



TRABAJO DE GRADO

EL CÓMIC: UN LUGAR PARA LA NARRACIÓN DEL MUNDO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

KATHERINE JULIET ROJAS HURTADO
JOSÉ DEL CARMEN TEJADA RENTERÍA

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA COMUNICACIÓN EDUCACION
BOGOTÁ D. C.

2015



TRABAJO DE GRADO

EL CÓMIC: UN LUGAR PARA LA NARRACIÓN DEL MUNDO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

KATHERINE JULIET ROJAS HURTADO
JOSÉ DEL CARMEN TEJADA RENTERÍA

HERNAN JAVIER RIVEROS SOLÓRZANO
Director Trabajo de Grado

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA COMUNICACIÓN EDUCACIÓN
BOGOTÁ D. C.

2015

HOJA DE ACEPTACIÓN

Director de tesis

Nombre

Evaluador 1: Nombre

Evaluador 2: Nombre

Acuerdo 19 de 1998 del consejo superior universitario, artículo 177:

“La Universidad Francisco José de Caldas no será responsable por las ideas expuestas en ésta tesis”.

AGRADECIMIENTOS

Luego de este largo recorrido de formación como investigadores, a pesar de los obstáculos enfrentados y todas las situaciones superadas, es el momento de reconocer a todos aquellos que siempre estuvieron allí apoyándonos para alcanzar este logro.

En primer lugar queremos darle gracias a Dios a quien servimos día a día con la labor que escogimos realizar, por ser quien nos dio las fuerzas para seguir adelante y llegar hasta el final. A nuestras familias quienes nos dieron parte de su tiempo para que realizáramos nuestra investigación y que nos impulsaron siempre a seguir adelante, en especial a nuestro esposo y esposa que nos dieron la mano en los momentos que mas lo necesitamos.

Además, este proyecto no hubiese sido posible sin el apoyo de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, quien gracias a sus excelentes maestros, generaron que con cada una de sus enseñanzas abriéramos nuestra mirada a pensar en un mundo diferente para nuestros niños y niñas. Sin lugar a dudas al docente Hernán Riveros por sus valiosos aportes, profesionalismo y motivación que nos guió para el fortalecimiento de esta investigación

Y finalmente a nuestros compañeros de clase, quienes con sus aportes, comentarios y sugerencias, forjaron un lazo fuerte de amistad. A los que con alguna palabra nos empujaron hasta la meta.

A todos... MIL GRACIAS!!!

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1: EL CÓMIC Y EL MUNDO DE LOS NIÑOS

- 1.1. Una mirada hacia la historia del cómic
- 1.2. El color local de la producción
- 1.3. Componentes y lenguaje del cómic
- 1.4. Los niños lectores de cómic

CAPÍTULO 2: POSIBILIDADES DEL CÓMIC EN EL AULA

- 2.1. Más allá de los lineamientos
- 2.2. Los niños como autores
- 2.3. Desarrollo del pensamiento narrativo

CAPÍTULO 3: EXPERIENCIA DE PRODUCCIÓN DE CÓMIC EN EL AULA

- 3.1. El niño y la niña y su relación con el cómic
 - 3.1.1. *Segundo de Primaria*
 - 3.1.2. *Quinto de Primaria*
- 3.2. Tiempo de entrelazar el cómic al aula
 - 3.2.1. *Leyendo cómics*
 - 3.2.2. *Comunicando la realidad*
- 3.3. Analizando el proceso vivido

CAPITULO 4: HALLAZGOS ENCONTRADOS EN LA INVESTIGACIÓN

- 4.1. Formación y reflexión a partir de la producción cómic
- 4.2. Contextos cotidianos presentes en el cómic
- 4.3. Relación entre imagen y texto en las producciones de cómic
- 4.4. La producción de cómic en el aula genera formación narrativa

CAPITULO 5: CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

CIBERGRAFÍA

ANEXOS

RESUMEN

El cómic se convierte en un espacio para la narración del mundo de los niños y las niñas, es una oportunidad para el desarrollo del pensamiento narrativo desde el lenguaje de la imagen. Ésta es la mayor meta lograda con esta investigación, es por esto que en un primer momento se realiza un acercamiento al cómic, su historia, componentes y lenguaje de la imagen, desde Roman Gubern y Daniele Barbieri. Luego se retoman las posibilidades del cómic en el aula, dándoles lugar a los niños como autores de cómic, además se otorga un lugar al desarrollo del pensamiento narrativo, cerrando con experiencias de cómics en Bogotá.

En un tercer momento, se expone la propuesta de trabajo dentro del aula, realizando una corta contextualización de los estudiantes participantes de la experiencia, posteriormente se desarrolla cada momento de la experiencia y la metodología trabajada. Un cuarto momento hace referencia a los hallazgos encontrados relacionados con la formación narrativa, reflexiva y propositiva que se da en la producción de cómic en el aula, además de la relación entre imagen y texto en estas producciones y los contextos cotidianos presentes en las mismas.

