas sociales a través del análisis de viñetas y la capacidad propositiva frente a dichas problemáticas.

3.4 Instrumentos de Recolección de Datos

Se denominan instrumentos de recolección de datos a las herramientas o medios materiales por los cuales es posible aplicar determinada técnica de recolección de datos (Hurtado, 2010). De acuerdo al tipo y enfoque investigativo seleccionados, el diario de campo fue uno de los instrumentos utilizados ya que permitía registrar de forma cualitativa lo que sucedía en el aula; por otro lado, los registros visuales y audiovisuales permitieron acercarse al objeto de estudio y evidenciar de forma clara lo que sucedía durante la ejecución de la práctica.

3.4.1 Diario de Campo.

Según Cerda (1991) se trata de “una narración minuciosa y periódica (de) las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador” (p.249). Es así que el diario de campo se convirtió en el instrumento de registro que permitió recoger los datos de la observación, tanto participante como no participante cuyo propósito fue el de evidenciar y registrar el progreso gradual de los estudiantes frente a la lectura y pensamiento crítico, y especialmente el nivel propositivo de los estudiantes frente a las problemáticas que encontraban. Igualmente, permitió registrar las actitudes de los estudiantes, así como las fortalezas y debilidades de cada sesión de la intervención.

3.4.2 Registros visuales y audiovisuales

Otros instrumentos de registro usados fueron las fotografías y videos. Las fotografías, videos o apuntes son parte del trabajo investigativo sirviendo como instrumento en la observación, para

recabar datos sobre sus maneras de expresión, sus relaciones y dinámicas de los participantes. (Hernández et. al, 2014). En la presente investigación estos instrumentos registraron lo observable durante los encuentros, siendo esto último las intervenciones y actividades que involucraban la participación de los estudiantes; también se emplearon para interpretar los resultados de la propuesta al analizar lo capturado en ellos.

3.5 Diseño Metodológico de la Propuesta

La propuesta de intervención pedagógica responde a la pregunta problema y a los objetivos, es decir, busca fortalecer el sujeto crítico de los estudiantes mediante la lectura del cómic de superhéroes

En este apartado se desarrollaron los objetivos en función de la población objeto de estudio. Para ello se decide dividir la propuesta de intervención en tres fases: *Conociendo el cómic*, *Color y personajes estereotípicos*, *Reconocer y actuar*.

3.5.1 Conociendo el cómic.

Esta fase consta en una sola sesión denominada *preparándonos para leer cómics*, en su diseño se tomaron en cuenta los postulados de Eisner (1996) y Cuñarro y Finol (2013) referentes a los elementos del cómic: cartucho, viñeta y bocadillos o globos, elementos necesarios para poder comprender los cómics; es decir, se realizó una aproximación inicial a esta clase de textos, a través del video *¿Qué son las Historietas y Cómo se leen?* de Aula 365 (2016), así como algunas historietas de *Quino*, ya que al ser el primer acercamiento, se decidió hacerlo a través de unidades cortas. Finalmente, un taller en donde los participantes deben identificar en una historieta, los elementos vistos en clase. Aquí también se decidió hacer una explicación a los estudiantes sobre las diferencias que encontrarían entre cómic e historietas en cuanto a formato, contenido, extensión y circulación. Aunque se les aclaró que compartían los elementos vistos en el video.

3.5.2 Color y personajes estereotípicos.

Esta fase también se estructura en sola sesión, *Personajes Estereotípicos del Cómic y Teoría del Color*, y busca aproximar al estudiante al cómic de superhéroes a partir de los conceptos propuestos por Gasca y Gubern (1988) en cuanto a los personajes estereotípicos. Para esto, se llevó a cabo una sesión donde se emplearon cómics de superhéroes norteamericanos como *Action cómics N° 1*

y *Action Comics* N° 23, así como las imágenes de Superman y Lex Luthor, con el propósito de analizar el héroe y el villano, desde lo evidente y lo subyacente (comprensión).

En esta fase también se aproxima a los participantes a la teoría del color, desde los postulados de Brian McLachlan y Aaron Hanson (2016), aplicada a los Superhéroes para que se pueda entender la connotación su significado en los personajes.

3.5.3 Reconocer y actuar.

En esta fase, cuenta con seis (6) sesiones y busca llevar al estudiante a encontrar los problemas subyacentes del cómic, a relacionarlos con la realidad y, finalmente, asuma un juicio frente a esta problemática y proporciones una posible solución a la misma. El diseño de la sesión se fundamenta en los postulados sobre el sujeto crítico de Marcuse, desde la recopilación que hace Betancur, Lincee y Restrepo (2010) y Patiño (2010). Esta fase se estructura de la siguiente manera:

Leer y reconocer: busca que el estudiante reconozca problemáticas sociales inmersas en el cómic *God loves man kills* (1982), para relacionarlas con su contexto, así como a establecer una opinión frente al problema, para lo cual se organizó una mesa redonda mediada por preguntas generadoras:

- ¿Está bien lo que hacían los purificadores? Si o no ¿por qué?
- ¿Por qué crees que los mutantes eran perseguidos?
- ¿En el mundo o en Colombia discriminan a ciertos grupos sociales? ¿Quién o quiénes?
- ¿Qué piensas de la discriminación?

Hora de actuar para solucionar: se enfoca en la participación activa en la solución de problemáticas sociales (discriminación), a partir de la creación de un superhéroe que debe contar con valores pertinentes para solucionar la discriminación, así como con una breve representación, por grupos, de una historia que reflejé el problema encontrado y que se relacione con el entorno del participante.

Vengadores y estudiantes combaten el bullying: enfatiza, desde el cómic *Vengadores acoso nunca más* (2016), el reconocimiento de los problemas escolares, la relación ficción- realidad, y

el diseño y puesta en marcha de una solución a dicha problemática, a través de la realización de campañas y mensajes en contra del *bullying* en el espacio escolar.

Spiderman y jóvenes a luchar contra las drogas: se inspira en el capítulo “La noche del lagarto” de la serie televisiva *El Sorprendente Hombre Araña* (1994), y busca que el participante reconozca el problema de la drogadicción tanto en la historia, como en la realidad, y a partir de ahí narraran una historia que conocieran de su entorno y, planteen una posible ruta de escape para la persona que consume drogas.

Superman y la inteligencia emocional: inspirada el cómic *Injustice, Vol. 1* (2013), ahonda en la temática de la ira y la importancia de la inteligencia emocional, y busca llevar al estudiante a interpretar el texto, encontrar el problema, relacionarlo con una situación que hayan visto y, finalmente, elaborar una postal que evidencie las consecuencias de la ira y cómo ésta se manejar.

Creando nuestro propio cómic: es el resultado de la propuesta académica, en donde los participantes deben elaborar una historieta y ésta debe contener los elementos y los estereotipos de los villanos y superhéroes, además deben versar sobre una problemática social del entorno y una solución a esta. Estos productos finales deben ser socializados en la institución educativa. Se opta por una historieta porque es menos extensa que un cómic, pero aun así, pueden reflejarse varios aspectos vistos en clase que contienen los cómics.

A continuación, se presenta una tabla resumen con cada una de las fases, sesiones, fechas, temas y teóricos para cada una de las actividades realizadas con los participantes:

FASES	SESIONES	TEMAS	FUENTES
Conociendo el cómic	Preparándonos para leer cómics	Concepto de cómic Códigos del cómic: Cartuchos, Viñetas, bocadillos, tipos de bocadillos y onomatopeyas	Will Eisner Liber Cuñarro y José Finol
Color y personajes estereotípicos	Color y personajes estereotípicos	Teoría del color aplicada a los superhéroes y villanos Personajes estereotípicos: el héroe, el villano	Gasca y Gubern Brian McLachlan y Aaron Hanson

Reconocer y actuar	Leer y reconocer Hora de actuar para solucionar Vengadores y estudiantes combaten el <i>bullying</i> Spiderman y jóvenes a luchar contra las drogas Superman y la inteligencia emocional Creando una historieta.	Problemas sociales: discriminación, <i>bullying</i> , drogadicción, la ira. Relación de la ficción con el contexto Diseño de soluciones a la problemática	Zaida Patiño Herbert Marcuse
--------------------	---	---	-------------------------------------

Tabla 2 Resumen de sesiones

Fuente: Elaboración Propia

3.6 Población

La población se define como un grupo de individuos, limitados para un estudio. De acuerdo a Tamayo y Tamayo (2007) es la “totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinación estudio” (p.176). Para esta investigación se estableció una población de veinticuatro (24) estudiantes del grado 502 de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, sede principal, conformada por catorce (14) niñas y diez (10) niños. Estos estudiantes comprenden edades que van desde los nueve (9) hasta los trece (13) años. Los estudiantes residen en su totalidad en el municipio de Girardot, y se adscriben en los barrios del alto de la Cruz, Las Rosas, Bocas de Bogotá, Puerto Monguí, San Rafael, y las Acacias.

A continuación se presenta la tabla con la totalidad de participantes y sus características:

PARTICIPANTE	EDAD	BARRIO	SEXO
1	11	Las Acacias	Femenino
2	11	Las Rosas	Masculino
3	10	Bocas Del Bogotá	Masculino
4	10	Bocas Del Bogotá	Masculino
5	11	Las Rosas	Femenino
6	10	Corazón De Cundinamarca	Femenino
7	9	Pto. Monguí	Femenino
8	12	Pto. Monguí	Masculino
9	13	Pto. Monguí	Femenino
10	12	Bocas Del Bogotá	Femenino
11	10	Bocas Del Bogotá	Femenino
12	10	Las Rosas	Femenino

13	13	Bocas Del Bogotá	Femenino
14	11	Las Rosas	Masculino
15	10	Las Rosas	Femenino
16	12	Alto De La Cruz	Femenino
17	9	Bocas Del Bogotá	Masculino
18	11	San Rafael	Masculino
19	11	Pto. Montero	Masculino
20	12	Las Acacias	Masculino
21	12	San Miguel	Femenino
22	13	Alto De La Cruz	Femenino
23	13	Valle Del Sol	Femenino
24	10	San Rafael	Masculino

Tabla 3 Población

Fuente: elaboración propia

3.7 Rúbrica

Una rúbrica para Cano (2015) es “un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño” es decir que permite evaluar las competencias que desarrollan los estudiantes frente a una temática determinada, así como el cumplimiento de los logros propuestos para cada sesión.

A continuación se muestra la rúbrica diseñada por la investigadora para la propuesta de investigación desarrollada para trabajar con los estudiantes, la cual consta de tres columnas. En la primera se encuentra el nombre de la sesión, en la segunda subyacen los temas tratados por cada intervención, y por último se encuentran las unidades de análisis, éstas se toman como los procesos que se esperan que alcancen los estudiantes en cada sesión. Para evidenciar que se alcancen éstos logros, se recogieron los productos de las diferentes actividades establecidas en el cronograma como talleres, dibujos y narrativas, además de los registros del diario de campo frente a las actitudes y dinámicas de los participantes. Es pertinente resaltar, que estas unidades de análisis, se construyeron con base en los postulados teóricos expuestos en el marco teórico. Los referentes usados para cada sesión y temas correspondientes, pueden verse en la tabla resumen del diseño metodológico.

Por otra parte, es necesario explicar que leer la realidad de forma crítica y consolidarse como actor sociales, es un proceso gradual, por lo cual se lleva al niño en la primeras dos sesiones a

conocer los elementos del cómic desde la historieta y sus personajes. En la tercera intervención se hace énfasis en el reconocimiento del problema y la opinión frente a él. En la cuarta sesión se conduce al niño a pensar en soluciones a la problemática y actuar. Las siguientes sesiones integran tanto reconocer como actuar, por eso los ítems evaluados desde la quinta hasta la séptima sesión son iguales.

Sesión	Temas	Unidades de análisis
Preparándonos para leer cómics	Elementos de la historieta	Diferencia y comprende los elementos constitutivos de la historieta: globos de diálogo, pensamientos, cartuchos, onomatopeyas.
	Comprensión narrativa de la historieta	Comprende la narración de la historieta y describe claro y coherentemente los acontecimientos
Personajes estereotípicos del cómic y teoría del color	Análisis de los superhéroes y villanos del cómic	Comprende el significado de los colores y los estereotipos de los personajes del cómic
		Aplica a sus creaciones la teoría del color y los estereotipos de los personajes del cómic.
Leer y reconocer	Comprensión crítica	Analiza, interpreta y encuentra la problemática inmersa en el cómic y la relaciona con su realidad.
		Manifiesta una opinión argumentada y clara frente al problema social encontrado.
Hora de actuar para solucionar	Transformación de la problemática	Crea su propio superhéroe con valores pertinentes para solucionar un problema social (discriminación).
		Diseña una solución coherente a la problemática y la llevar a cabo con seguridad y claridad.
Vengadores y estudiantes combaten el <i>bullying</i>. Spiderman y jóvenes a luchar contra las drogas.	Comprensión crítica.	Analiza, interpreta y encuentra la problemática inmersa en el cómic y la relaciona con su realidad.
		Manifiesta una opinión argumentada y clara frente al problema social encontrado.
Superman y la inteligencia emocional.	Transformación de la problemática	Diseña una solución coherente a la problemática y la llevar a cabo con seguridad y claridad.
Creando nuestro propio cómic. (Devolución creativa)	Secuencia narrativa y elementos de la historieta.	Aplica los elementos del cómic a sus creaciones, y las organiza correctamente en viñetas.
	Reflejo de una problemática.	Refleja una problemática social de forma clara.
	Transformación de la problemática.	Refleja una solución al problema expuesto de forma coherente.

Tabla 4 Rúbrica

Fuente: *Elaboración propia*

Capítulo IV

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados por Sesión

A partir de la ejecución de la intervención propuesta, se reflexionó sobre las distintas actividades que la constituyeron. En este apartado se dispone una reflexión general sobre los hallazgos, avances y dificultades halladas a lo largo de la práctica. El primer acercamiento hecho tanto a la población como a la institución durante la etapa ver del enfoque praxeológico, permitió conocer los intereses, opiniones y gustos de los participantes, pero a su vez, este primer momento reveló la pertinencia de orientar la propuesta con un sentido social debido a las problemáticas de esta índole a las que están expuestos los niños y niñas de este contexto, especialmente los del grado 502.

La primera fase del diseño metodológico de la propuesta, Conociendo el cómic, orientada a la introducción de la lectura de los mismos, fue fundamental para el desarrollo de las sesiones posteriores, pues los estudiantes debían tener claros aspectos como los elementos constitutivos y la secuencia narrativa de éstos para poder comprender las ideas principales y que paulatinamente hicieran una lectura más compleja. Del mismo modo, esta primera fase reveló problemas de convivencia en el grupo, el rechazo a trabajar colaborativamente, las constantes ofensas entre ellos, la reticencia a algunas actividades. Dichos problemas necesitaban especial atención, pues un sujeto crítico aporta socialmente y para esto los estudiantes debían entender que era idóneo trabajar con sus compañeros para poder debatir y discutir sobre soluciones a las problemáticas sociales.

En la segunda fase, Color y personajes estereotípicos, se hizo un ejercicio de interpretación de la imagen con los participantes, donde se reflexionó sobre la importancia de los colores y sus significados, además de hacer un análisis sobre los estereotipos que caracterizan los personajes del cómic. Puede decirse que esta sesión impactó en los estudiantes, pues en sesiones posteriores, lograron traer a la práctica aquellos elementos para aplicarlos en sus creaciones artísticas. Este ejercicio llevó a los participantes a comunicar más allá de las palabras y que pudieran otorgarle un significado a la imagen. Es de mencionar que el cómic al ser parte de la narrativa gráfica, conlleva elementos iconográficos que cumplen un papel fundamental en la transmisión de significados y en esta propuesta los estudiantes debían interpretar tanto la imagen como el texto escrito, para poder

entender lo que realmente comunican las historias abordadas. Esta sesión también reveló el conocimiento que tenían los estudiantes sobre superhéroes, donde se evidenció que estos personajes no eran ajenos a los niños y que despertaban interés y entusiasmo en el aula. Nuevamente estuvo presente el problema de la convivencia y la baja participación

Por otra parte, las sesiones de la tercera fase, Reconocer y actuar, permitieron a los estudiantes alcanzar paulatinamente procesos de interpretación, reflexión y resolución de problemas. Dichos ejercicios posibilitaron que los estudiantes fueran configurando un pensamiento crítico y una conciencia como actores sociales. A pesar de las dificultades de los estudiantes para encontrar las situaciones subyacentes en los cómics como reflejos de problemáticas reales y el diseño de soluciones coherentes a éstas, la mediación docente estudiante y las dinámicas empleadas permitieron conducir a los estudiantes a superar progresivamente dichos problemas. Lo anterior se evidencia en el cambio de la actitud de los participantes, pues empezaron a manifestar propuestas más allá de lo que se les pedía o exigía. Otra ganancia de estas intervenciones fue el propiciar el trabajo en equipo ya que éste era prácticamente inexistente, pero luego eran los mismos estudiantes quienes pedían hacer las actividades en grupo asumiendo roles y mostrando un trabajo colaborativo organizado. Estas intervenciones ayudaron a que los estudiantes vieran el cómic no sólo como un medio de entretenimiento, sino también aprendieron que es un medio de expresión social y crítica.

Todo lo anterior abrió paso a la última fase, La devolución creativa, donde los elementos aprendidos por los participantes serían aplicados en el diseño de la historieta resultante de la última intervención y también en la exposición de la misma. Los diversos cómics tratados, así como las problemáticas sociales expuestas (discriminación, *bullying*, violencia y drogadicción) sirvieron como ejemplos a los estudiantes para entender la forma en la que podían retratar un conflicto y así mismo tener ideas sobre cómo reflejar una solución al mismo. En este ejercicio prevaleció la creatividad, las experiencias previas y la opinión personal de los estudiantes frente a lo mostrado; no obstante, primero se realizó un borrador para posteriormente poder exponer su producto final ante la comunidad escolar. El ejercicio de exponer para los estudiantes significó salir de su zona de confort, sentirse empoderados y activos en su comunidad, pues aquí tenían la oportunidad de expresar sus ideas y opiniones a otros niños y adultos (docentes) frente a las dinámicas cotidianas que los afectan de alguna manera y de las que antes no se atrevían a hablar.

Análisis e Interpretación de Resultados por Sesión

En la siguiente tabla se presentan los análisis más detallados de los resultados obtenidos en cada sesión realizada. Para cada sesión se establecieron unas unidades de análisis teniendo en cuenta el sustento teórico soportado en el marco teórico y lo planteado en la rúbrica de evaluación. A su vez, se registran e interpretan los hallazgos más allá de los esperados por actividad como las actitudes de los estudiante frente al proceso y el trabajo colaborativo en el aula; por otro lado, también se describen las dificultades obtenidas en cada intervención.