Finalmente se exponen las conclusiones a las cuales se llegó, evidenciando que el cómic es un lugar un lugar para la narración del mundo de los niños y las niñas desde cada uno de sus contextos vividos.

PALABRAS CLAVES

Cómic, pensamiento narrativo, educación, producción narrativa, lenguaje de la imagen, cotidianidad.

ABSTRAC

The comic becomes a space for children's world narration; it is an opportunity to develop the narrative thinking from the language of the image. This is the highest goal achieved with this research, which is why at first an approach to comics, history, and language components of the image, from Roman Gubern and Daniele Barbieri is performed. Then, it resumes the possibilities of comics in the classroom, giving place for children as cartoonists, also it's granted a place in the development of narrative thought, closing with comic experiences in Bogotá.

In a third time, the proposed work in the classroom is exposed, making a short contextualization of participating students in the experience, subsequently it develops each moment of the experience and the worked methodology. A fourth point refers to the found discoveries related to the narrative training, reflexive and purposeful that are in the creation of the comic in the classroom, in addition to the relationship between image and text in children's productions and everyday contexts present therein.

Finally, the conclusions that were reached are shown, revealing that the comic is a place for children to narrate their world from their lived contexts.

KEY WORDS

Comic, narrative thinking, education, production narrative, language of image, quotidianity.

INTRODUCCIÓN

Generar un espacio dentro de la escuela para que los niños y niñas relaten sus vivencias es posible a través de la producción de cómic en el aula, pues éste no solo se convierte en lugar un para la narración del mundo de los niños y las niñas desde cada uno de sus contextos vividos, sino que ofrece una oportunidad para el desarrollo del pensamiento narrativo desde el lenguaje de la imagen, estructurando en cada una de sus elaboraciones secuencias narrativas, con las imágenes y textos que las representan, generando procesos de comunicación desde lo visual.

Este trabajo de investigación realiza un acercamiento al mundo de los niños y niñas a través de la lectura y producción de cómic desde el contexto escolar, como una forma de reconocer todo el proceso narrativo y de desarrollo de pensamiento que se genera a partir de la apertura de este espacio dentro del desarrollo de las clases de lenguaje, dando lugar a la imaginación y creatividad de los participantes de la experiencia, dejando una huella esencialmente en la educación.

Por esto una forma de reconocer el impacto de ésta investigación, es hacer referencia a otros acercamientos que se han realizado en este campo, los cuales a pesar de tomar ciertas características similares a las expuestas en este trabajo, tienen un enfoque investigativo diferente al desarrollado aquí. Es así como Roberto Aparici en su trabajo de “El cómic y la fotonovela en el aula” hace un acercamiento al cómic como una oportunidad de educar para la paz en la escuela y en la sociedad, realizando un discurso didáctico para que sea trabajado por los docentes, donde se busque favorecer la creatividad y el dialogo entre las imágenes y las palabras. Por otro lado, María del Prado Martín trabaja el cómic como un recurso didáctico en clase de lengua extranjera.

Del mismo modo, Isabel García en su trabajo de final de Master referencia al cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras, mostrando que el profesorado aun desconoce todo el uso que tiene el cómic en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por ello se enfoca en destacar al cómic como una herramienta pedagógica; en adición, también es expuesto como herramienta pedagógica por Manuel Barrero, quien al reconocer el impacto de la imagen y los símbolos en el mundo actual y su estrecha relación con la narración en el cómic, reconoce que permite la lectura secuencial y motiva la imaginación, el trabajo en equipo, la autoestima, entre otras. Asimismo, el cómic es también tomado como una actividad para realizar en el aula al momento de la enseñanza de la lecto-escritura desde un enfoque constructivista, para fortalecer el

trabajo cooperativo entre los estudiantes como lo evidencia el trabajo de varios docentes de Barcelona.

Todos estos acercamientos reconocen la variedad de oportunidades de trabajar de cómic en el aula, pero no se realiza una aproximación a cómo éste lleva a una formación para la vida, porque no es solamente la actividades de realizar en el aula con imágenes, sino que todo lo que se produce cuestiona y reflexiona sobre lo que se vive en el día a día, permitiendo así generar que los estudiante sean seres más humanos, más críticos y comunicadores de su realidad. Es por esto que se profundiza sobre las aproximaciones específicas a las cuales fue posible llegar.

En primer lugar; es posible evidenciar que los procesos formativos y de reflexión son visibles en las producciones de cómic de los estudiantes pues representan situaciones de su vida y a la vez dan una mirada crítica, reflexiva y propositiva frente a estas, ya que a lo largo de la experiencia, se expone la manera en que los niños y niñas no solamente llegaron a realizar copias de los cómics que ya conocían, sino que su proceso formativo tuvo alcances más allá de la expresión artística; puesto que se percibe como los niños a través del cómic establecen relaciones con su vida diaria, como son sus relaciones interpersonales, sus estilos de vida, la manera de afrontar los conflictos que se le presentan en su comunidad, las posturas que toman frente a estas y la posibilidad de concientizar a sus mismos compañeros, el valor fundamental que tiene la narración para expresar su sentir.