Sesión	Temas	Unidades de análisis	Logros del grupo por sesión
Preparándonos para leer cómics	<p>Elementos de la historieta</p> <p>Comprensión narrativa de la historieta</p>	<p>Comprende la narración de la historieta y describe claro y coherentemente los acontecimientos. Tiene en cuenta los elementos constitutivos del cómic: globos de diálogo, cartuchos y onomatopeyas.</p>	<p>La sesión trabajada evidenció que, en su mayoría, los participantes lograron comprender la secuencia de la historieta e identificar sus elementos (lectura textual de la historieta). Este paso es fundamental ya que los cómics comparten elementos de forma con las historietas y también, para los posteriores ejercicios que implican lectura crítica, pensamiento crítico y resolución de problemas. Sin embargo, no se pueden descartar del todo, en futuras sesiones, los controles textuales de lectura, ya que algunos estudiantes no pudieron organizar o entender lo que leían y veían (P15 y P22), quienes no pudieron identificar los principales acontecimientos expresados en la historieta.</p>
Personajes estereotípicos del cómic y teoría del color	<p>Análisis de los superhéroes y villanos del cómic</p>	<p>Comprende el significado de los colores y los estereotipos de los personajes del cómic y los aplica a sus propias creaciones.</p>	<p>A partir de la interpretación de las diferentes imágenes de superhéroes y villanos, los estudiantes comprendieron el significado del color y su importancia dentro de los cómics.</p> <p>El ejercicio llevado a la práctica, por medio de creaciones individuales, evidenció que los participantes concebían a los superhéroes como guapos, fuertes apuestos, heroicos y musculosos y a los villanos como feos, horribles y desagradables. Igualmente, identificaron a los superhéroes con valores sociales como son la amabilidad, el respeto y la solidaridad. Otra de las características atribuidas a los superhéroes es la inteligencia. Por su parte, conciben a los villanos como seres malvados, misteriosos, fríos y locos.</p> <p>En esta sesión, se pudo determinar que era importante prestar especial atención a los estudiantes que solían mostrarse reacios al proceso (P1, P4, P18, P22 y P23), dado que el objetivo principal de la intervención es llevar al estudiante a ser un individuo crítico, activo y participativo que a futuro llegue a transformar su entorno.</p>
Leer y reconocer	<p>Comprensión crítica</p>	<p>Analiza, interpreta y encuentra la problemática inmersa en el cómic y la relaciona con su realidad. Manifiesta una opinión argumentada y clara frente al problema social encontrado.</p>	<p>En esta intervención, se logró que los participantes interpretaran lo leído en el cómic, para que a través de una búsqueda con preguntas generadoras se llegara a encontrar el problema social subyacente, la discriminación. No obstante, llevar a los estudiantes a encontrar el concepto de discriminación en las páginas del cómic no fue fácil, muchos de ellos presentaron dificultad en la lectura trabajada, limitándose a realizar solo una lectura textual (P21 y P24).</p> <p>En cuanto al concepto de discriminación, la gran mayoría lo identificó con el rechazo a la diferencia. Esto permitió que lo expuesto en el la narrativa del cómic lo relacionaran con la realidad circundante. La actividad reveló que para ellos, las víctimas de discriminación eran personas de otra raza, de otro país, como es el caso de los inmigrantes venezolanos y las personas homosexuales.</p> <p>Igualmente, la mayoría de participantes opinó que a pesar de la raza, el género u orientación sexual todos tenemos igualdad de derechos, como es el derecho a la vida y que debe tratarse al prójimo como si fuera uno mismo.</p> <p>Cabe mencionar, que los estudiantes que no realizaron la segunda actividad (P3, P14, P16, P18, P21, P22, P25) señalaron que sentían pena o miedo a la burla, a la poca tolerancia y a la diferencia de opinión de sus compañeros.</p> <p>Esta sesión reveló que los estudiantes comprenden problemas sociales complejos, como por ejemplo la situación que está viviendo Colombia con la llegada masiva de venezolanos, pues ellos entienden que representa menores oportunidades laborales para sus padres, pero también son conscientes de que excluirlos no es la solución, como claramente lo manifestaron. Por último, vale la pena señalar que la mayoría de los niños encontraron en esta actividad, un espacio para dar su opinión frente a temas que aparentemente, solo atañen a los mayores, como es el tema expuesto</p>

Hora de actuar para solucionar	Transformación de la problemática	Crea su propio superhéroe con valores pertinentes para solucionar un problema social (discriminación). Diseña una solución coherente a la problemática y la llevar a cabo con seguridad y claridad.	<p>Esta sesión, en la elaboración de superhéroe, la mayoría de participantes, le imprimieron una serie de valores que les permitían solucionar la discriminación, entre los valores más mencionados se encuentran la tolerancia, la amabilidad y el respeto por la diferencia (Ver anexos #15 y #16). Puede decirse que los valores que ellos recataban como ideales para solucionar la discriminación, son los que ellos consideran carentes en su entorno, pues su realidad es compleja y llena de conflictos. Ellos anhelan ver estos valores en la sociedad y sobre todo entorno escolar y familiar.</p> <p>Por otra parte, los estudiantes representaron en sus obras teatrales la discriminación en el rechazo a una nueva compañera de clase por ser de otra nacionalidad, el rechazo a las personas que sufren de enfermedades y que tienen otro color de piel. Las soluciones propuestas, dentro de la misma representación fueron coherentes como es el seguir el conducto regular del colegio para solucionar el conflicto, en el primer caso. En los otros casos ellos se personificaron como superhéroes, que ayudaban a los personajes rechazados de la historia. Lo anterior, muestra una evolución de la actitud frente a los problemas sociales, auto-reconociéndose como sujetos que tienen participación en su entorno. Al poder leer su realidad y encontrar las situaciones en las que se presenta la discriminación y a quiénes afecta, demuestran ser conscientes y críticos de lo que los rodea.</p> <p>Esta actividad contó con la participación de todo el grupo, además se vio un gran interés por el trabajo en equipo. Es a partir de esta sesión que hay un punto de inflexión en el comportamiento del grupo, pues la confianza y el trabajo grupal desplazan el temor, la vergüenza y el trabajo individual.</p>
Vengadores y estudiantes combaten el <i>Bullying</i>	Comprensión crítica.	Analiza, interpreta y encuentra la problemática inmersa en el cómic y la relaciona con su realidad. Manifiesta una opinión argumentada y clara frente al problema social encontrado.	En esta intervención, los estudiantes lograron reconocer la problemática en el cómic, el <i>bullying</i> y relacionarla con su contexto escolar y sus experiencias previas. El concepto de <i>bullying</i> es identificado por ellos como: poner apodos a un compañero, pegarle, rechazarlo e insultarlo (Ver anexo #21). Se evidenció que este término no era desconocido para ellos, pues sabían las acciones que implicaba esta palabra y ya lo habían visto en la escuela.
	Transformación de la problemática	Diseña una solución coherente a la problemática y la lleva a cabo con seguridad y claridad.	Por otro lado, una gran parte de los estudiantes, en trabajo grupal (Ver anexo #22) logró expresar una opinión frente a la problemática expresando que este problema no debía existir porque era un comportamiento agresivo que causaba hasta la muerte y que había que respetar a todos sin importar las diferencias. Las soluciones de los estudiantes frente a la problemática eran coherentes y pertinentes, pues los consejos expuestos en sus carteleras eran denunciar si se sufre de <i>bullying</i> con el profesor, buscar ayuda y motivar el respeto y sana convivencia. Al momento de exponer el mensaje con los compañeros, mostraron mayor seguridad a hablar en público que en sesiones pasadas. El trabajo en equipo generó más confianza para lograrlo. Es meritorio mencionar, la actitud o el empoderamiento de algunos participantes (P3, P5 Y P12) pues lo que en un principio se pensó como una campaña para el mismo curso, terminó extendiéndose a otros cursos, el trabajo llegó a los demás salones de la institución, lo cual demostró el interés de los estudiantes por asumir un rol de líderes y extender su mensaje. Los estudiantes mostraron su capacidad de pensamiento crítico, leer su realidad y sus problemas. A pesar de ver este problema a diario, concluyeron que este se podía mejorar. Finalmente, se puede decir que esta sesión contribuyó a que los estudiantes se asumieran como líderes y como sujetos que pueden transformar una realidad. Cabe resaltar que en esta actividad todos quisieron participar y de forma colaborativa. Dentro de los grupos asumieron diferentes roles con el fin de tener un buen producto final. Por ejemplo, quiénes proponían el mensaje para el <i>bullying</i> , quiénes lo redactaban por tener buena ortografía y letra y finalmente, quiénes decoraban y dibujaban por destacarse en ello.
Spiderman y jóvenes a luchar	Comprensión crítica.	Analiza, interpreta y encuentra la problemática social inmersa en el cómic	La sesión trabajada evidenció que los estudiantes lograron analizar el problema subyacente. Al principio se les dificultó y señalaron que lo de las películas o televisión no tenía nada que ver con la vida real (Ver Anexo # Diario de campo sesión 6). A partir de las preguntas generadoras se llevó a los participantes a relacionar algunos elementos del capítulo con la realidad. Finalmente, concluyeron que el problema eran las drogas o la drogadicción, porque en sus palabras “el personaje

	Transformación de la problemática	(drogadicción) y la relaciona con su realidad para posteriormente manifestar una opinión argumentada de forma clara frente al problema social encontrado. Diseña una solución coherente a la problemática y la lleva a cabo con seguridad y claridad.	que tomó esa droga se convirtió en un monstruo y así le pasaba a muchas personas que consumían alucinógenos, que se ponían locos, agresivos, agredían a la gente” (Ver anexo #23). Puede verse que en este ejercicio los estudiantes vieron en el cómic de Spiderman, mucho más que escenas de ficción, pues al interpretar lo visto, encontraron el problema subyacente que retrata Marvel en este capítulo. Posteriormente, los estudiantes relacionaron el uso de drogas con la realidad, mencionando algunas drogas que veían en su entorno como son: la marihuana, el bazuco y el b6xer. Tambi6n opinaron sobre el problema y se6alaron que las drogas no eran buenas porque hacían que las personas dejaran sus estudios, adquirirían enfermedades o agredían a las dem6s personas (Anexo #25) Esto se puede interpretar como situaciones que han visto los ni6os en su entorno. Es de resaltar que a pesar de que ellos se vean inmersos en ese entorno, todos concuerdan en que las drogas son peligrosas y que no est6n de acuerdo con su existencia. En cuanto a la soluci6n propuesta, 6stas fueron pertinentes c6mo fue el aconsejar a alguien que era afectado por el consumo de drogas que fuera a un centro de rehabilitaci6n para hablar con un experto o psic6logo o que invirtiera su tiempo en una actividad creativa.
Superman y la inteligencia emocional	Comprensi6n cr6tica.	Analiza, interpreta y encuentra la problem6tica social inmersa en el c6mic (violencia) y la relaciona con su realidad para posteriormente manifestar una opini6n argumentada de forma clara frente al problema social encontrado. Diseña una soluci6n coherente a la problem6tica y la lleva a cabo con seguridad y claridad.	Est6 sesi6n evidenci6 que la mayoría de estudiantes reconoci6 f6cilmente la problem6tica que mostraba el c6mic, la violencia. Adem6s, la relacionaron con personas de su entorno, que se han dejado llevar por la ira y terminaran cometiendo actos violentos. Describieron historias de vecinos y/o familiares que por la c6lera terminaron hiriendo o incluso acabando con la vida de otros; algunos participantes describieron incluso un evento que sucedi6 esa semana, donde dos estudiantes del mismo sal6n tuvieron una pelea porque uno de ellos no control6 sus emociones. El ejercicio de relacionar el c6mic con la realidad permiti6 a los estudiantes expresarse sobre los problemas que veían en su día a día, cosas que probablemente ellos ven, pero de las cuales nunca pueden opinar o manifestar. La opini6n que dieron los estudiantes sobre el problema era coherente y argumentada. Aquí se encontr6 que los participantes consideraban que dejarse llevar por la ira y matar no estaba bien, que Superman podía haber llevado al criminal a la policía en lugar de asesinarlo, en resumen, que tomar justicia por cuenta propia no era bueno. Tambi6n, reconocieron que la ira cambiaba a Superman y que fue el factor que lo convirti6 en un asesino, dejando de la dos sus cualidades: amabilidad, valentía y respeto a la vida (en palabras de ellos). En cuanto a proponer una soluci6n y llevarla a cabo, se evidenci6 que los estudiantes lograron dar consejos coherentes en sus cartas, con soluciones viables como: pensar en cosas buenas antes de pelar, mantener la calma o pensar antes de actuar. La carta estaba dirigida a alguien a quien quisieran aconsejar sobre el manejo de la ira, algunos optaron por d6rselas a los compa6eros que pelearon esa semana. El hecho de aconsejar a sus compa6eros de clase demuestra que hay un inter6s o preocupaci6n por mejorar la convivencia de su entorno escolar, por un bien com6n.
	Transformaci6n de la problemática		

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Devolución creativa</p>	<p>Reflejo de una problemática. Transformación de la problemática.</p>	<p>Aplica los elementos del cómic a sus creaciones. Refleja una problemática social.</p>	<p>En esta sesión, los estudiantes lograron en su mayoría aplicar los elementos vistos del cómic en sus propias creaciones. También, lograron leer su realidad y reflejar sus problemáticas, como son: el <i>Bullying</i>, el maltrato intrafamiliar, la drogadicción, la violación a menores. Se puede decir que las historias realizadas por cada uno de los participantes reflejan su proceso de aprendizaje desde la ficción a las realidades que viven día a día y que ellos encontraron en el cómic un medio para la libre expresión, les permitió contar las historias más íntimas de su vida y, quizá, en muchos casos denunciar temas de los que nadie quiere hablar.</p> <p>La mayoría de los participantes lograron plasmar soluciones claras y coherente a las problemáticas. Se resalta el diálogo, la búsqueda de ayuda profesional, la reflexión, etc... Posteriormente, al exponer su historieta frente a los compañeros de otros grados, sin temores, mostraron seguridad frente al trabajo que realizaron, querían llegar a concientizar a más personas, generar en los demás una reflexión sobre el entorno escolar y los problemas de Girardot. A lo anterior se le suma el hecho que muchos complementaron su exposición dando a conocer su punto de vista, como el P9, que realizó un cómic sobre las drogas con P10 y al respecto señaló que: “que le daba tristeza ver niños desde temprana edad consumiendo”. Finalmente este ejercicio contribuyó para que los participantes pudieran tomarse como sujetos capaces de tener voz y votos en los problemas que presenta su entorno.</p>
--	--	--	---

4.2 Análisis e interpretación del producto final.

Las siguientes tablas, tienen como objetivo presentar la interpretación de la Devolución creativa realizada por los estudiantes. Como se mencionó en el apartado anterior, esta fase recogía todos los elementos trabajados en las sesiones. Por lo tanto, puede decirse que esta actividad y sus resultados reflejan en gran parte el impacto de la propuesta en los participantes. En este apartado, se realiza la interpretación de cada una de las producciones recogidas. Es de aclarar que aunque para esta actividad tenían opción de escoger si trabajaban individualmente o con otros compañeros, la mayoría de ellos decidió trabajar en grupos, lo cual representa un logro, pues como ya se ha mencionado, los participantes presentaban indisposición frente al trabajo en equipo.

Participantes #14 y #17.			
Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los estudiantes hicieron un excelente trabajo al dividir y organizar en viñetas la historia. Buen uso de globos, pues utilizaron todos los vistos en clase.	Reflejaron claramente el <i>bullying</i> , mostrando como un compañero es intimidado con apodosos por otros por ser gordo. Además, se resalta que mostraron cómo se siente alguien que sufre <i>bullying</i> .	La solución a la problemática es clara, ya que es el consejo de alguien externo a la situación, (un superhéroe) que invita al diálogo y a la tolerancia de las diferencias en el salón, para que los niños que hacen <i>bullying</i> reflexionen y dejen de hacerlo.	Puede decirse que los estudiantes comprendieron las primeras unidades del cómic. Por otro lado, la forma detallada en que relatan la problemática sugiere pensar que han vivido el <i>bullying</i> muy de cerca. Por otra parte, la solución dada refleja que creen en el diálogo como la mejor forma de solucionar un conflicto y que el uso de un superhéroe que lo resuelve, tal vez sea el reflejo de una figura de autoridad en la escuela como el docente o psico-orientador.
Participantes #3 y #24.			
Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los estudiantes dividieron y organizaron correctamente en viñetas. El uso de los elementos es limitado.	Reflejaron de forma clara la problemática de las drogas y una de sus consecuencias como robar. También, expresan como las malas influencias o malos consejos pueden causar este problema.	Mostraron una salida viable al problema, como lo es ir a una clínica de rehabilitación. Otro aspecto a destacar es que el personaje vuelve a la escuela después de haberla dejado.	Al reflejar esta situación se puede ver que los estudiantes han visto o escuchado sobre las consecuencias de las drogas y las rutas de atención para solucionar la problemática. Otro elemento que señalaron es la escuela, lo cual puede ser significativo para ellos pues de pronto es el espacio que consideran importante para alejarse de los problemas sociales.

Participantes #20 y #23.

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los estudiantes hicieron un excelente trabajo al dividir y organizar en viñetas la historia. El uso de los elementos (como variedad de globos) es limitado.	La problemática no se reflejó claramente. Intentaron mostrar las consecuencias de las malas amistades personificadas en un villano que estaba fumando. Además, a este villano lo pintaron de negro con la intención de dar a entender el significado de misterio y maldad visto en la teoría del color.	No mostraron una solución de la vida real al problema. Es de destacar el hecho de personificar al superhéroe como un buen amigo que aconseja a la juventud y que los niños deberían seguir sus consejos. También, aplicaron los colores clásicos en el superhéroe como el azul y el rojo, los cuales reflejaban sabiduría, confianza y energía.	Puede concluirse que hubo una dificultad por establecer soluciones viables desde la realidad. No obstante, los niños expresaron su postura frente a quiénes les aconsejan mal. También puede verse que los estudiantes aprendieron a integrar el color como un elemento de significado.

Participantes #6 y #11.

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Las estudiantes hicieron un excelente trabajo al dividir y organizar viñetas la historia. El uso de los elementos (como variedad de globos) es bueno ya que se incluyen de gritos y diálogos.	La problemática se reflejó claramente pues narra la historia de un niño a quién le hacen <i>bullying</i> por una enfermedad en su oreja. Lo insultan y le ponen apodosos a pesar de que él intenta pedirles que no lo hagan.	La solución dada es poco elaborada, pues se limitaron a emitir un consejo por parte del superhéroe, que promueve el valor por el respeto y el perdón.	Estos participantes dominan los elementos del cómic. Se evidenció que reconocen las diferentes razones por las cuales pueden ser sometidos a <i>bullying</i> , una de estas es tener una enfermedad o discapacidad la cual será expuesta socialmente por los agresores. Esto tal vez es una forma de denunciar lo que sufren otros niños o incluso ellos mismos. Aunque la solución que brindaron al problema no fue muy elaborada, el hecho de promover un valor como el respeto deja ver que su entorno carece de éste, que ellos lo consideran necesario para una buena convivencia y que si dicho valor predominara no existiría el <i>bullying</i> .