Asimismo, esta experiencia investigativa permitió reconocer las diferentes formas como los estudiantes en sus producciones, representan su cotidianidad desde contextos familiares, escolares, del barrio y la ciudad, estando relacionado estrechamente su contexto cercano con la manera creativa, artística y literaria de realizar sus producciones, ya que involucran la experiencia vivida en un texto gráfico coherente, con secuencias y divertido. Llegan así a exponer sus planes, todas las acciones que hacen junto a su familia, sus sueños, problemas, proyectos de vida y familiares, las relaciones con sus compañeros en el colegio y en el barrio. De hecho, es la imagen reflejada de su realidad social, sus visiones de mundo y preocupaciones plasmados en cada uno de los cómics.

Consecuentemente fue posible evidenciar que los niños a través del cómic desarrollan una apropiación significativa de secuencias narrativas y elementos textuales que son propios de la relación entre imagen y texto en un nivel de construcción y apropiación, puesto que el estudiantes

en su lugar de autor, comienza a darle valor e importancia a sus creaciones, tomando actitudes como el interés y la motivación contante por contar lo que sucede en su día a día.

En por esto que se presta atención a la secuencia de imágenes y su coherencia textual con la misma, teniendo en cuenta las enseñanzas técnicas que se generaron en el aula para realizar personajes, viñetas, tipos de letras, entre otras. También se otorga lugar a la conexión que establecen entre lo narrado en el texto y cada una de las imágenes, al igual que la relación de sus dibujos con la coherencia del texto y su contexto, reconociendo siempre el estilo personal y característico de cada uno de los estudiantes, dando así como resultado el amor por hacer las cosas bien y el carácter significativo que le concedían a cada una de sus producciones.

No está de más explicitar cómo la inclusión del cómic en el contexto escolar, en especial el aula, lleva a demostrar que éste permite realizar formación narrativa ya que los estudiantes involucran no sólo la estructura que lo compone, sino también las expresiones con las cuales dotan a sus personajes y las temáticas que narran a través de ellos, generan que el proceso de producción se complemente entre sí, desde el formato de construcción estructural, hasta los sentimientos de alegría, decepción o tristeza.

Es así, como dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del niño en la escuela, en donde éste se concientiza de su formación desde el momento es que comienza a estudiar los componentes de un cómic, hasta las formas diversas en las que comienza a narrar o contar su historia, en su estilo particular para entrelazar imágenes y texto, es aquí donde desarrollan el valor de la responsabilidad frente a sus deberes, a las formas en las que se relaciona con sus compañeros y con todos los grupos de su sociedad, donde comienzan a reconocer que existe un sistema de organización y gobierno dentro de su comunidad.

Es de esta manera que el cómic deja de ser solo un texto con lenguaje de imágenes, para pasar a convertirse en un lugar en el cual el autor en su proceso de elaboración desarrolla una formación crítica y reflexiva a partir de su condición social, empleando la imagen y las palabras como su voz para relatar sus vivencias, siendo de esta forma uno de los aportes al campo de la comunicación, pues es dar una orientación diferente de lo que es comunicar, para pasar más allá de contar con las palabras, es tomar la imagen y la experiencia de vida como una forma de narrar pero a la vez, de cuestionar eso que se narra.

Por ello, el cómic juega un papel fundamental en el mundo de los niños y las niñas, pues con su imaginación y la creatividad, puede contar todo lo que guarda en ese baúl relleno de

experiencias el cual se llama cotidianidad, incluyendo de esta manera a la literatura como parte de la vida, pues como cita Cretu (2011) a Swirski: “literature, philosophy, and science are inseparable manifestations of the same human instinct to interrogate the world and help negotiate the experience of living in it”; por lo tanto, el narrar desde la vida y para la vida, se convierte en literatura.

Sin embargo, en los procesos formativos en la escuela, en las últimas décadas se ha dado gran énfasis a la producción de conocimientos y habilidades necesarias para el desempeño en un trabajo, pero es evidente, que aun es necesario abrir la mirada a una educación que genere procesos de reflexión desde todos los contextos en los que se desenvuelven los estudiantes, para llevar a que el sujeto que está en la sociedad tenga sensibilidad frente a lo que vive a diario, no solo para contar lo que en el sucede sino para plantear posibles formas de actuar, donde se pueda cambiar lo que no les gusta de él.

La formación de los niños y niñas, no es solamente un proceso que esté a cargo de la escuela, también es competencia del estado y la familia, sin embargo estos han olvidado la importancia que tienen en el proceso educativo de los jóvenes, dejando esta obligación a la escuela. Es incluso, cuestionante como se le reprocha a los maestros el proceso realizado, llegando a asignarle todo lo negativo que ocurre en el ámbito educativo, viéndose muchas veces enfrentados a un sinnúmero de variables que afectan su quehacer pedagógico.