Participantes #1 y #15.

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Las estudiantes dividieron y organizaron las viñetas correctamente. Usan variedad	La problemática fue reflejada de forma clara, la cual era el <i>bullying</i> . Narraron una historia sobre una niña nueva que	Presentaron una solución de forma clara. Muestra que se resuelve cuando se conoce más a fondo a la otra persona y se dialoga entre los que	En este trabajo se evidenció que las estudiantes consideran el diálogo como la mejor solución para el <i>bullying</i> . Es de resaltar que al inicio de las intervenciones el ambiente era tenso entre los estudiantes, quizás la falta de diálogo en su salón fue lo

de globos y elementos	llega al aula y ésta empieza a ser rechazada por sus compañeros.	sufren <i>bullying</i> y quienes lo realizan.	que motivó a las participantes para elegirlo como única solución a la problemática expuesta.
-----------------------	--	---	--

Participante #21

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Buen trabajo a la hora de dividir en viñetas la historia. No usaron elementos variados del cómic más allá de los globos de diálogo.	La problemática tratada es la violación, lo hizo de forma muy explícita y clara. Donde una niña al salir de casa se encuentra con un desconocido quién intenta abusar sexualmente de ella.	La solución retratada no fue muy realista. Pues la hermana del personaje principal es una superheroína quién detiene al violador antes de que cometiera sus actos.	La problemática que retrató la estudiante es compleja y también, es interesante que haya seleccionado este problema ya que se sale de los vistos en clase y no fue sugerido por la docente. Aunque no haya manifestado una solución real, el contenido de la problemática y la forma en la que la aborda supone que ha escuchado sobre las maneras en que se vulneran a los niños, pero que al contrario de lo que puso en su trabajo, muchas veces no hay un superhéroe quién los salve. La estudiante pone a la superheroína como la hermana del personaje, lo que permite pensar que encuentra la familia como la primera instancia que los protege de quienes quieren hacerles daño. Por otro lado, es de resaltar la valentía de esta participante al retratar situaciones tan álgidas de las que incluso muchos adultos prefieren no hablar. Hecho que se comunicó al psicólogo de la institución pues puede ser que esta historia no haya sido únicamente escuchada.

Participantes #5 y #7.

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Las estudiantes distribuyeron y organizaron en viñetas la historia. Buen uso de variados elementos del cómic.	Se expresó una problemática de forma clara y elaborada. La cual es el maltrato intrafamiliar a nivel psicológico. Su personaje principal es una niña que sufre de <i>bullying</i> y tiene una madre alcohólica quién la insulta diciéndole deforme.	La solución fue clara. Ésta era un consejo por parte de un superhéroe quién hablaba con la madre para decirle que su hija valía mucho, lo cual hace reflexionar a la madre y cambiar su trato directo para con la hija.	Lo realizado por las participantes muestra situaciones que probablemente han vivido en algún momento. El hecho de mostrar a alguien humillado tanto en su escuela como en su hogar, quizás es la historia de muchos niños de la institución. Por otro lado, la solución expuesta permite ver que consideran a esa persona externa (representado como un superhéroe) como un mediador, por ejemplo un trabajador social. También, encuentran solución en remitirse a alguien experto en esos temas. Además el hecho de mencionar el valor de la niña, puede interpretarse que ellas piensan que los niños dentro del hogar deben ser apreciados y que tienen derecho a un trato digno.

Participantes #2 y #16			
Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los estudiantes distribuyeron y organizaron en viñetas la historia. Limitaron el uso de elementos de cómic a globos de diálogo.	Se evidenció claramente una problemática. Ésta era el bullying que sufrían varios niños por parte de una compañera conflictiva y agresiva.	La solución fue clara aunque no muy compleja. Se resolvió por un consejo o charla que sostuvo el superhéroe con la niña conflictiva. Él le pide que respete a sus compañeros por igual.	Se puede decir que retratar constantemente la problemática del <i>bullying</i> significa que éste problema se ve muy a menudo o es el que más afecta a los participantes. Por otro lado, el superhéroe que reflejaron va más allá de luchar contra el mal con superpoderes, pues usa el diálogo. Lo anterior evidencia que la violencia no es la mejor forma de solucionar conflictos desde el punto de vista de los estudiantes, a pesar de vivir en un contexto reconocido por sus constantes problemáticas sociales. También podría relacionarse con la realidad al superhéroe retratado, como alguien que orienta y aconseja, por ejemplo el psicólogo de la institución. El valor del respeto es algo que piden con frecuencia los estudiantes; tal vez por la carencia del mismo en el entorno escolar y/o familiar.

Participantes #9 y #10			
Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los participantes distribuyeron correctamente la historia en viñetas, pero limitan los elementos a los globos de diálogo	La problemática de la drogadicción es reflejada de forma clara, pues muestran las consecuencias del problema, incluso como se sienten los familiares cuando un hijo tiene esta adicción.	Hay inconvenientes al reflejar una solución al problema, pues no se expresó el procedimiento que siguió el personaje para salir de las drogas, sólo que las dejó y volvió a estudiar.	Aunque no hubo una solución coherente para el problema, tal vez omitieron alguna viñeta en su trabajo que explicara esta parte de la historia, si realizaron un buen trabajo al reflejar el problema, pues lo hicieron de forma elaborada mostrando que no sólo el que consume se ve afectado por el problema. Puede decirse que estos participantes leen la realidad y sus problemáticas desde una reflexión integral, pues no sólo se enfocaron en un actor del problema.

Participantes #13, #18 y #19			
Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los participantes distribuyeron correctamente la historia en	La problemática fue reflejada de forma clara. Es la ira por el rechazo que sufre uno	La solución no fue del todo clara, era poco coherente. Pues, exponen que	Estos participantes mostraron dificultad para poder retratar una solución viable a la problemática. Aunque no es algo que pase en la vida real, podría decirse que los

viñetas, pero limitaron el uso de elementos a globos de diálogo.	de los personajes. Éste posteriormente causa una situación violenta.	la ira se soluciona cuando quién la causa o provoca, invita al agredido a comer helado.	estudiantes consideran ese acto como una forma de pedir perdón a quién se le hizo daño. O por otra parte, que la cuestión de la reconciliación es lo más importante para resolver conflictos desde su perspectiva. Se resalta que hayan optado por un tema distinto a los demás.
--	--	---	--

Participantes #4 y #8

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Los estudiantes distribuyeron y organizaron en viñetas la historia. Hicieron un uso variado de elementos del cómic como cartuchos y varios tipos de bocadillos.	Se reflejó la problemática de la drogadicción de forma clara. Se representó el consumo y sus consecuencias en un villano llamado drogadicción.	La solución era coherente y viable. Se mostró un superhéroe quién aconsejaba al niño que consumía drogas. Éste también lo guiaba a un centro de rehabilitación, para que después de un año el niño retomara los estudios abandonados por su adicción.	De esta historia se concluyó que los participantes tienen una posición frente a la drogadicción. Para ellos representa un obstáculo para la continuación de sus estudios y proyectos de vida. La solución propuesta indica que los estudiantes tienen conocimiento sobre instancias especializadas para tratar adicciones. Por otra parte, desde su perspectiva, se puede ayudar a alguien que sufre dicha problemática siendo un consejero como el superhéroe que representaron. Cabe resaltar que la drogadicción en el barrio y en la escuela es un problema latente. Quizás los niños escucharon o vieron sobre las consecuencias de las drogas y concluyen que no conduce a nada beneficioso.

Participantes #12 y #22

Estructura del cómic y uso de elementos	Reflejo de una problemática	Solución a la problemática	Interpretación del Docente Investigador
Las participantes distribuyeron correctamente la historia en viñetas. Enriquecieron su historieta con globos de dialogo y pensamiento y cartuchos.	La problemática es reflejada de forma clara, la cual es el <i>bullying</i> . La historia retrata a un niño quién es insultado por los compañeros. La historia se vuelve más compleja porque el personaje afectado llega incluso a pensar en morirse.	La solución fue coherente, en ella el personaje que sufría <i>bullying</i> decidió denunciar todo al superhéroe y éste toma cartas en el asunto hablando con los niños.	Las participantes lograron mostrar la complejidad del problema del <i>bullying</i> . También se evidencia que tienen conciencia de las consecuencias más graves de este problema como el suicidio. Por otra parte, la solución que expuesta demuestra que en caso de que ellos sufran esta problemática, sabrían que la mejor forma de llegar a una solución es denunciando lo que les afecta, para no dejar que el problema avance. Nuevamente la exposición de problemas escolares muestra que quizás donde más conflictos encuentran es en su misma escuela y que es necesario que se mejoren las condiciones y dinámicas de su entorno.

5. Conclusiones y recomendaciones

Puede decirse en primer lugar, que la investigación realizada cumplió con el objetivo general en cuanto que, a través de la lectura de cómics de superhéroes, se pudo llegar a fortalecer el pensamiento crítico y la conciencia de los estudiantes como actores sociales. Igualmente, se produjo un avance significativo en tres dimensiones: uno, las reflexiones que las y los estudiantes hacían sobre lo que leían y lo que vivían, es decir, la relación fantasía-realidad. Dos, en los juicios que emitían frente a situaciones problemáticas de su cotidianidad. Finalmente, y más importante aún, las ideas que proponían para actuar en pro de la resolución de dichas situaciones. Todo lo anterior se concretó en la devolución creativa, en la que se evidencia el progreso de la intervención, pues las y los estudiantes plasmaron en sus historietas problemas que los aquejan o rodean, presentando una reflexión sobre la misma y su posible solución.

Por otra parte, la experiencia de poder intervenir en el aula, con un recurso actual, como es el cómic de superhéroes, en el cual se reflejan las complejas realidades sociales de una época, evidenció que es un elemento que permite al estudiante acercarse no solo a la realidad de otros lugares, sino que también permite acercarse a la propia y que puede llevarlo a reflexionar incluso sobre su propia vida y que de alguna manera les permite tener claridad sobre su rol en la sociedad. Asimismo, es de resaltar que para los estudiantes, el superhéroe representa no sólo un personaje estereotipado, sino que también representa los problemas humanos, los valores anhelados y carentes de la sociedad y la crítica a la misma en aras de contribuir a su mejoramiento, lo cual se evidenció en la devolución creativa, cuando le imprimieron a sus dibujos y escritos sus propios pensamientos a través de superpoderes como: la amabilidad, el respeto, la equidad, la tolerancia, entre otros, los cuales manifiestan valores que redundan en el querer contribuir a mejorar su entorno social.

Otro aspecto positivo del cómic que se observó durante el proceso, es que éste se presenta como gran atractivo para los estudiantes, su alto contenido de imágenes, color y acción invitaba a que las actividades diseñadas como su lectura no se tornaran tediosas.

Debe recalcar que, en la actualidad se está en una época en la que los niños, especialmente los latinoamericanos, se exponen a diversas problemáticas que aquejan a la sociedad y que, como lo señaló el coordinador de la institución, los niños de la Institución Educativa Nuevo Horizonte

no son la excepción, pues se hallan inmersos en uno de los contextos más vulnerables del municipio de Girardot, lo cual acarrea consigo múltiples problemas sociales como son: embarazos adolescentes, drogadicción, delincuencia, violencia intrafamiliar, violencia de género, intolerancia y escaso acompañamiento familiar, problemáticas que desafortunadamente, en muchos casos, afectan su presente y su futuro, razón por la cual es más que necesario y pertinente crear espacios como el de la propuesta llevada a cabo, donde se les permita a los estudiantes reflexionar sobre las problemáticas que los aquejan y cómo ellos pueden ayudar y participar activamente, con el ánimo de transformar su entorno, su presente y su futuro y no simplemente ser espectadores pasivos de éstas; pues ellos pueden y deben ser partícipes de esa transformación, como lo hicieron los participantes de esta investigación durante este proceso y que quizás en un futuro puedan aportar a su localidad con proyectos o propuestas.

Otra de las conclusiones que arrojó esta propuesta investigativa, es que, en la mayoría de los casos, no se les permite a los estudiantes tener un rol activo frente a las situaciones, pues se considera que no tienen la edad y, por ende, no tienen el conocimiento para proponer resoluciones ante una situación compleja. Sin embargo, a través de una correcta orientación y de la generación de espacios de discusión y participación, los sujetos pueden desempeñarse, de forma óptima, en la proposición de soluciones coherentes y pertinentes, como se evidencia en esta propuesta.

Por otra parte, este estudio contribuyó a desarrollar los principios que expone el PEI de la institución educativa, en cuanto a cuestiones como llevar al sujeto al análisis de la realidad y ser críticos con la misma, así como a buscar respuestas personales con espíritu creativo a los problemas actuales, elementos que están establecidos pero que como pudo observarse no se trabajaba en pro de su desarrollo. Atendiendo a esto, las intervenciones fueron significativas ya que no solo se les aportó a los estudiantes de quinto grado, en cuanto a la adquisición de conocimientos nuevos, especialmente en lectura crítica, sino que también se contribuyó a formar integralmente a los estudiantes en el desarrollo de valores humanos y sociales que repercutan en su entorno y en la superación personal.

Los aportes logrados en campo como haber llevado a los estudiantes a la reflexión de su entorno, a ser participativos, a exponer sus opiniones y soluciones a los problemas actuales, son esenciales para la comprensión de la temática tratada, pero, por otro lado, como es común en toda propuesta investigativa, existen dificultades y este trabajo no está exento. Una de las principales dificultades fue la constante inasistencia de algunos estudiantes a las clases, problema que incidió,

de cierta manera, en el desarrollo de un óptimo proceso, ya que se debía tomar parte del tiempo dispuesto para cada sesión para explicar lo que se había visto en la intervención anterior. Otro factor, es la mala ortografía y la falta de cohesión y coherencia, aspectos que inciden en la comprensión de las propuestas desarrolladas.

Como recomendación, se expone la necesidad de que los docentes de lengua Castellana, así como de otras áreas, incluyan en sus clases el cómic como herramienta para la enseñanza de contenidos, ya que bajo sus recreaciones se puede atraer al estudiante, no sólo para trabajar temas de problemática social sino temas de ciencia, tecnología, civilizaciones, historia, literatura y lectura crítica, promoviendo y preparando al sujeto para la vida productiva, científica, social y transformativa.

En cuanto a futuros docentes o investigadores que quieran seguir esta línea de estudio, se recomienda incluir el uso de los tics, o la lectura de cómics por medio de dispositivos electrónicos, por un lado, para facilitar el acceso y producción de cómics, pues éstas ofrecen diversidad de plataformas y alternativas. Sin embargo, fue algo que no se pudo implementar, ya que la institución carece de una buena conexión a internet, así como de dispositivos electrónicos, por lo se optó por trabajar con material impreso. Ésta es una de las debilidades del actual sistema educativo, pues se hace necesario en los planes de estudio y se exige la implementación de las nuevas tecnologías, pero en la realidad y aunque estamos en la era tecnológica, las instituciones todavía carecen de ellas bien sea porque no se cuenta con los elementos o porque es deficiente la red o porque los dispositivos son obsoletos.

También, puede decirse que este trabajó impactó tanto a nivel personal, como profesional, ya que en primer lugar trabajar con una población compleja y en un en un contexto reconocido por sus diversas problemáticas sociales, representó un reto, ya que exige un nivel más alto de compromiso con la comunidad y con el objeto de estudio a desarrollar. Por otro lado, implementar el cómic en el aula representó un descubrimiento, ya que dio cuenta de que más allá de ser un medio de expresión y/o entretenimiento, es un elemento que tiene grandes beneficios desde lo educativo, pues es actual, tiene elementos subyacentes que permiten pensar en la realidad y sus problemáticas y tiene un lenguaje que exige la interpretación tanto de la imagen como el texto, además de que pueden abordarse diferentes temáticas y desde áreas distintas al de lenguaje. Por último, el trabajar el sujeto crítico, permitió dar cuenta que aunque los participantes eran niños, tienen conocimiento de su realidad y las problemáticas que los rodean, además demuestra que en

ellos hay un espíritu por ser más que un espectador pasivo de la realidad, sino que ellos desean contribuir a construir una mejor.

Por último, baste decir que no es suficiente realizar este tipo de trabajos de manera aislada, pues debe ser un compromiso institucional, un compromiso del quehacer docente, de quien se prepara para ser docente, así como de las instancias locales, regionales y nacionales; se hace necesario volver la mirada, reflexionar y actuar sobre la problemática en el ámbito educativo que aqueja nuestro país. No basta con crear leyes y decretos si no se llevan a la práctica. No basta con escribir en los modelos pedagógicos los ideales de la educación, si estos no se asumen ética y comprometidamente.

Referencias

- Aguilar, M. R. (2013). Educación, diversidad e inclusión: La educación intercultural en perspectiva. *Ra Ximhai*, 9, 49-59.
- Alcaldía de Girardot. (2016). *Proyecto de Acuerdo por el cual se Adopta el Plan de Desarrollo del Municipio de Girardot 2016-2019*, Girardot. Recuperado de <http://www.girardot-cundinamarca.gov.co/MiMunicipio/ProgramaDeGobierno/Plan%20de%20desarrollo%202016-2019%20GIRARDOT%20PARA%20SEGUIR%20AVANZANDO.pdf>
- Betancurt, M., Lince, W. D., & Restrepo, M. M. (2010). El sujeto crítico: Construcción conceptual desde la teoría clásica. *Aletheia*, 2, 57-72.
- Blasco, J., & Parramon, J. (1996). *Cómo dibujar historietas*, Madrid: Parramón Ediciones.
- Bolton, C. (2012). Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning. *University of South Carolina Beaufort*, 6, 389-395.
- Cano Flórez, M. (1997). Evaluación y educación. *Ciencia Administrativa, Nueva Época*, 1, 31-37.
- Cañizares, J. H. (2014). *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5°-2 de la institución educativa mercedario de San Juan de Pasto*. (Trabajo de pregrado) Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, Colombia.
- Castillo, M. C., Montoya, J. C., & Castillo, L. C. (2018). La educación, una mirada desde el conflicto social en Colombia. *Revista Educación y Humanismo*, 20, 216-232.
- Colombia, MEN. (2006). Estándares Básicos De Competencias Del Lenguaje. Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf
- Cerda, H. (1991). *Los elementos de la investigación*, Bogotá: El búho.
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: Códigos y convenciones. *Revista Signa*, 22, 267-290.
- Del Rosario, L. (2011). El cómic y el poder: Una perspectiva antropológica. *Boletín Millares Carlo*, 32, 52-65.