Entre estas situaciones se encuentra la necesidad de cumplir con los requisitos curriculares propios de su labor como lo son las temáticas específicas, los estándares y logros de cada una de las instituciones con relación a la lengua castellana y demás asignaturas; no obstante debe afrontar las diferencias marcadas en los ritmos de aprendizaje de los educandos, quienes no tienen las mismas formas de aprender, ni en el mismo tiempo y la manera en que el número de participantes por aula que supera los 35 estudiantes. También el clima institucional de persecución, intimidación y en ocasiones acoso, son algunas de las situaciones que el docente debe vivir en su proceso de educación a otros.

Adicionalmente, los contextos familiares de los estudiantes en la actualidad son de total abandono, pues es posible percibir que hay algunos padres que solamente asisten al colegio para recibir un informe de evaluación, delegando así la formación en casa de sus hijos a otros hermanos o personas que incluso no son familiares. Esto demuestra cómo han dejando de lado su papel como primer educador en estos casos, pero también hay padres que aunque parecen estar

pendientes no se preocupan por generar situaciones que potencien las habilidades y capacidades de sus hijos. Conviene sin embargo exponer igualmente las problemáticas sociales de nuestros tiempos, la delincuencia juvenil, el microtráfico, el pandillismo, la drogadicción y la prostitución infantil, los embarazos en edad temprana, son situaciones que igualmente afectan el proceso formativo de la sociedad.

Sin embargo, todas estas situaciones aunque sean puntos álgidos de la labor docente, indiscutiblemente evidencian la necesidad de replantear el lugar del estudiante dentro de su proceso de aprendizaje, orientándolo a una educación que lo forme para la vida y que lo lleve a transformar las dinámicas de su realidad vivida, en este caso, desde el análisis y producción de cómics, con el objetivo de plantear estrategias que permitan disminuir algunos problemas educativos y propender por desarrollar en los educandos un profundo análisis estructural que favorezca aspectos tales como: su realidad social y entorno convivencial, el respeto por sí mismo, al otro y a la diferencia, los derechos y deberes ciudadanos, entre otros, llevándolo así a la elaboración de propuestas que cambien esas realidades vividas en su entorno.

En efecto, la siguiente investigación tiene como finalidad realizar un proceso de reflexión del papel del docente en la de formación para la vida de sus estudiantes, desde una óptica diferente, empleando como estrategia motora el análisis y la producción de cómics en el aula, relacionándolos a éstos estrechamente con su contexto, con miras a fortalecer el proceso de formación narrativa en los estudiantes desde la reflexión crítica de los niños y las niñas partícipes de la experiencia.

Esto debido a que actualmente en los estudiantes de las localidades Rafael Uribe Uribe y Kennedy de Bogotá, de los colegios donde se desarrolla la investigación, se han observado las problemáticas que están presentando en primer lugar, con su forma de relacionarse con la sociedad, pues son poco participativos tanto en su proceso de formación, como en la generación de propuestas o alternativas de cambio para las situaciones que viven a diario, permaneciendo ajenos y distantes en las acciones que se generan desde el contexto escolar para potenciar sus habilidades y capacidades, olvidando la resolución de sus conflictos a través del dialogo sino que las realizan por vías de hecho, mostrando de este modo la corta actitud crítica frente a lo social y cultural.

En un segundo lugar, es visible su apatía por ciertas actividades académicas propias de la clase de lenguaje, como lo es hacer análisis de diversos tipos de textos, con temáticas que incluso

se relacionan con su realidad, pues la actitud de desinterés no les permite involucrarse, ya sea porque no les agrada o porque simplemente no quieren hacerlo por la desmotivación frente al conocimiento escolar. Igualmente les cuesta realizar escritura desde diversos tipos de textos, mostrando así escaso liderazgo dentro de las diferentes actividades propuestas y poca disposición para el trabajo dentro del aula. Adicionalmente, los niños y jóvenes actualmente tienen que enfrentar las situaciones de violencia e intolerancia del día a día, siendo muchas veces obligados por sus padres para asistir a la escuela, sin tener un propósito personal por el que deban hacerlo.

A decir verdad estas dimensiones exponen la problemática que afrontan tanto los maestros como los estudiantes, lo cual hace difícil la generación de resultados óptimos para la formación más humana que se está proclamando, pues se llega al punto de desconocer incluso el valor que tiene la escuela para la vida, como un espacio donde se da más allá que una transmisión de conocimientos, en donde puede darse la formación de seres humanos que cada vez vivencien situaciones sensibles, de armonía y felicidad, que tiendan a propiciar espacios para el conocimiento de sí mismo, la relación con los otros y la transformación de entornos sociales y culturales propios de nuestra realidad actual.

No obstante, aunque son evidentes toda una serie de dificultades a las que se enfrentan nuestros estudiantes, también es cierto que los cambios en las nuevas formas de ver y comprender al mundo, han llevado a estos jóvenes a encontrar diversas formas de establecer relaciones y nexos con su realidad social y cultural, siendo en este caso la imagen y lo gráfico un atractivo para estas nuevas generaciones. Las imágenes que circulan en la vida cotidiana están cargadas de innumerables relatos que se han convertido en la mejor forma de expresar ideas, gustos, modas e ideales, quizás más rápido y significativo que con lo que se lee en una noticia o un artículo, así, ahora un niño tiene la capacidad de interpretar desde una imagen diversidad de relatos.