- Delgadillo, D. M. (2016). *El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica*. (Tesis de pregrado). Universidad pedagógica Nacional, Bogota, Colombia.
- Diaz, L. (2011). *La observación*. Mexico D.F: Universidad Nacional autónoma de México.
- Dimal, M. (2006). Eliciting Children's Values Through 4-Frame Comics Strip Illustrations of Life Situations. *Miriam College*. Recuperado de http://edisdat.ied.edu.hk/pubarch/b15907314/full_paper/417990425.pdf
- Eisner, W. (1996). *Cómic and sequential art*, Florida: Poorhouse Press.
- Gasca, L., & Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Graham, K. (2017). Applying Marcuse to modern social movements. *King's undergraduate research Journal*,1, 32-39.
- Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los cómics*, Barcelona: Ediciones Península.
- Hernández Henríquez, M.M. (2018). *Apuntes del Curso de semiótica*. Girardot: Universidad de Cundinamarca.
- Hernández Posada, J. N. (2017). *Promoción de Habilidades de Empatía a través de la Creación y Discusión de Cómics: Una Mirada desde el Aula Multigrado*. (Tesis de pregrado) Universidad distrital francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.), México D.F: McGraw-Hill.
- Hurtado, J. (2010). *El proyecto de investigación: metodología de la investigación holística* (Tercera ed.), Caracas: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jara, V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 2, 53-66.
- Juliao Vargas, C. G. (2011). *El enfoque praxeológico*, Bogotá D.C: Imagen Gráfica.
- Leal, F. (2003). ¿Qué es crítico? Apuntes para la historia de término. *Revista Mexicana de Investigación educativa*, 8, 245-261.
- Marcuse, H. (1969). *Un ensayo sobre la liberación*, México: Joaquín Mortiz S.A.

- Martínez García, J. (2009). La izquierda y los superhéroes. *Le monde diplomatique en español*, 1, 27-30.
- Mata, M. C. (1999). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Diálogos de la comunicación*, 1, 80-91.
- Mina , A. (2014). Episteme del sujeto tradicional y el sujeto crítico en educación. *Revista de Educación & Pensamiento*, 21, 44-48.
- Patiño, Z. (2010). Pensar la formación de sujetos críticos en la escuela. Reflexiones sobre los casos de Colombia y México. *Educación y Humanismo*, 12, 73-92.
- Ramírez, R. (2008). La pedagogía crítica Una manera ética de generar procesos educativos. *Folios UPTC*, 2, 108-119.
- Sepulveda, Y. F. (2015). Formación de sujetos de derecho desde la teoría crítica y ámbito jurídico. *Principia Iuris*, 13, 11-41.
- Snyder, L. G., & Snyder, M. (2008). Teaching critical thinking and problem solving skills. *The Journal of Research in Business Education*, 50, 90-99.
- Sotelo, M. (2009). *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005*. Lima: Universidad Mayor de San Marcos. Tesis para optar el título de Licenciado en Comunicación Social
- UNESCO. (2012). *Por qué somos como somos?: Una historieta que promueve el pensamiento crítico de los jóvenes en la ciudad*, Ciudad de Guatemala: UNESCO.
- Vega Pindado, E. (2008). *Narrativa gráfica*. Madrid, Recuperado de: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/narrativa/lenguaje.pdf>
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*, Madrid: Ediciones Nautilus.
- Williams, R. (2003). *Palabras clave, un vocabulario de la cultura y la sociedad*, Buenos Aires: Ediciones nueva visión Buenos Aires.
- Wong Jaramillo, E. M., Peña, J. M., & Falla, S. O. (2016). La actitud crítica un aspecto fundamental en la educación. *Sophia*, 12, 107-114

Fecha: 9 de Marzo del 2018

Hora: 8:30 am

Entrevistadora: Buenos días, ¿podría regalarme su nombre por favor?

Entrevistado: Si claro, mi nombre es Arturo Torres Hernández

Entrevistadora: ¿Qué cargo desempeña usted aquí en la Institución Educativa Nuevo Horizonte?

Entrevistado: Yo soy el Coordinador de la Institución hace más de dos años.

Entrevistadora: ¿La Institución posee algún estudio de alumnos egresados que se destaquen a nivel local, regional, nacional o internacional por ser líderes sociales?

Entrevistado: No, no hay ninguna caracterización de ese tipo.

Entrevistadora: Bueno, y desde lo que usted conoce, en el tiempo que lleva aquí laborando, ¿sabe de alguien que se caracterice por lo anterior?

Entrevistado: No. Desde lo que conozco no hay ningún egresado que se destaque en algo.

Entrevistadora: ¿Tiene conocimiento de algún egresado de la Institución que acceda a la educación superior?

Entrevistado: No, pues la mayoría de estudiantes no terminan su bachillerato, por problemas o falta de recursos económicos.

Entrevistadora: Entonces... ¿tiene conocimiento de los problemas sociales a los que se enfrentan estos niños?

Entrevistado: Sí, muchos de los estudiantes vienen de hogares donde los maltratan, la pobreza es un problema muy grande también, también hay muchos que tienen problemas con drogas, se ve mucho el embarazo a temprana edad y si conozco de algunos muchachos de la Institución que no terminaron el colegio y acabaron en la cárcel.

Entrevistadora: Señor Coordinador, ¿la Institución tiene algún proyecto que atienda esas necesidades o ayude a los jóvenes para prepararlos frente a esas problemáticas?

Entrevistado: No. Pues por el momento no se tiene ningún plan de acción, aunque el gobierno... o el ministerio tiene un plan llamado PESCC, Programa de Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía, pero no se aplica en la institución.

Entrevistadora: Muchas gracias señor Coordinador por el espacio brindado.

Entrevistado: Un gusto.

PRUEBA DIAGNÓSTICA

COLEGIO NUEVO HORIZONTE-SEDE PRINCIPAL

Nombre: KAREN LIZETH GONZALEZ RAMIREZ Grado: 9

Lee el texto

Nuez de Oro

La linda María, hija del guardabosque, encontró un día una nuez de oro en medio del sendero.

-Veo que has encontrado mi nuez. Devuélvemela - dijo una voz a su espalda.

María se volvió en redondo y fue a encontrarse frente a un ser diminuto, flaco, vestido con jubón carmesí y un puntiagudo gorro. Podría haber sido un niño por el tamaño, pero por la astucia de su rostro comprendió la niña que se trataba de un duendecillo.

-Vamos, devuelve la nuez a su dueño, el Duende de la Floresta -insistió, inclinándose con burla.

-Te la devolveré si sabes cuántos pliegues tiene en la corteza. De lo contrario me la quedaré, la venderé y podré comprar ropas para los niños pobres, porque el invierno es muy crudo.

-Déjame pensar..., ¡tiene mil ciento y un pliegues!

María los contó. ¡El duendecillo no se había equivocado! Con lágrimas en los ojos, le alargó la nuez.

-Guárdala - le dijo entonces el duende-: tu generosidad me ha conmovido. Cuando necesites algo, pídeselo a la nuez de oro.

Sin más, el duendecillo desapareció.

Misteriosamente, la nuez de oro procuraba ropas y alimentos para todos los pobres de la comarca. Y como María nunca se separaba de ella, en adelante la llamaron con el encantador nombre de "Nuez de Oro".

Contesta siguientes preguntas en base al texto anterior

1. María encuentra la nuez de oro en

- a. el camino.
- b. medio del bosque.
- c. en su comarca.

2. De la lectura del relato se concluye que María es

- a. honesta y generosa.
- b. triste y desconfiada.
- c. temerosa y amargada.

3. El duende entrega la nuez a María porque

- a. ella lo ha vencido en una prueba.
- b. comprobó que la niña cumpliría su promesa.
- c. tenía muchas y no esa ya no le interesaba.

4. Los duendes pueden reconocerse gracias a

- a. su tamaño.
- b. rasgos de su rostro.
- c. su vestimenta.

5. Se concluye que la nuez de oro, para el pueblo significó

- a. grandes aventuras.
- b. muchos beneficios.
- c. cumplir todos los caprichos de los habitantes.

6. Los personajes principales del cuento son:

- a. El padre de María, el duende y los habitantes
- b. María y el duende
- c. Los habitantes y el duende

7. Si no hubiera deseos mágicos para solucionar la pobreza. ¿Qué se podría hacer para solucionarla?

si les daban otras cosas

8. ¿Crees que Colombia tiene los problemas de los habitantes del cuento?

No

9. ¿Crees que lo que hizo María estuvo bien?

si estuvo bien

10. ¿Qué hubieras hecho tú en el lugar de María?

haber cumplido los deseos de los aldeanos

RESPONDE LA PREGUNTA 11 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE ILUSTRACIÓN:



11. La intención del autor con la anterior viñeta fue:

- a. Felicitar a todas las mujeres en su día
- b. Criticar la celebración del día de la mujer cuestionando su sinceridad
- c. Mostrar las labores que hacen las mujeres en el hogar

PONDE LA PREGUNTA 12, 13 Y 14 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE ILUSTRACION:



12. ¿Ves algún problema social en estas viñetas? Si o No ¿Cuál?

si el señor de ^{cabello} blanco

13. ¿Has visto esto en tu colegio o en tu barrio? Si o No ¿Cómo?

No le visto

14. ¿Cómo puedes tu ayudar a solucionar un problema como el de la imagen? Si no ves ningún problema de la sociedad deja este espacio en blanco.

No

15. ¿Consideras que lo que hace Stryker (El hombre con el cabello gris) con los mutantes esta bien? Si o no ¿Por qué?

no no esta bien porque esto depende a los superheroes

16. Si contestaste que que NO está bien. Ahora escribe un pequeño mensaje a Stryker para que no siga tratando de esa manera a los mutantes. Si quieres puedes dibujar algo que represente tu mensaje.

No

ENCUESTA

Nombre: Johan Alfonso Tique T. Edad: 11

Colegio: Nuevo horizonte Curso: 507

Hola, las siguientes son unas preguntas para conocer un poco más de ti y de tus intereses. No te preocupes no hay respuestas correctas o incorrectas, solo responde lo más honestamente posible.

1. ¿En qué barrio vives?

San Rafael

2. ¿Hay problemas en tu barrio? Si o no ¿Cuáles?

hay unas veces que roban las casas del barrio.

3. ¿Con cuántas personas vives?

con 4 personas más

4. ¿Te gusta el colegio?

hay veces

¿Te gusta leer?

a. Si

No

c. A veces

5. ¿Te gusta escribir?

a. Si

No

c. A veces

6. ¿Cuál es la razón por la que lees?

- a. Para aprender
- b. Porque me gusta
- c. Para tener buenas notas en el colegio

7. Cuando lees, ¿Cómo te gustan los textos?

- a. Solo texto
- b. Solo imágenes
- c. Imágenes y texto

8. ¿Te gusta leer cómics o historietas?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

9. ¿Qué tipos de texto leen en la clase de español?

fabulos, leyendas, mitos, cuentos

10. ¿Tienes algún superhéroe favorito? ¿Cual? ¿Por qué te gusta?

Superman

11. ¿Crees que en los comics o películas de superhéroes hay problemas que pasan en la vida real? Si o no ¿Cuáles?

Si los incendios, explosiones y peleas



16-

Girardot, Mayo 24 del 2018

Licenciado
PABLO ENRIQUE ROMERO RUEDA
Rector
Institución Educativa Nuevo Horizonte
Ciudad

Asunto: Presentación de Estudiante

Reciba un cordial saludo.

La maestra en formación **LEYDY MARCELA MORALES MORALES**, de noveno semestre del programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en humanidades: Lengua Castellana e inglés, requiere realizar en la institución que usted dirige, observaciones y aplicación de una secuencia didáctica con el fin de aplicar el trabajo de grado, titulado **LA INCIDENCIA DEL COMIC EN LA FORMACION DE SUJETOS CRITICOS**, con el cual se busca fortalecer las habilidades de pensamiento crítico y la formación de sujetos críticos de los estudiantes del grado quinto.

El presente trabajo de grado se encuentra bajo la dirección de nuestro docente **MARIA MERCEDES HERNANDEZ HENRIQUEZ**, cuya dirección de correo electrónico es hernandezhenriquez@gmail.com.

Agradecemos de antemano la colaboración que se le preste a la maestra en formación para que las actividades a realizar sean exitosas.

Atentamente,


CLAUDIA MARCELA JIMÉNEZ GORDILLO
Coordinadora Programa Licenciatura Educación Básica
con énfasis en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés

Betty González Mora

12.1.13.1

Carrera 19 No. 34-209 Girardot – Cundinamarca
Teléfono (091) 8515071 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional

Anexo # 5. Diarios de campo.

Sesión 1: Preparándonos para leer comics	12 de Junio- 7-9 am
Objetivo: Comprender e identificar los elementos que constituyen al cómic	
Observación	
<p>Los estudiantes muestran interés en el video, y en las historietas. Posteriormente no muestran mayor dificultad al organizar las viñetas, pues a pesar de la ausencia de texto ellos interpretaban la imagen, y el efecto de movimiento que tenía para seguir el orden.</p> <p>Algo notable es que tienen algunos conflictos a la hora de trabajar en grupo, pues manifiestan que no quieren hacerse con su compañero, que prefieren trabajar solos etc.</p> <p>Finalmente para el taller no muestran mucha dificultad al realizarlo pero algunos estudiantes se mostraron confundidos en cuanto a realizar un resumen, pues no sabían cómo hacerlo así que se decide explicarlo.</p>	

Sesión 2: Personajes estereotípicos del cómic y teoría del color	19 de Julio- 7-10 am
Objetivo: Comprender la teoría del color aplicada a los personajes del cómic.	
Observación	
<p>Los niños se vieron intrigados con la actividad de la ruleta de colores, y participaron pasando al tablero. Además con cada color ellos lo relacionaban con superhéroes como hulk y el significado del verde, o también el rojo y azul en spiderman.</p> <p>Cuando se pegó la foto de los personajes ellos casi de inmediato los reconocieron, y rápidamente los describieron con adjetivos desde lo que veían. Cuando se les dio la lectura del cómic ellos estaban interesados al ver tanto color e imágenes, y se les vió enganchados a la lectura.</p> <p>A la hora de dibujar un superhéroe mucho se mostraron contentos, pues les gustaba dibujar, algunos no ya que decían que sus dibujos eran “feos”.</p> <p>Tomó más del tiempo previsto, pues el tema era extenso y es una cantidad grande de participantes.</p>	

Sesión 3: Leer y reconocer.	31 de Julio- 7-9 am
Objetivo: Identificar las problemáticas sociales subyacentes en el cómic.	
Observación	
<p>Los niños se vieron intrigados con la actividad de la ruleta de colores, y participaron pasando al tablero. Además con cada color ellos lo relacionaban con superhéroes como Hulk y el significado del verde, o también el rojo y azul en Spiderman.</p> <p>Cuando se pegó la foto de los personajes ellos casi de inmediato los reconocieron, y rápidamente los describieron con adjetivos desde lo que veían. Cuando se les dio la lectura del cómic ellos estaban interesados al ver tanto color e imágenes, y se les vio enganchados a la lectura.</p> <p>A la hora de dibujar un superhéroe mucho se mostraron contentos, pues les gustaba dibujar, algunos no ya que decían que sus dibujos eran “feos”.</p> <p>A la hora de hablar muchos se sintieron intimidados o con miedo a hablar, pero les ayudaban con las respuestas a los compañeros que si participaron. Tenían miedo de expresarse aunque supieran la respuesta.</p>	

Sesión 4: Hora de actuar para solucionar	2 de Agosto- 7-10 am
Objetivo: Proponer soluciones para un problema social.	
Observación	
<p>Los niños fácilmente recordaron lo visto en la sesión anterior, así como el problema de la discriminación. Cuando leyeron se dieron cuenta que los superpoderes que ellos le asignaron a su superhéroe anteriormente no eran útiles para la discriminación así que pusieron valores a su superhéroe.</p> <p>Se observó menos problemas al trabajar en grupo. Ellos mismos asignaron roles dentro de cada grupo, por ejemplo el que escribía bien plasmaba el guion, el que mejor leyera iba a ser el narrador etc.</p> <p>Algunos decidieron identificarse como superhéroes usando las máscaras traídas por la docente, y ellos se representaban como los que ayudaban a las víctimas de la discriminación. Se vio más participación de los estudiantes que en las sesiones anteriores</p>	

Sesión 5: Vengadores y estudiantes combaten el bullying	9 de Agosto- 7-10 am
Objetivo: Identificar el problema social subyacente en el cómic (bullying) relacionándolo con la realidad Establecer una opinión frente a una realidad social Proponer soluciones para un problema social.	
Observación	
<p>Se observó que los niños fácilmente encontraron problemas en su entorno y que estaban familiarizados con el concepto de bullying.</p> <p>Durante la lectura del cómic estuvieron concentrados en la lectura, y nuevamente al ser una lectura en grupos, demostraron un buen trabajo en equipo, ya que no hubo peleas y se turnaban para leer el cómic.</p> <p>A la hora de hacer las carteleras fue donde se observó más cooperación y participación entre ellos, a pesar de que estaban divididos en grupos, entre todo el salón se daban ideas para los mensajes y los dibujos que plasmarían. Se vio que fueron capaces de asumir roles, además de tomar decisiones por consensos sin conflictos como era recurrente entre ellos.</p> <p>A la hora de exponer se evidenció emoción e interés en la mayoría de ellos por poder exponer sus trabajos. Aunque si tenían graves errores de ortografía la docente intentó revisar todos antes de su exposición final.</p>	

Sesión 6: Spiderman y jóvenes a luchar contra las drogas	14 de Agosto- 7-9 am
Objetivo: Identificar el problema social subyacente en el cómic (drogadicción) relacionándolo con la realidad Establecer una opinión frente a una realidad social Proponer soluciones para un problema social.	
Observación	

<p>Para esta sesión se observó gran interés de los estudiantes en cuanto al video, ya que ese tipo de recursos no era utilizado, posteriormente durante el taller escrito algunos se acercaron para manifestar dudas frente a la pregunta de si tenía relación con la vida real, pues decían que como eran películas no había nada real. Para esto la docente realiza preguntas generadoras y explicaciones. Para hacer el consejo se les vio interesados, y sus consejos eran que para dejar la droga debían estudiar, o enfocarse en algún arte para distraerse. Nuevamente esta sesión mostró cooperación e interés frente a las actividades.</p>	
Sesión 7: Superman y la inteligencia emocional	16 de Agosto- 7-9 am
<p>Objetivo: Identificar el problema social subyacente en el cómic (la ira) relacionándolo con la realidad Establecer una opinión frente a una realidad social Proponer soluciones para un problema social.</p>	
Observación	
<p>En este ejercicio se vio que los estudiantes leyeron atentamente el cómic, ya que estaban muy sorprendidos de que superman se hubiera vuelto iracundo y asesinara a un villano, pues desde lo que ellos conocían decían que el siempre promovía el derecho a la vida, y que por eso no estaba bien, que era mejor enviarlo a una cárcel.</p> <p>A la hora de hacer las postales, en grupos, ellos decidieron organizarse o dividirse por roles, y luego como habían visto una pelea entre dos niños del salón hace una semana, decidieron usar esa historia y esos participantes para dar su consejo, lo que demuestra que a ellos no les gusta o no encuentran correcto que dos compañeros se peleen. Y también cabe resaltar que los que recibieron la tarjeta, es decir los dos compañeros que pelearon días atrás, se mostraron tranquilos y agradecidos con recibir esa tarjeta, y no lo tomaron como burla. Los conflictos durante las intervenciones disminuyeron significativamente.</p>	

Sesión 8: Creando nuestro propio cómic	21 de Agosto- 7-10 am
<p>Objetivo: Elabora un cómic coherente, usando sus elementos. Refleja en su historia, problemáticas de su realidad, así como la solución a ésta.</p>	
Observación	
<p>Este ejercicio despertó en gran medida el interés de los estudiantes, pues hicieron preguntas, sobre si podían realizarlo con ciertos materiales, además de estar constantemente corrigiendo su cómic para que quedara mejor.</p> <p>Se tuvo que revisar constantemente lo que hacían o escribían por los graves errores de ortografía que presentaban.</p> <p>El trabajar en parejas les facilitó el hacer su cómic, pues entre los dos decidían quien dibujaba o quien escribía.</p> <p>A la hora de exponer a los otros niños, muchos se mostraron un poco temerosos, pues les temblaba la voz o no hacían contacto visual, pero intentaban responder siempre las dudas de quienes los veían.</p> <p>Los estudiantes mostraban cierto orgullo por poder presentar sus trabajos, a pesar del temor a hablar en público.</p>	

Anexo #6. Sesión 1. Actividad 2. Taller.