Es por esto que los juegos de video, las series animadas y las tecnologías digitales, son el mayor atractivo para las nuevas generaciones, por sus lenguajes, temáticas y diversidad de oportunidades que tiene aquel que se sumerge en ellas; es parte de esa *experiencia cultural nueva* de la que habla Jesús Martín Barbero (2008), en la cual hay “nuevos modos de percibir y de sentir, de oír y de ver”. Por consiguiente a esto, es que los cómics ofrecen una multiplicidad de oportunidades de trabajo desde el aula, por su lenguaje gráfico y las temáticas que narra, como algo que se encuentra cercano a los niños y las niñas, a sus gustos y necesidades y que a la vez se

convierte en un medio mediante el cual les es posible expresar todas las sensibilidades que tienen ellos acerca de su visión de mundo, fortaleciendo el proceso educativo de nuestra sociedad.

Todo lo expuesto anteriormente, muestra la importancia de la educación dentro del proceso de formación, como lugar de comunicación de conocimientos pero también de experiencias y sensaciones que permitan la generación de nuevos saberes. De modo que, ésta investigación se desarrolla en torno a la siguiente pregunta investigativa: ¿Cómo narran los niños y niñas su cotidianidad desde el lenguaje de la imagen del cómic? Ya que se reconoce que el cómic tiene trascendencia en la vida de los estudiantes, se busca ahora explorar las formas en que lo hacen a través de éste lenguaje.

Por consiguiente, para realizar un proyecto de investigación con el cual dar solución a este cuestionamiento, se han planteado una serie de objetivos que permitan realizar un acercamiento a dicha problemática, entre los cuales se destacan:

Desde el Objetivo General se proyecta a describir y analizar el mundo narrativo de los niños y las niñas a partir del lenguaje de la imagen del cómic. Es decir, se trabaja en las aulas de clases de las dos instituciones educativas distritales en las que se realiza la investigación. Con estudiantes de primaria, la narración desde imágenes y textos a partir de la elaboración de cómic. Ellos leerán y estudiarán cada una de las características del cómic, para luego producirlos, teniendo de referente sus contextos, para poder al mismo tiempo analizar y reflexionar sobre estos, fijando la mirada en la oportunidad que ellos tienen de cuestionar su realidad social y proponer alternativas de solución a la misma.

En el marco de los objetivos Específicos, se conciben los siguientes:

- Crear un espacio en el aula para uso del cómic como forma expresiva, literaria y reflexiva. El objetivo es crear un espacio dentro de la clase de español, al igual que lo tiene la escritura y lectura, para que desde este lugar se concientice que la imagen y su relación con el texto son una fuente grande de comunicación al momento de la elaboración de sus cómics. Es por eso que da la oportunidad de leer, analizar, interpretar y manifestar sus inquietudes, sus problemas sociales, emocionales y personales y familiares a través de sus producciones. Es reflexionar de este modo en una nueva forma de ver a la literatura dentro de la escuela desde la inclusión del cómic en la misma.

- Reflexionar en torno a la forma como los niños y niñas narran su cotidianidad por medio del lenguaje de la imagen al producir cómics en el aula; ya que narrarán todas sus vivencias desde los diferentes contextos que visualicen, su experiencia en su entorno familiar y social, por medio del lenguaje de la imagen y el textual. Con miras a que se genere una nueva experiencia narrativa más allá a los requerimientos constantes escolares de producir solamente textos escritos, buscando así acertar a las nuevas narrativas visuales que mueven el mundo de hoy.
- Reconocer al cómic como una posibilidad de trabajo del pensamiento narrativo en el aula. Es una búsqueda para que tanto docentes como estudiantes reconozcan que el cómic es un lugar desde el cual es posible generar conocimientos, pues es una forma de expresión en la que los relatos narrados se estructuran desde el lenguaje de la imagen y a través del cual se estructura una nueva forma de pensar, pensar desde la narración. Además al estar en estrecha relación con las nuevas formas de leer y ver el mundo, lleva a hacer visible la posibilidad de éste para expresar ideas, pensamientos y sentimientos.

Es por eso que para alcanzar estos objetivos y además fundamentar nuestra investigación, realizamos una profundización teórica desde una serie de autores, basándonos en las palabras claves que articulan esta investigación. Es de esta manera que desde el mundo del cómic y su historia, citamos todo el desarrollo que ha realizado Roman Gubern, quien nos orienta el punto de partida de la aparición del cómic y las diversas relaciones que comienza a tener en la sociedad de esos tiempos, el impacto que tuvo desde el ámbito del periodismo y como posteriormente se convierte en un lugar que narra el diario transcurrir de la sociedad.

Complementariamente, para hacer relación al lenguaje de la imagen, está presente Daniele Barbieri y Pablo de Santis, desde los cuales se reconoce al texto y la imagen como los componentes del cómic, dos componentes que se relacionan estrechamente entre sí y los cuales permiten otorgar significado a lo que se narra, pero también desde los que se puede construir una realidad y conocimiento.

Seguido a esto, nos fundamentamos en Jerome Bruner con su planteamiento del desarrollo del pensamiento narrativo, ya que se realiza una reflexión profunda en cómo nuestra sociedad se ha enfocado en desarrollar el pensamiento paradigmático, lógico, que acude a argumentos y procedimientos que son posibles verificar, desligándose así de otorgarle a estos un sentimiento, mostrando de esta manera cómo se ha dejado a un lado el pensamiento narrativo,

olvidando que éste se relaciona estrechamente con las situaciones, problemáticas y experiencias que le ocurren a los seres humanos y de las cuales al momento de narrarlas es posible formar un carácter que se preocupa por la condición humana y por lo que se debe y tiene que afrontar en el diario vivir.

Complementariamente, reconocemos las intervenciones y trabajos de cómic en el aula, que ha realizado José Luis Rodríguez, desde las cuales se hace un llamado a los docentes a repensar nuevas formas de trabajo en el aula, donde se comiencen a incluir diversas formas de lenguaje, pero también de conocer el mundo que nos rodea. Es de esta manera que da la razón a tres posibilidades de trabajo del cómic en el aula; primero al reconocerlo como un medio de comunicación, segundo como una posibilidad de lectura al ritmo de cada uno de los que se acercan a éste y por último la oportunidad de interrelación del lenguaje textual con el icónico.

Complementariamente, esta experiencia tiene un trabajo metodológico desde el enfoque cualitativo, puesto que el objeto de estudio y el campo de acción están enfocados a seres humanos, en este caso los estudiantes y su contexto sociocultural. Es así como se despliega una investigación acción educativa, ya que ésta nace en el campo educativo como centro de desarrollo de nuestra propuesta, además, porque desde esta perspectiva se busca comprender, transformar permanentemente y sistemáticamente cada una de las prácticas pedagógicas que se realizan al interior de la escuela

Es así como a lo largo de esta investigación se dará a conocer el acercamiento a la experiencia de producción de cómic en el aula desde dos grupos de trabajo, estudiantes de grado segundo y quinto de primaria de la ciudad de Bogotá, desde la cual se le da valor y significado a su proceso de creación narrativa desde el lenguaje de la imagen, analizando cada una de las reflexiones que realizan de su contexto a partir del cómic.

Por esto, el desarrollo de esta investigación se da a lo largo de tres momentos:

En *el niño y la niña y su relación con el cómic*, se tienen en cuenta las historias de vida de cada estudiante junto a las de sus familias, las relaciones con su entorno y la manera de resolver los conflictos, además a cuáles cómics se han acercado ellos. Esto se realizó a partir de la observación de los grupos, pero también de encuestas acerca de las lecturas de cómics que han realizado.

Para el *tiempo de entrelazar el cómic al aula*, se desarrollaron talleres relacionados con los cómics, teniendo en cuenta la estructura formal para la realización de los mismos, las

temáticas que trabajan, personajes e incluso la visita de un dibujante para apoyar el proceso. Este momento de desarrollo de la experiencia estuvo acompañado de dos espacios, el primero donde se realiza lectura y análisis de diferentes cómics desde su estructura, componentes, hasta las características que los hacían diferentes a otros tipos de textos. Además se socializaron las temáticas, personajes y las experiencias de los cómics que leyeron y sus posibles relaciones con el vivir cotidiano. En segundo momento se inicia la producción de cómics de cada estudiante comunicando su realidad, ya que crean su personaje de cómic, eligen el tipo de globos y viñetas con las cuales contarán sus historias, desde su individualidad pues no se les pidió que eligiesen un tema de narración sino que siguieran su proceso creativo a su manera.

En *analizando el proceso vivido*, se analizaron cada una de las producciones a partir de un instrumento de análisis que se diseñó, el cual contenía cuatro categorías: los *personajes* (hace relación a la caracterización y las expresiones de cada uno de los personajes), el *tema* (tópicos de la narración y su relación con el diario vivir), la *propuesta narrativa* (planteamiento del estudiantes desde los estructural hasta las relaciones sociales) y por último el *contexto* (el ambiente donde se desarrolla cada una de las narraciones de los niños). En así cómo se realizó una recopilación de la información y un análisis de la misma, para definir los hallazgos encontrados, los cuales se relacionan estrechamente con las producciones de los estudiantes

Por lo tanto, a lo largo de esta investigación se dará a conocer el acercamiento a la experiencia de producción de cómic en el aula desde dos grupos de trabajo, estudiantes de grado segundo y quinto de la ciudad de Bogotá, desde la cual se le da valor y significado a su proceso de creación narrativa desde el lenguaje de la imagen, analizando cada una de las reflexiones que realizan de su contexto a partir del cómic.

Ahora bien, para efectos de comprensión del trabajo, se ha organizado la experiencia según el curso de todo el proceso.