¿CUALES SON LOS ELEMENTOS DEL COMIC?

TALLER

Nombre: Milton Anderson Fecha: _____

1. Lee la siguiente historieta



2. Contesta las siguientes preguntas

a. ¿Cuántas viñetas hay en esta historieta? Enuméralas.

hay 7 viñetas

b. ¿Existen globos o bocadillos? Encierra los globos de dialogo con verde, y los globos de pensamiento con rojo.

c. ¿En esta historieta hay onomatopeyas? ¿Cuáles son?

la 1

3. Realiza un resumen de la historia

que compro hamburguesa para el y una cosa para y un cofre para

¿CUALES SON LOS ELEMENTOS DEL COMIC?

TALLER

Nombre: Johan Alfonso I. Fecha: 19 de Julio 2018

1. Lee la siguiente historieta



2. Contesta las siguientes preguntas

a. ¿Cuántas viñetas hay en esta historieta? Enuméralas.

Hay siete viñetas

b. ¿Existen globos o bocadillos? Encierra los globos de dialogo con verde, y los globos de pensamiento con rojo.

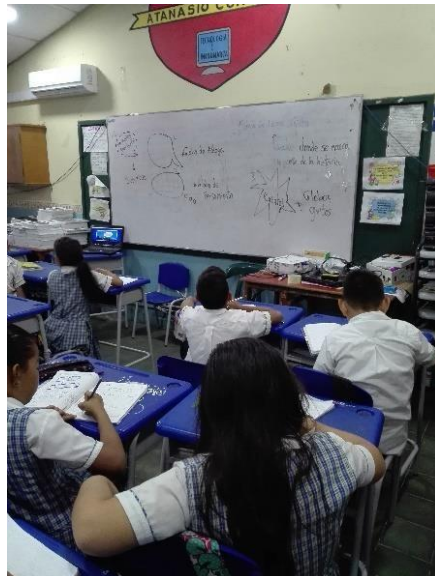
c. ¿En esta historieta hay onomatopeyas? ¿Cuáles son?

¡Slam!

3. Realiza un resumen de la historia

El señor llevo con las hamburguesas y lo repartio todas esas hamburguesas pero a garfield le trajeron un cofre lleno pelio por salsa

Anexo #8. Registros fotográficos Sesión 2



Anexo #9. Sesión 2 Actividad 1. Síntesis individuales de las cualidades de los superhéroes y villanos.

Superheros	villano	
buenos	solitario	
fuerte	malo	
guapos	loco	
agil	torpe	Josivyr Sebastian
sabidurias	feo	

~~Red~~

Los Superheroes

- Buenos
- Amistosos
- Inteligentes
- con musculos
- Agiles

Los villanos

- feos
- Odiosos
- Ambisiosos
- Irresponsables
- Locos

Darly Lozada

~~Red~~

Nombre: Breinner Duran

Los Superheroes son: amables, con poderes, sabios, valientes, fuerza

los villanos son: feos, locos malvados, peleones &

Tarea

Llebar diccionario

¿Como son las superheroes?

los superheroes son: ^{son personas} guapos, fuerza, sabiduria, inteligentes, valen.

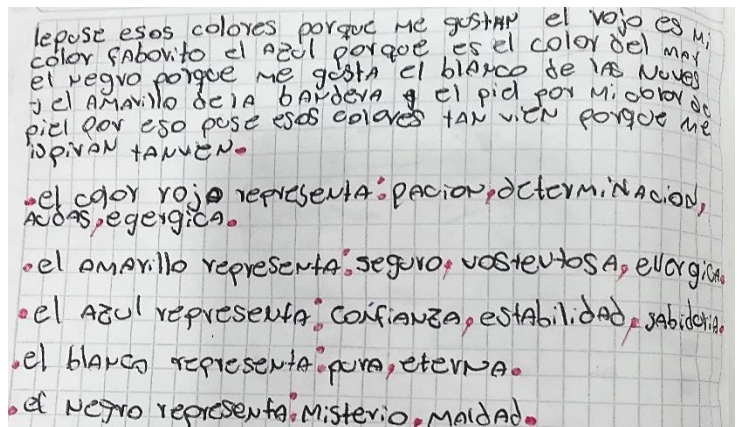
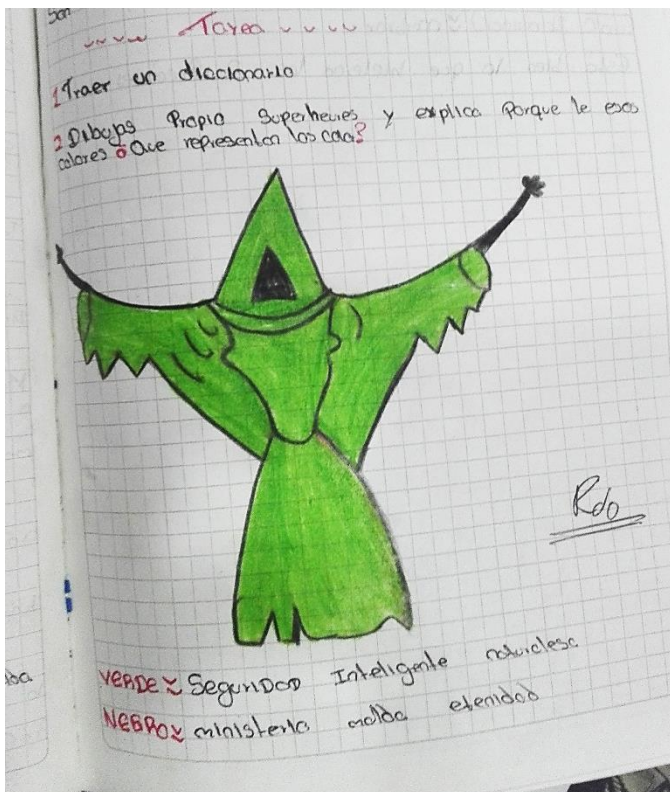
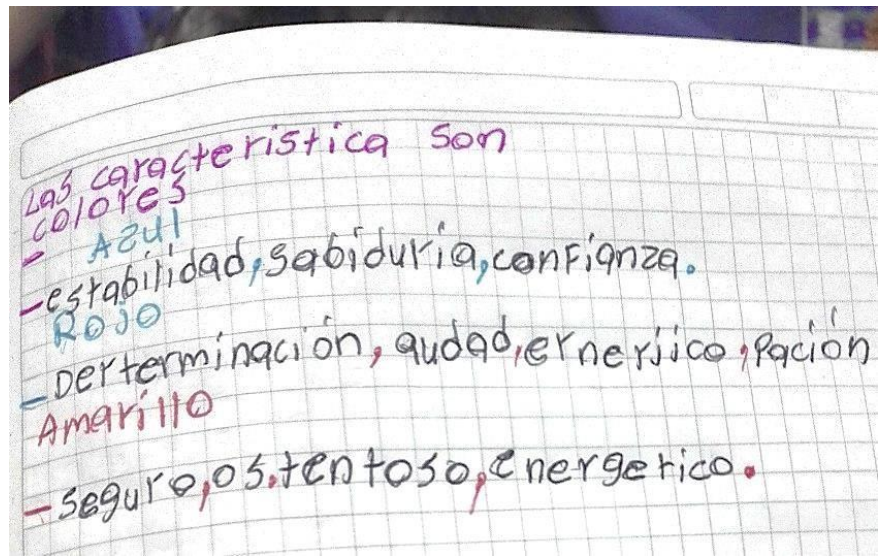
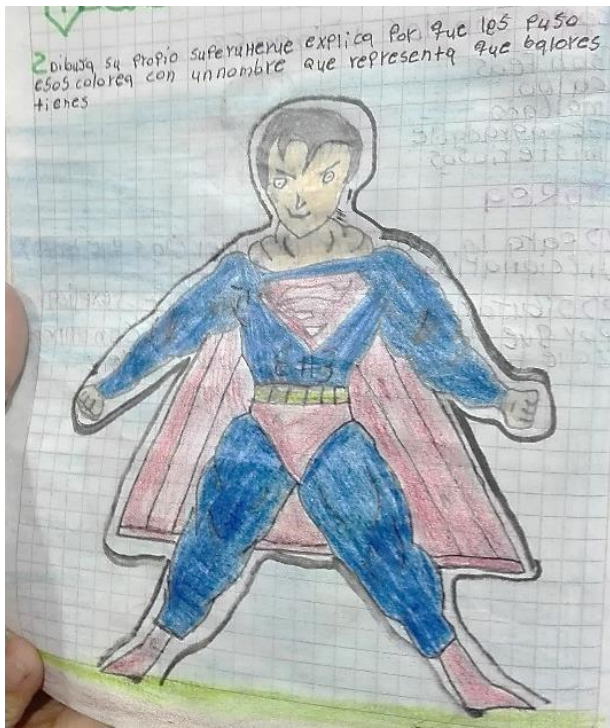
Diana Lucia

Como son los villanos:

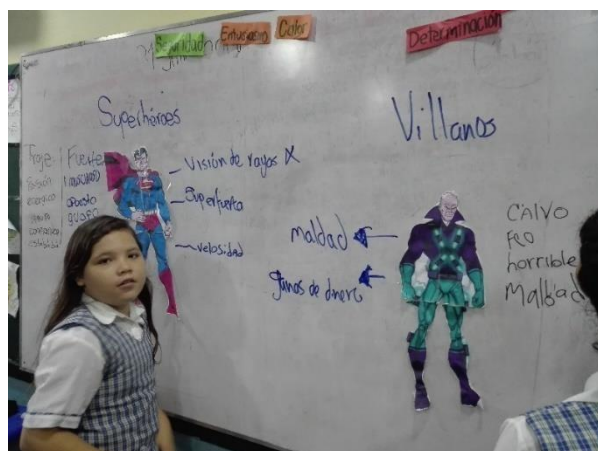
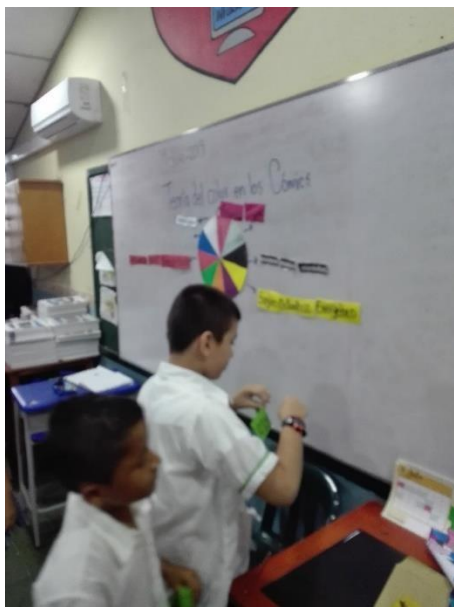
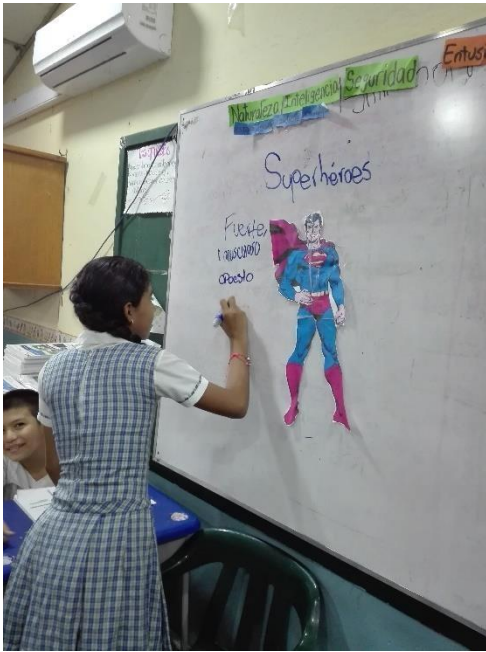
son feos, orribles, son malos, misteriosos, hacen maldad.

~~Red~~

Anexo #10. Sesión 2 Actividad 2. Dibujo individual de un superhéroe o villano con teoría del color.



Anexo #11. Registros fotográficos Sesión 2.



TALLER

NOMBRES Y APELLIDOS: ANITA Tatiana del Gonzalez

1. Realiza un pequeño resumen de lo que leíste, o lo que pasó en el cómic

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- ¿Quiénes eran los personajes?
- ¿Dónde sucedió la historia?
- ¿Quién era stryker?
- ¿Cómo es la personalidad de los mutantes?
- ¿Cómo es la personalidad de los purificadores?

a mark, y JILL, Purificadores.
b en una escuela
c. malo, odioso, no le gustaba los mutantes.
d. eran buenos Pero los mataban
e. Los Purificadores eran malos. Y mataban a los mutantes.
resumen.
Que eran 2 niños uno de ellos tiene 11 y la otra 9 Los Purificadores lo mataron y los defaron Para que lo vieran muertos.

TALLER

NOMBRES Y APELLIDOS: Emely Juliana Vivalba Abril

1. Realiza un pequeño resumen de lo que leíste, o lo que pasó en el cómic

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- ¿Quiénes eran los personajes?
- ¿Dónde sucedió la historia?
- ¿Quién era stryker?
- ¿Cómo es la personalidad de los mutantes?
- ¿Cómo es la personalidad de los purificadores?

SANCIÓN

1) R/= Que los niños estaban en la escuela solos y llegaron los purificadores que iban matando a los niños y los purificadores habían herido al niño y después lo colgaron de los columpios y los purificadores se fueron y luego el super heroe y los salvo.

2) R/= mark y Jill.

3) R/= Escuela primaria westport en westport Connecticut.

4) R/= El poder de los Purificadores

5) R/= buenos por que salvar a las personas.

6) R/= mala por que matan a las personas.

Anexo #13. Sesión 3. Actividad 2. Transcripción aportes mesa redonda.

P24:

-Docente: ¿Cómo se llama lo que vimos en el texto?

(Ruido de fondo, gritos, discriminación) Participante:
Discriminación.

-Docente: ¿Y qué es la discriminación?

-Participante: que no quiere estar al lado de una persona... que lo rechazan

P2:

Docente: ¿A quiénes discriminan en el mundo o en Colombia?

Participante: A los negros a los ciegos a los que les falta partes

P1:

-Docente: ¿Está bien lo que hacían los purificadores? ¿Si ó No? ¿Por qué?

-Participante: No, porque ellos cogían y mataban a la gente buena.

-Docente: ¿Y matar porque está mal?

-Participante: Porque ellos tenían derecho a vivir y todos tienen derecho a vivir así sean diferentes.

P8:

-Docente: ¿A quiénes discriminan?

-Participante: A los pobres, a los discapacitados.

-Docente: ¿A quiénes más?

-Participante: A los gays y por venir de otro lugar.

-Docente: ¿Entonces discriminan a personas que son?

Participante: De otros lugares.

P4:

-Docente: ¿Qué piensas de la discriminación?

-Participante: Es malo.

-Docente: ¿Por qué?

-Participante: Porque apartan a los otros, a los demás.

-Docente: ¿Por qué apartan a los otros?

-Participante: Por ser diferentes

Docente: Y entonces todos somos iguales

Participante: Algunos no, pero eso no es razón para que los echen.

P15:

-Docente: ¿Qué piensas de la discriminación?

- Participante: No me gusta humillar a la gente ni pegarle - Docente: ¿Por qué no te gusta discriminar?

- Participante: Porque algunos me caen bien... todos tenemos los mismos derechos y no podemos pasar encima de los otros.

P5:

- Docente: ¿En el mundo o en Colombia discrimina a alguien como en la historia? ¿A quiénes?

- Participante: Por la raza, a algunos de mi salón.
- Docente: ¿En la escuela lo hacen o no?
- Participante: Si a veces, porque uno a veces tiene algo diferente.

P6:

- Docente: ¿Por qué crees que los mutantes eran perseguidos?
- P: Porque eran distintos a los humanos, a las personas y tenían poderes.

P9:

- Docente: ¿Está bien lo que hacían los purificadores? ¿Sí o no? ¿Por qué?
- Participante: No, está mal porque los niños no tenían la culpa de nada.
- Docente: ¿Y crees que a los mutantes está bien que los maten?
- Participante: No.
- Docente: ¿Por qué?
- Participante: Porque tienen el mismo derecho a vivir que los humanos.

P17:

- Docente: ¿Por qué crees que los mutantes eran perseguidos?
- Participante: Porque... (Silencio) ellos tenían poderes y los humanos no. Por eso no los querían
- Docente.: ¿Tu qué piensas de la discriminación?
- Participante: que no está bien porque los demás se sienten mal.. Y a mí no me gustaría que me hicieran eso.

P3:

- Docente. ¿En Colombia discriminan a alguien como en el cómic? p.
- Si, a los negritos.
- Docente: tu qué piensas de la discriminación?
- P: pues que es malo
- Docente: porque es malo
- P: Porque no importa que sea negro, uno tiene que ser amable con todos... todas las personas.