En un primer momento, se encuentra el capítulo del cómic y el mundo de los niños, en el cual se hace un recorrido de la historia del cómic desde autores como Roman Gubern y Llanas, S & Mata J, además se realiza una descripción de los componentes y el lenguaje de la imagen a la luz de Daniele Barbieri y Pablo De Santis. En este mismo apartado, se hace referencia a los niños como lectores de cómic, realizando una profundización en los aspectos estructurales que pueden ser leídos por ellos.

En un segundo momento, se hace una exposición de las posibilidades del cómic en el aula, retomando primero como más allá de los lineamientos curriculares, es posible realizar un trabajo con el cómic en el ámbito escolar haciendo una reflexión desde José Luis Rodríguez. De igual forma, se continúa con los niños como autores, donde a partir de la imaginación que expone Vygostky y la creatividad desde Gardner es posible tener un impacto creativo y social en las elaboraciones de los niños y las niñas. Consiguientemente se hace una profundización en el desarrollo del pensamiento narrativo a partir de los planteamientos de Jerome Bruner, para reconocer como al desarrollar este tipo de pensamiento, se llevará a los niños a pensar en los sucesos del diario vivir y estar más relacionados con todas las vicisitudes a las que se enfrentan los seres humanos. Para dar cierre a este capítulo, se hace un acercamiento al color local de la producción, mostrando las diferentes experiencias de cómic que se han dado en la ciudad de Bogotá y como en muchas de estas se exponen situaciones de la vida real y hechos históricos de la misma.

Continúa un tercer momento, con la exploración de la experiencia de producción de cómic en el aula, exponiendo la necesidad de desarrollar esta propuesta dentro del aula desde una metodología de trabajo de investigación, acción educativa ya que se origina desde la práctica educativa de los docentes. Luego a esto, se exponen las fases en las que se da este proyecto de investigación, iniciando por: el niño y la niña y su relación con el cómic, donde se hace una breve contextualización de los dos grupos de trabajo con los cuales se realizó todo el proceso; tiempo de entrelazar el cómic al aula, cuenta el momento en el que se comienzan a leer los cómics y como se pasa luego a hacer la producción de los mismos por parte de los estudiantes para comunicar su realidad; en Analizando el proceso vivido se hace referencia al proceso de análisis posterior al desarrollo de la experiencia en el aula de clase.

Luego del análisis de la experiencia desarrollada a partir de la matriz diseñada para este propósito, en un cuarto momento se expondrán los hallazgos obtenidos desde las cuatro ideas principales encontradas en la investigación: la formación y reflexión a partir de la producción cómic, los contextos cotidianos presentes en el cómic, la relación entre imagen y texto en las producciones de cómic y cómo la producción de cómic en el aula genera formación narrativa.

Finalmente, se exponen las conclusiones a las que se llegó después de todo el proceso vivido, evidenciando como el cómic se convierte en un lugar para la narración de todas las situaciones y experiencias que viven diariamente los niños y las niñas. En adición, se realiza un

reflexión pedagógica en torno al impacto de este proyecto en la educación pues se da una mirada diferente a la clase de lenguaje y a lo que es leer y escribir en otro tipo de lenguaje, esperando que esta investigación pueda ser de ayuda para otros docentes que busquen transformar sus prácticas pedagógicas. Complementariamente se establece la relación de esta investigación con la maestría de Comunicación Educación y la línea de literatura, fundamentando que la literatura está estrechamente ligada a nuestro diario vivir y cómo se convierte en un punto de formación para la vida, a partir de los diversos procesos de comunicación que establecen los niños y las niñas en sus producciones de cómic.

Es así como a lo largo de este proyecto de investigación, se observa el desarrollo de un proceso formativo y de reflexión crítica en cada una de las producciones de cómic de los niños y las niñas, pues representan situaciones de su vida y a la vez dan una mirada crítica y reflexiva frente a estas. No se realiza una descripción de lo que se vivencia sino que se amplía el horizonte de intervención llevando a la generación de propuestas y a la crítica del accionar de diferentes agentes de la sociedad.

Adicionalmente, los niños y las niñas reconocen al cómic como un espacio para la narración de su diario vivir en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase, realizándose así un proceso de formación narrativa, ya que involucran no sólo la estructura que compone el cómic, sino que también cargan a sus personajes con expresiones que le dan significado a su relato, igualmente, las temáticas que narran a través de ellos complementan este proceso narrativo, debido que para su proceso creativo de elaboración tienen en cuenta que las situaciones sociales y culturales tienen un impacto en su formación, pero que a la vez es a partir de ellas y con sus interacciones desde el lenguaje de la imagen, que comienzan a observarse cada una de las subjetividades y propuestas de cambio que se construyen en sus creaciones de cómic, teniendo la posibilidad no solo de contar y narrar, sino de proponer desde su mirada personal.