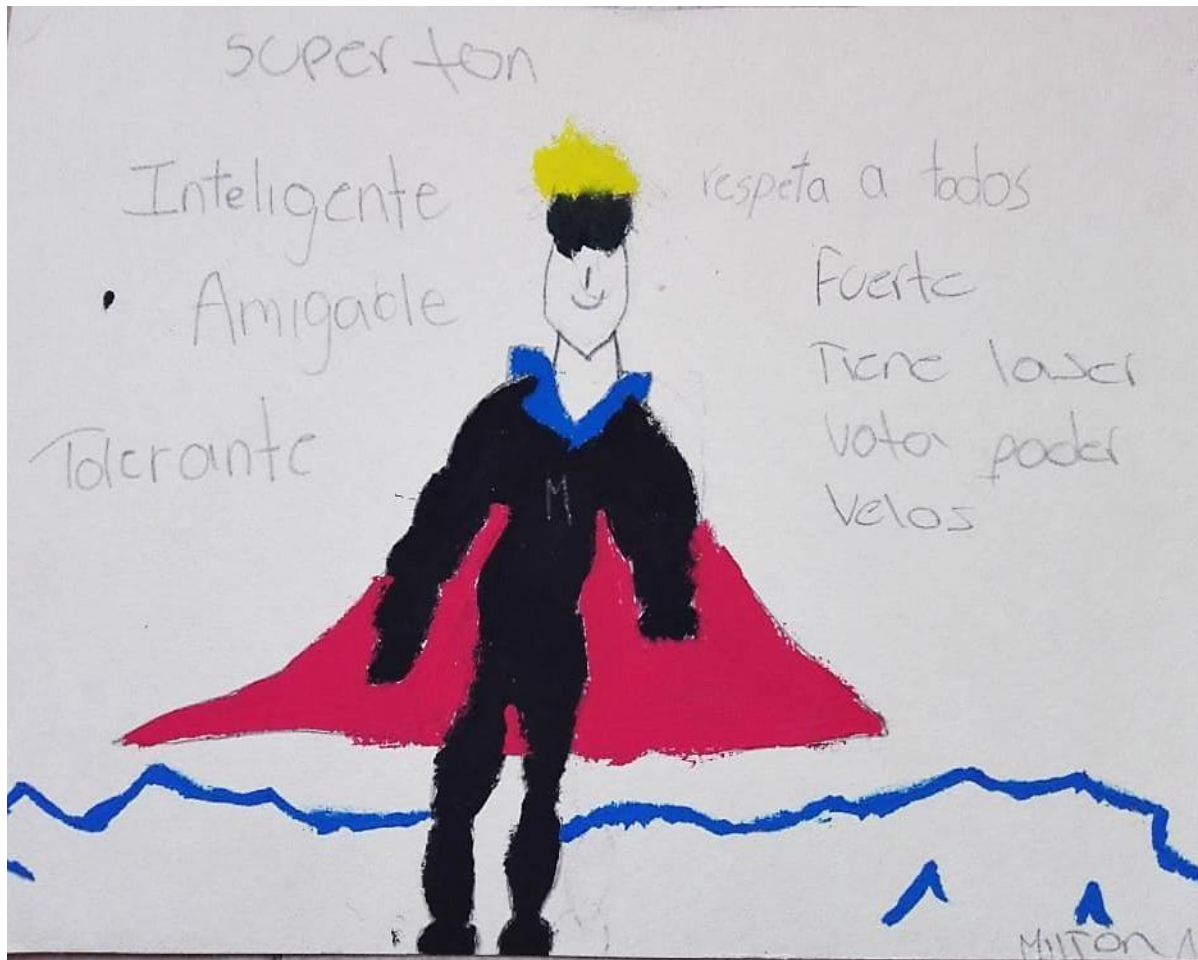
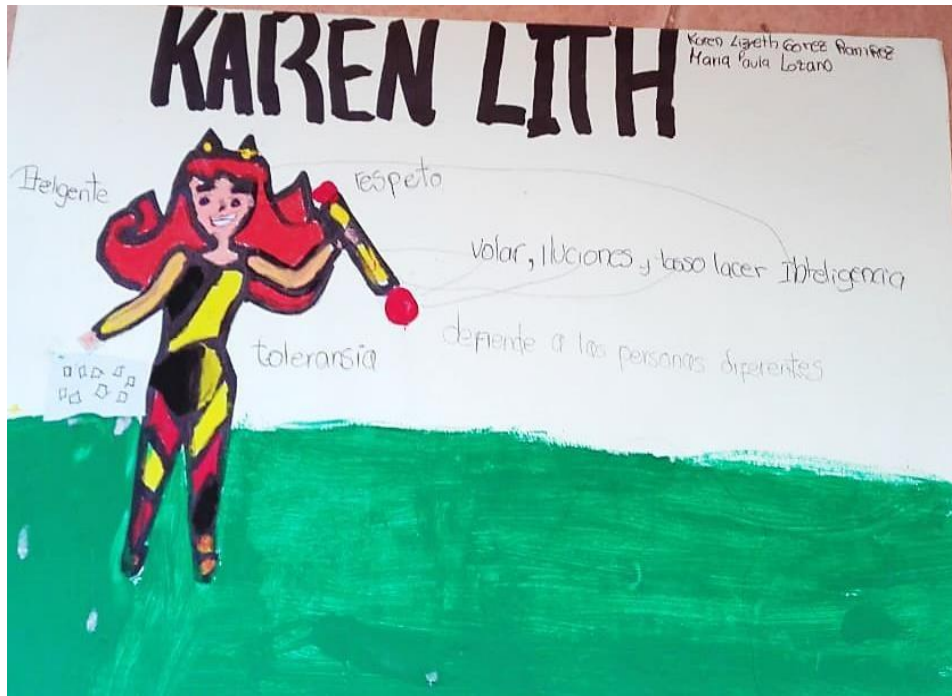
P12:

- Docente: ¿Por qué crees que discriminaban a los mutantes?** Participante:
- Porque eran distintos a los humanos, porque tenían poderes Docente: ¿En Colombia pasa algo parecido?
- Participante: si también rechazan a los negros o enfermos.
- Docente: ¿Qué piensas de eso?
- Participante: Pues... está mal, porque ellos no son malos... Son como nosotros.

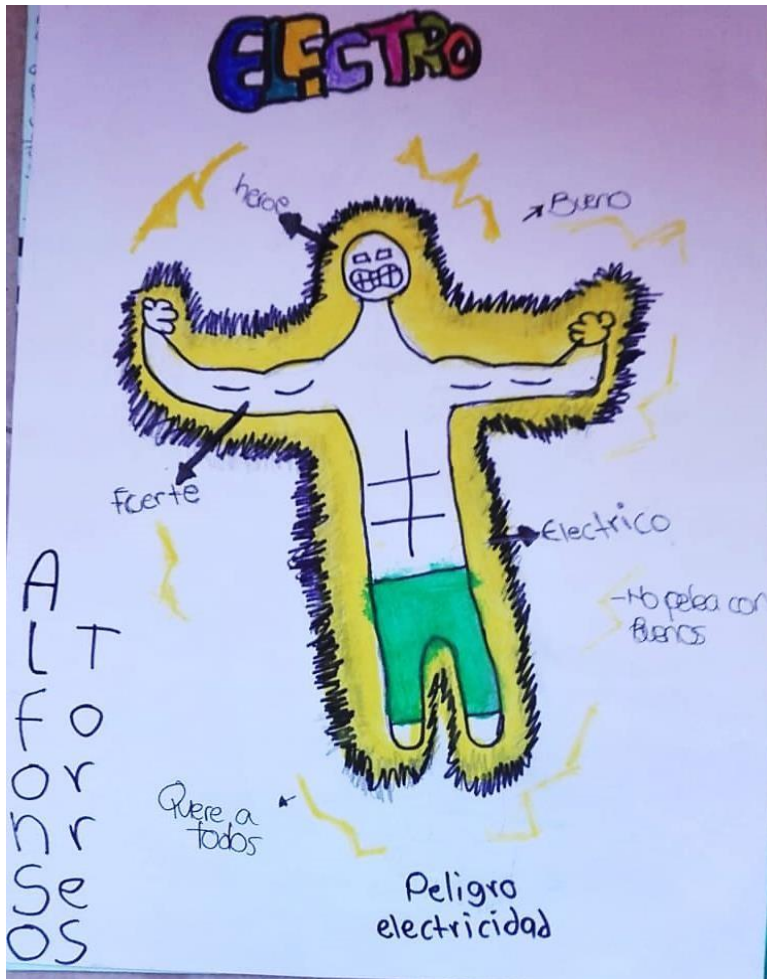
Anexo #14. Registros fotográficos. Sesión 3.



Anexo #15. Sesión 4. Actividad 1. Superhéroes con valores para combatir la discriminación.



Anexo #16. Sesión 4. Actividad 1. Superhéroes con valores



~~había una~~ ~~una~~ vez una niña que discriminaba a otra niña por ser de otro país en todas las veces la niña le comenzaba a decir que era una india y muchas cosas más y la niña se ponía a llorar y la amiga de la niña no le gustaba.

~~Charin~~ Geraldin

y entonces se ponía a llorar y se escondía en el baño llorando y decía que la discriminaban por ser de otro país.

Valentina

y la amiga le dice amiga no lloras más a la profesora para que la sancione y le digo entonces la amiga para que no la discrimine y le digo a la profesora para que sancione a la niña por 3 días más bullying para que no

Profesora

y después la profesora sanciona a la niña por 3 días por discriminar a la

LA DISCRIMINACIÓN

En una vez Mexico un niño que sufría de cancer y el pobre se quedo calvito y en la escuela los niños lo discriminaban por ser calvo y el niño se ponía triste cuando Andres y Ricardo estaban jugando paso Jorge y le quitaron las onces cuando a el le robaron las onces el niño se sintió triste y fue al barranco de un edificio.

y Jorge se tiro del barranco y Hulk lo salvo de la muerte, y le pregunto por que se quería suicidar entonces Jorge le respondió que los niños de la escuela los molestaban por ser calvo.

Samuel David, Alfonso Breiner, Reyber y Anderson

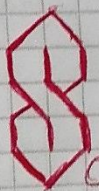
Anexo #19. Registros fotográficos. Sesión 4.



Tracer un pintura en un cuadro de cartulina y una hoja traer

Taller control de lectura

- 1 d Porque crees que se creó este comic?
- 2 d cuál es la intención del comic?
- 3 d cuál era el problema evidenciado en el comic?
- 4 d En donde sucede este problema en la vida real?



Oloración

- 1 R/2 Por que hay niños en la escuela que le hacen bullying
- 2 R/2 Ayudar a los niños que en la escuela no hayga bullying
- 3 R/2 Le estaban haciendo bullying a uno de ellos
- 4 R/2 ~~Nunca~~ ~~y~~ ~~en~~ ~~el~~ ~~centro~~ En los escuelas

Zharith Liney Martinez Rodriguez
Taller control de lectura.

- 1) ¿Porque crees que se creó este comic?
Por que hay niños en la escuela que le hacen bullying ✓
- 2) ¿Cuál es la intención del comic?
Ayudar a los niños que en la escuela no hayga bullying ✓
- 3) ¿Cuál era el problema evidenciado en el comic?
Le estaban haciendole bullying a uno de ellos ✓
- 4) ¿En donde sucedió el problema en la vida real?
en las escuelas ✓

Hombre = Parity = losada

TALLER control de Lectura

- 1) ¿Porque crees que se creó este comic?
R1 = Hay mucho niño que le hacen Bullying en las escuelas
- 2) ¿Cuál es la intención del comic?
R1 = enseñamos a no hacer bullying y a respetar
- 3) ¿Cuál era el problema evidenciado en el comic?
R1 = un robot gigante atacaba la ciudad los aventureros eran envidiosos con ojo de alcazar
- 4) ¿En donde sucede este problema en la vida real?
R1 = en la escuela, en los barrios, en los Baños

Bre; Nel campo Florigo Scribe

1) ¿Cuál es el nombre del capítulo?
R/ La noche del lasito

2) ¿Cuáles son los personajes?
R/ el lasito y Espidamiga

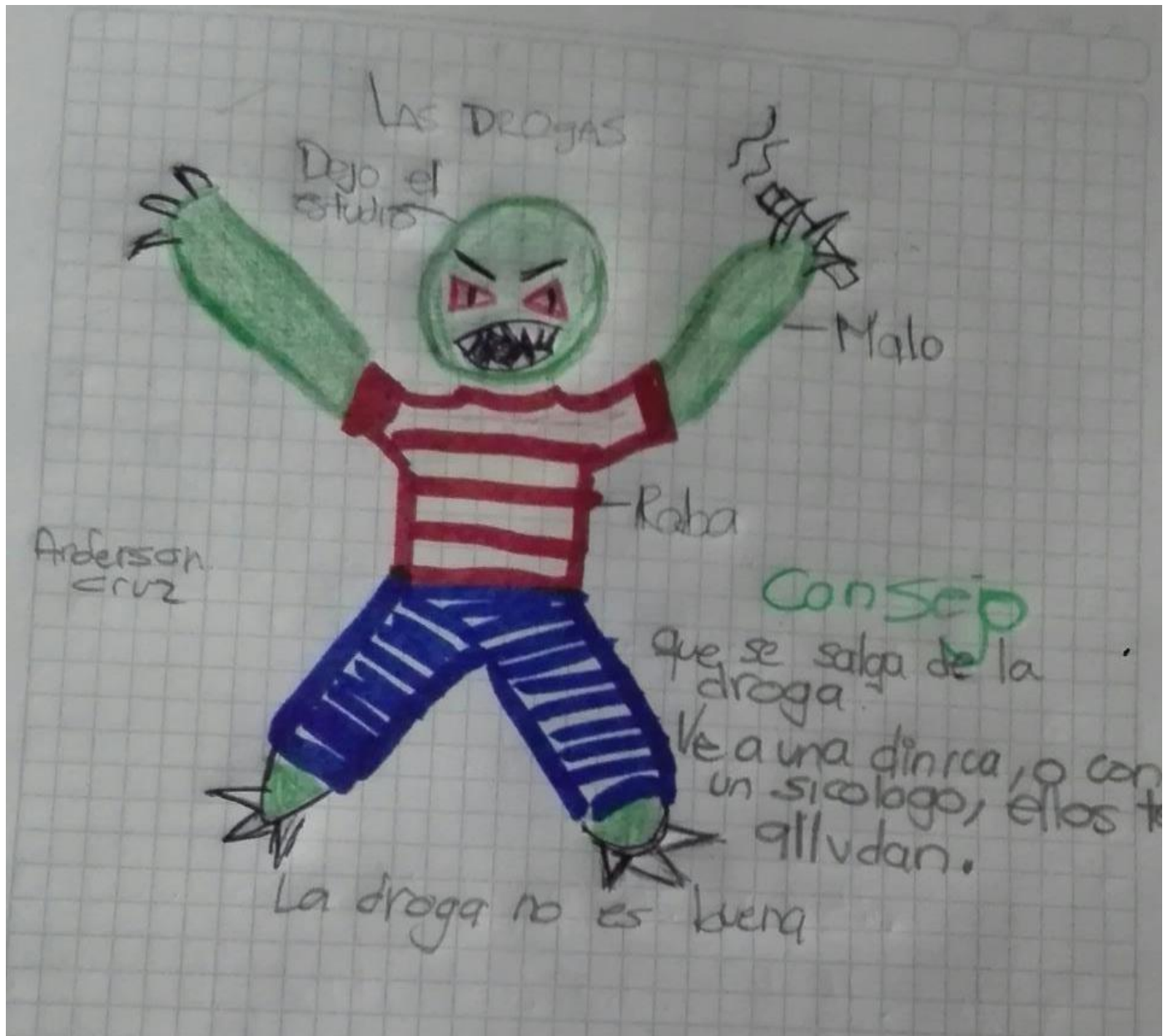
3) ¿Inicio y no y desarrollo. R/ inicia con los títeres por el
R/ = nudo quería volver a tener los personajes en
el lasito desarrollo el lasito se convirtió en
un niño

4) ¿Cómo es el doctor? R/ como a nido
R/ = científico dedicado a su profesión

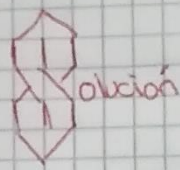
5) ¿Qué lo persiguen en el lasito?
R/ se toma un progreso

6) ¿Se parece en algo a la vida Real en su
R/ = Porque las personas toman progresos
y se vuelven cosas como la
matemática el azúcar el pelico y el
desante vosser

Anexo #24. Sesión 6. Actividad. 2. Dibujo y consejo para las drogas.



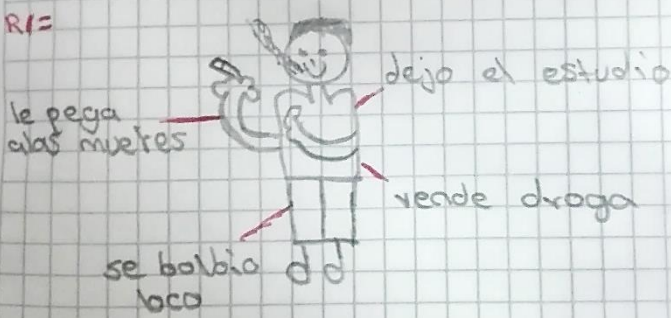
Anexo #25. Sesión 6. Actividad. 2. Dibujo y consejo para las drogas

 solución

1. representa en un dibujo que pasa cuando una persona consume droga?

R/E=

Jaisuir Sebastian
Hernandez gomes



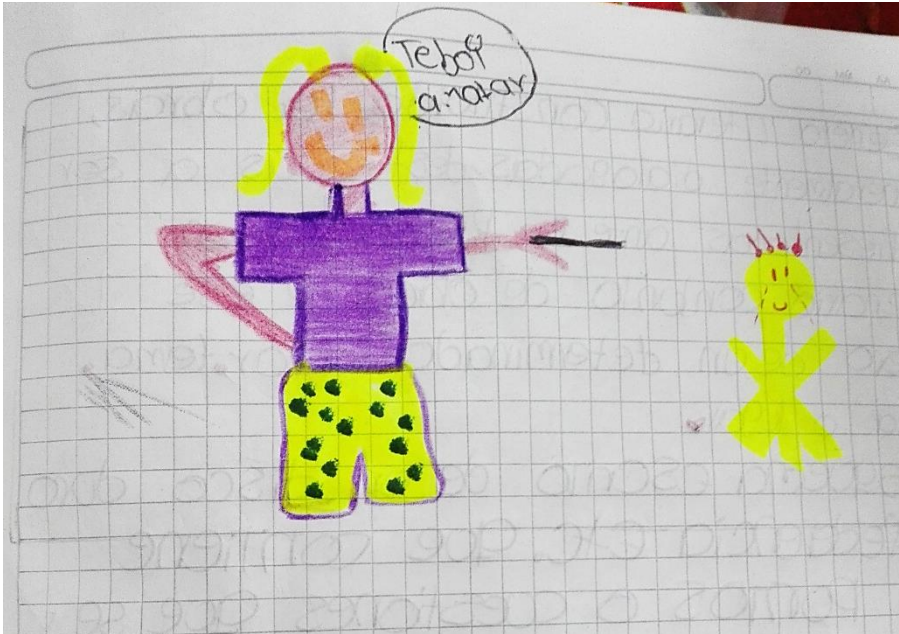
le pega alas mujeres

dejo el estudio

vende droga

se bobbia de loco

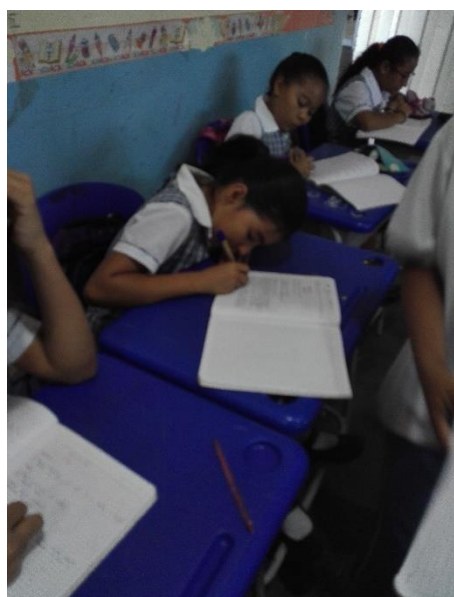
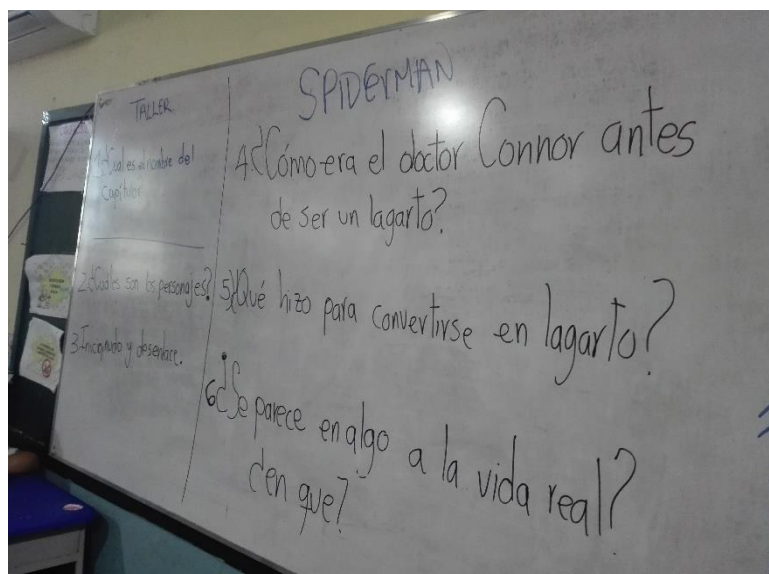
irce a una clinica a blar con una cicologa para que deje la droga porque eso produce cancer

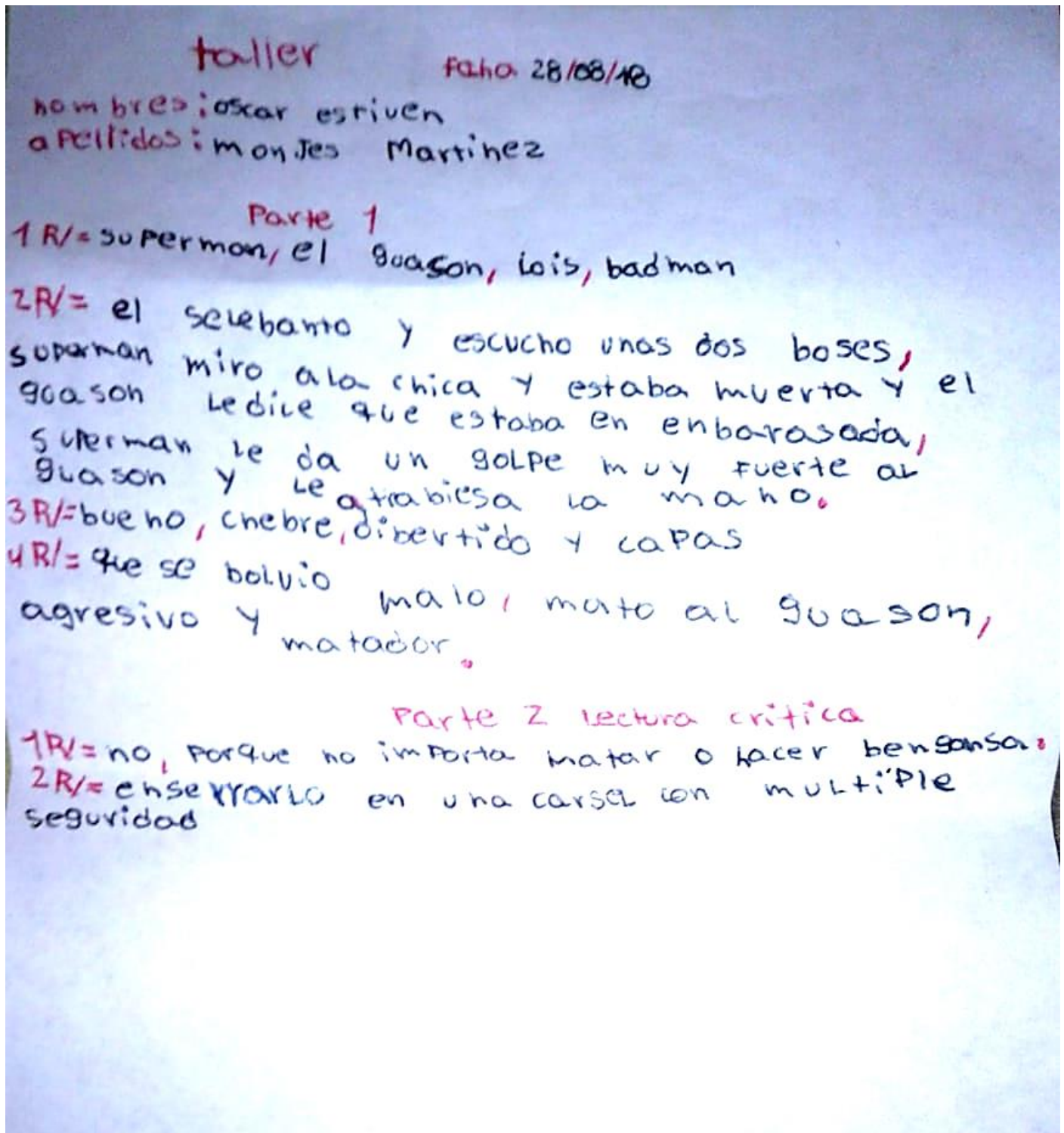


Te voy a matar

que se meta un centro de reeducacion que se meta a creativo que siga la vida

Anexo #26. Registros fotográficos. Sesión 6.





Nombre y apellido = **Angie Tatiana Gil González.**

① quienes son las personajes:
Superman, - Guazón, la Linterna Verde, Harley Quinn, Mujer maravilla.

② inicio, nudo, desenlace: que cinco años atrás Superman era fuerte, que el Guazón, mataba a los animales, Superman mataba a Guazón.

③. bueno, divertido, cheve, alegre.

④. era feo, como lo al señor Guazón

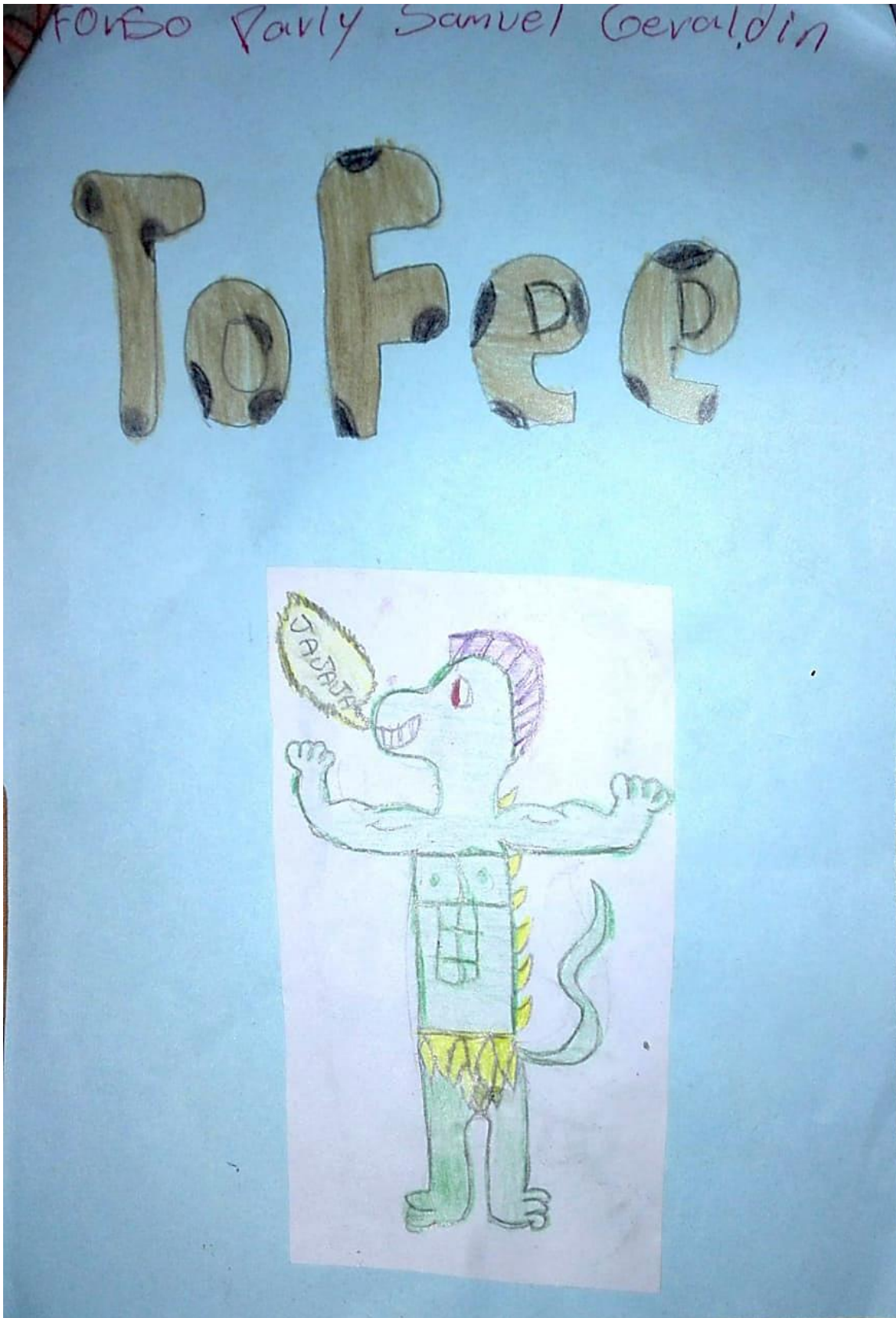
2 Parte 2

1 estas de acuerdo con su
Perez si eno

1 no por que no debermos matar
a nadie, a un que se el muy malo.

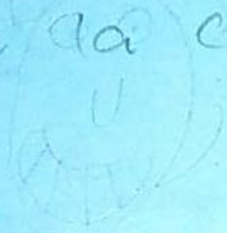
2 Re Pudieron arreglar las
cosas...

Anexo #29. Sesión 7. Actividad. 3. Postales.



Había una vez un niño que se llama Samuel y Milton y Milton fue a buscar deleas a Samuel y hubo muchos gritos y jalones y empujaban.

El consejo es:
Pensar en cosas buenas
y mantener la calma.





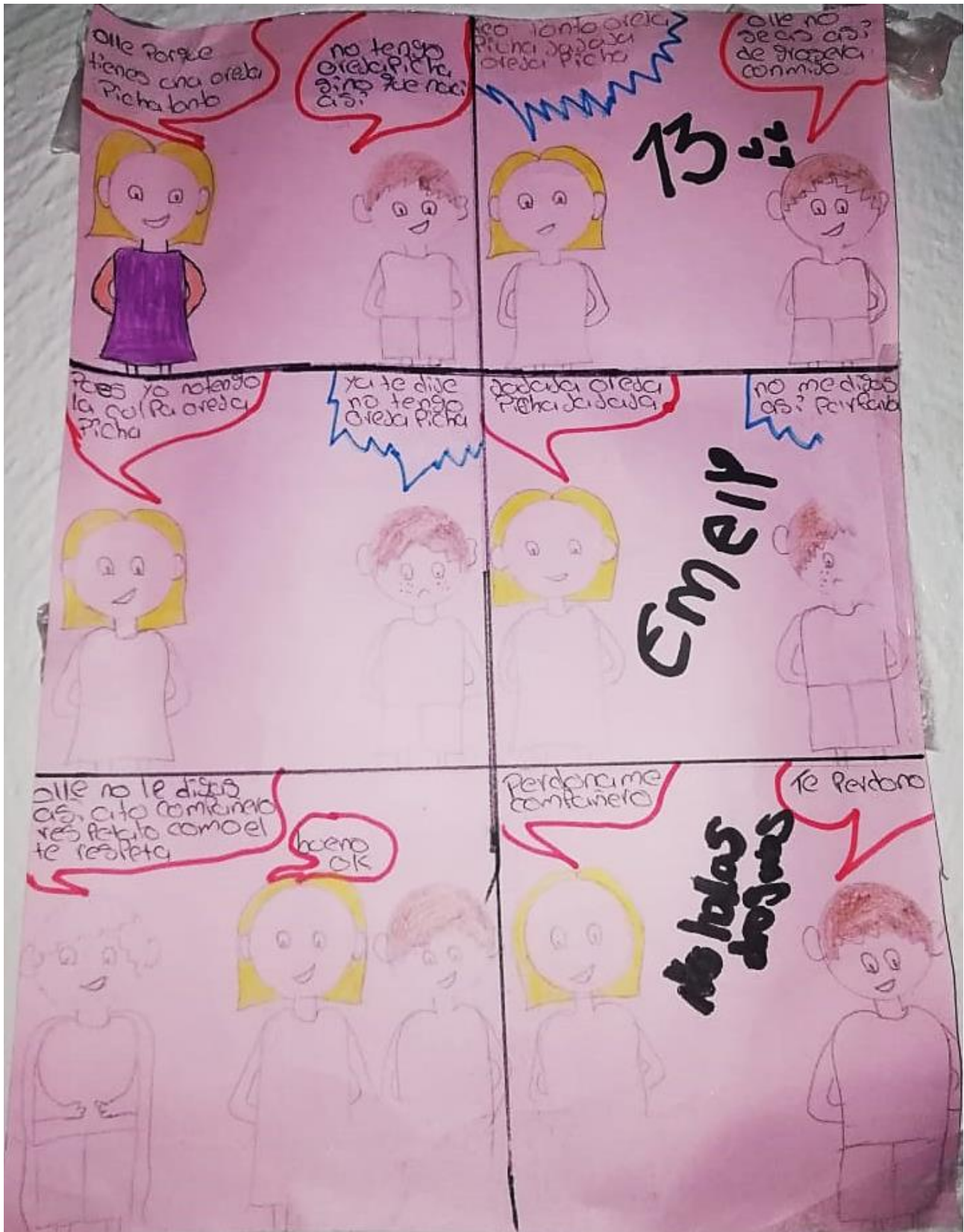
La ira
Oscar tenía los lápices y Luis Miguel
le pidió permiso y Oscar se puso muy
bravo y le pegó a Luis Miguel y le
dejó un moratón y se peleaba
mucho y Oscar siempre ganaba

No hay que pelear por
cosas materiales, al que calmarce
y estar tranquilo

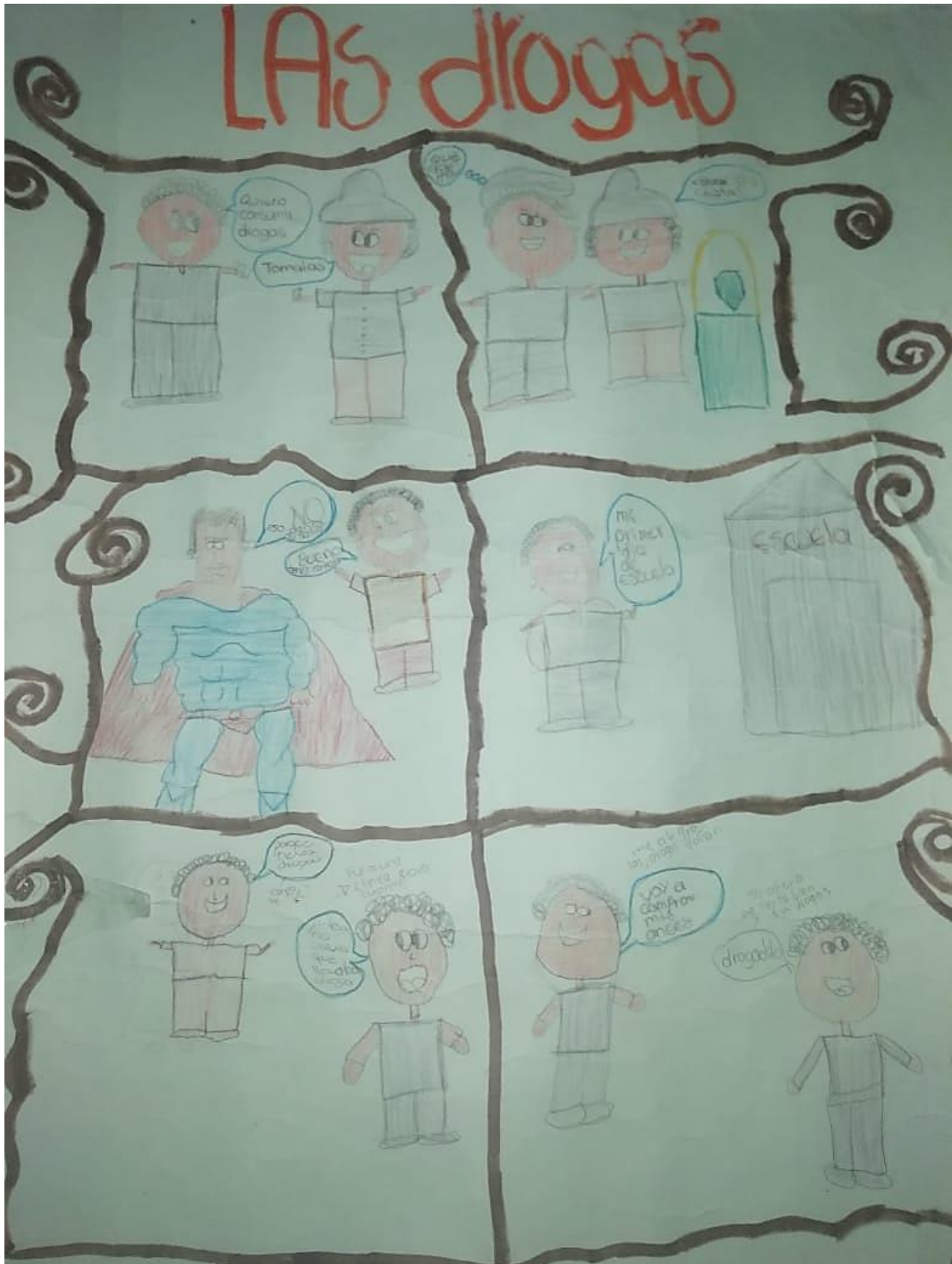
Anexo #33. Registros fotográficos. Sesión 109.



Anexo #34. Sesión 8. Devolución creativa (cómico).

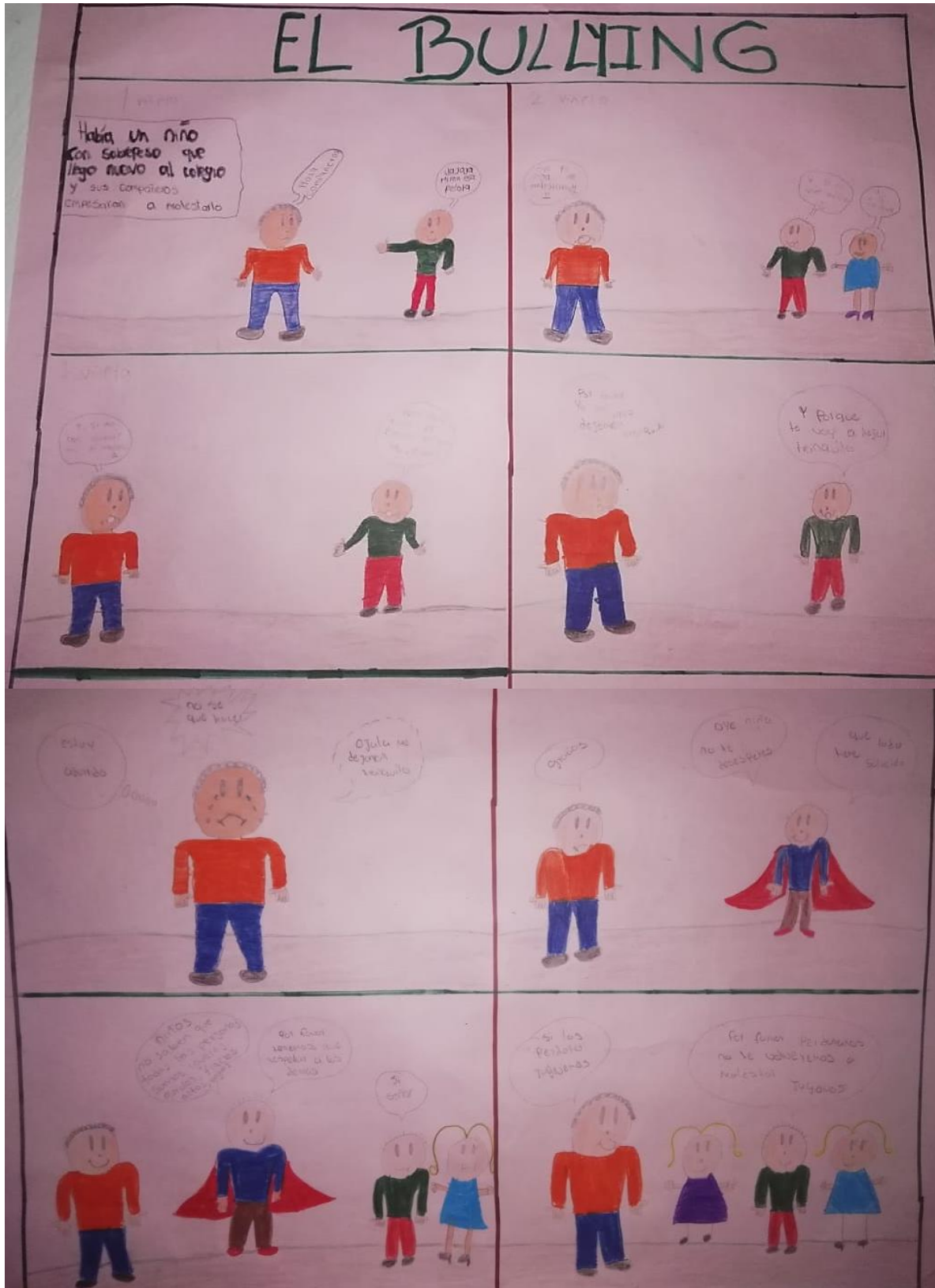


Anexo #35. Sesión 8. Devolución creativa (cómics).

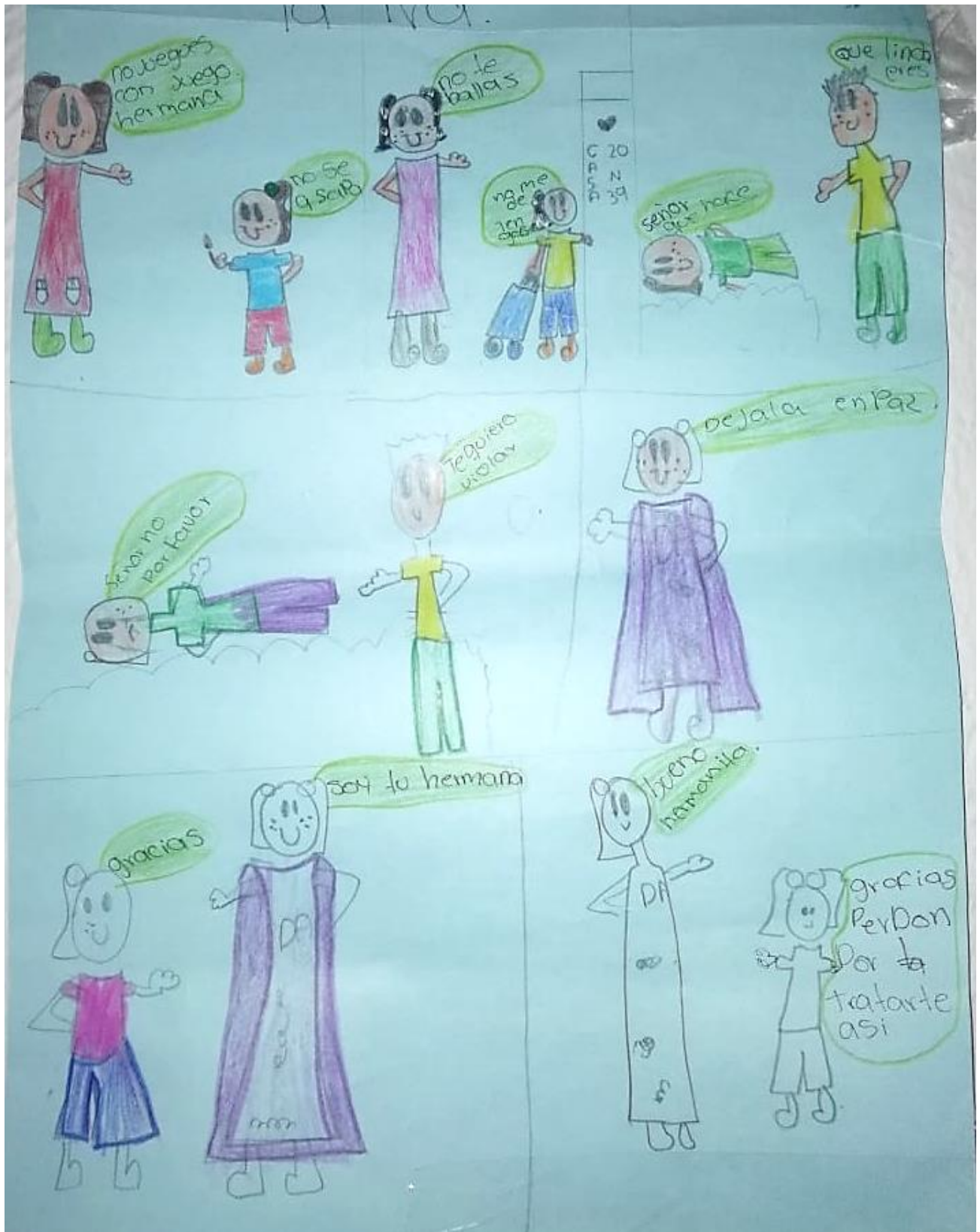




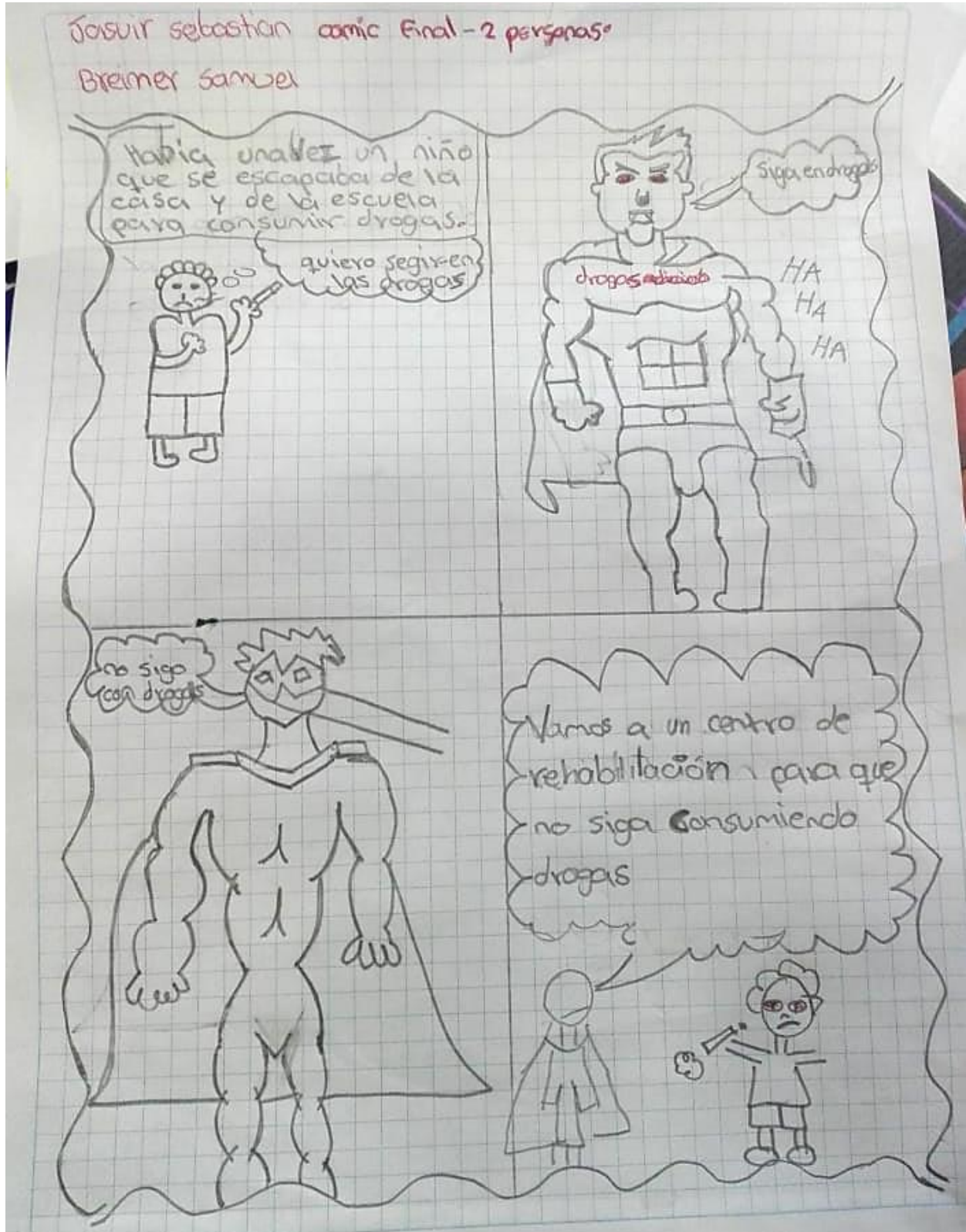
Anexo #37. Sesión 8. Devolución creativa (cómic).



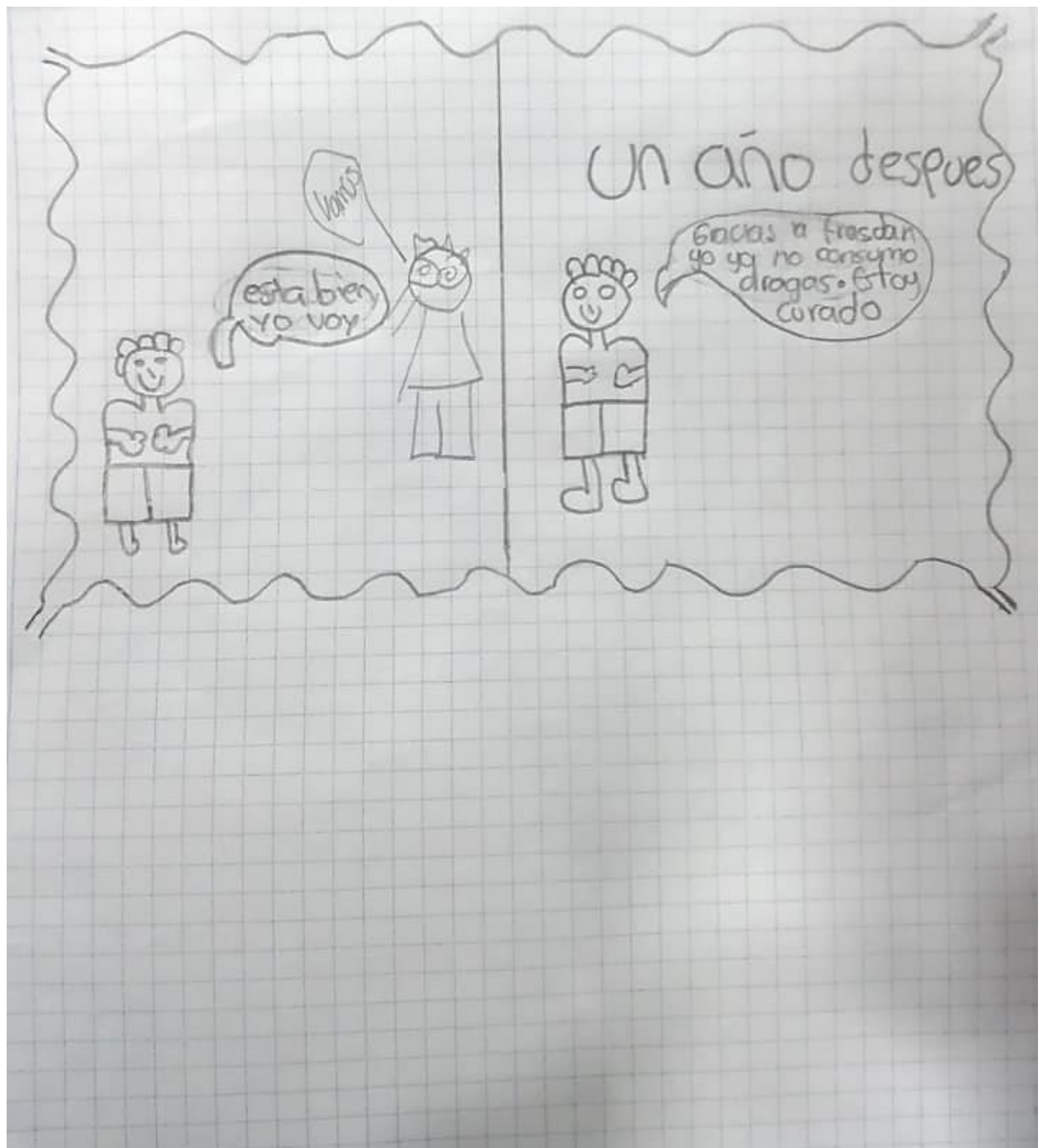
Anexo #39. Sesión 8. Devolución creativa (cómics)



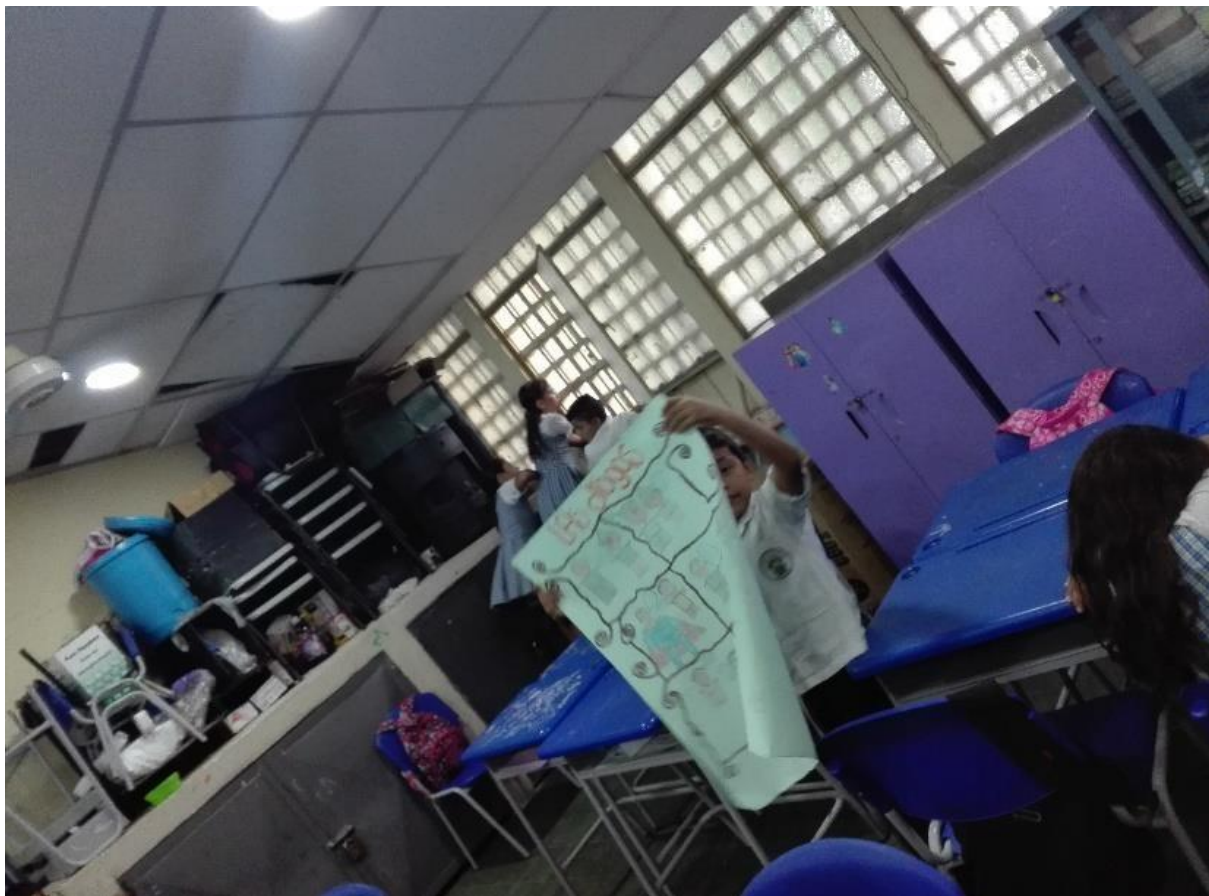
Anexo #40. Sesión 8. Devolución creativa (cómico).



Anexo #41. Sesión 8. Devolución creativa (cómico).



Anexo #43. Registros fotográficos. Sesión 8.



Anexo #44. Registros fotográficos. Sesión 8.