CAPÍTULO 1: EL CÓMIC Y EL MUNDO DE LOS NIÑOS

Es importante dar inicio a esta fundamentación con aquello que concierne a la historia del cómic, sus conceptos, definiciones, características y la trayectoria que ha tenido desde sus inicios hasta nuestros días. Para complementar estos enunciados es necesario realizar una exposición de las diferentes nominaciones que se le ha dado dependiendo del lugar, país o ciudad donde se encuentre, al igual que los componentes del mismo. De ahí que se involucren en el mundo de los niños, pues son éstos los que tienen esa capacidad creativa e innovadora para escribir cómics luego del acercamiento y lecturas que tienen a los cómics desde sus gustos y deseos.

1.1. Una mirada hacia la historia del cómic

El cómic a través de la historia y dependiendo del lugar donde se ubique tiene diferentes nominaciones. En cada país donde se referencia se conoce con un nombre distinto. Para Llanas, S & Mata J (2008) el cómic es conocido en España como *historieta* o *tebeo*, en USA como *cómic*, en Francia como *la bande dessinée*, en Italia *Fumetto*, en Colombia los *muñequitos*, en Venezuela los *comiquitas*; su diversidad de nombres varía de acuerdo a cada lugar; así mismo, es llamado también el noveno arte.

De igual forma, los antiguos egipcios representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban en las hojas de papiro y del mismo modo hacían murales en forma de tiras, que incluían imagen y texto. También en la América Precolombina los mayas ya usaban un sistema parecido a las historietas, en los cuales usaban logogramas para representar a las diferentes personas que intervienen en las conversaciones y a los lados glifos silábicos para representar las conversaciones.

Según, Llanas, S & Mata J (2008) otra forma ha sido a través de los retablos medievales, con los que mediante imágenes, se explicaba al pueblo, historias, crímenes y sucesos en general. Complementariamente, algunas obras pictóricas como las de Bosch, Brueghel o Goya, adquieren un carácter narrativo y en autores como Busch, Topffer o el conocido ilustrador de grandes obras literarias Gustave Doré, quienes a mediados del siglo XIX empleaban dibujos acompañados de textos explicativos o comentarios jocosos.

Por otro lado, Román Gubern (1972) expone como los cómic comienzan a adoptar sus más características convenciones y forma actual hacia 1895, el año en que nace el cine, un poco antes del invento de la radio (1896) y unos años después de la televisión de Nipkow (1884). El boom del cómic se dio en Estados Unidos de América a través de *yellow kid* de Richard Feton Outcault en 1896. “Los cómics adquieren al nacer una entidad y autonomía peculiar gracias al vehículo periodístico, lo que les diferencia cualitativamente de sus antecedentes históricos, como hoy podemos diferenciar al dirigible del *jet* y a la linterna mágica del cine” (Gubern, 1972, p.15).



Figura -1. Historieta Yellow Kid

Consecuentemente la época dorada del cómic fue en 1913 en los periódicos: American Journal y el New York World, con la producción de sus tiras cómicas y de grandes éxitos como: Mickey Mouse en 1930; Pato Donald en 1934, Dick Tracy en 1931. Seguidamente, en 1935 aparece el primer cómic book original “New Fun” y su vasta popularidad fue en 1938 con la aparición de Superman. Es así como “los cómics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros *mass media* fundamentales de la sociedad actual” (Gubern, 1972, p.15).

Posteriormente al inicio de la segunda guerra mundial, Llanas, S & Mata J (2008) muestra que todo cambió, pues comienzan a verse personajes desde policías y prohombres a superhéroes que combatían el mal. No obstante, al finalizar la segunda guerra mundial el efecto generado fue contrario, pues el público demandaba historias más humanas, sociales y familiares de cosas cotidianas, del trabajo, de las amistades, de la familia, de lo social.

Es así como la mezcla del humor y la metafísica llegó de la mano de Charles Schütz en *Peanuts* en 1950, en español Carlitos, pionera para el estilo del argentino Joaquín Lavado “Quino” con su genial “Mafalda”; una niña de fuertes convicciones, amiga del mundo, del medio ambiente y la paz universal; y ya en el siglo XXI cualquier temática o género puede ser objeto de un cómic.

En fin, se ha dicho de todo con respecto al cómic, que su fama se debe a la difusión diaria de las tiras de la época, para lectores, llenas de humor, crítica y parodia; que los personajes vivían

los acontecimientos de la época, que entraban en temas políticos o acontecimientos históricos; que los primeros cómic eran de carne y hueso, luego los superhéroes con sus poderes y que hoy en día son protagonistas marginales, oscuros y góticos, de cualquier tipo; que sus historias fueron tomadas de la vida real utilizadas para dar a conocer al público la situación de la sociedad; entre otras afirmaciones, sin embargo, la temática es infinita y no es posible saber a ciencia cierta cuál de todos es su verdadero origen.

Es por esto que es necesario ahora comenzar a establecer, ¿qué es el cómic? El cómic es un relato, una narración que se hace con dibujos y textos; es decir, es contar historias a través de imágenes y textos, es por esto que ha existido durante años, ya que la imagen y los textos han perdurado por mucho tiempo y desde muy pequeños los hemos observado y leído en periódicos, revistas y televisión.

Rodríguez (1991) cita lo que es un cómic para diversos autores entre los cuales destacamos a Javier Coma, quien lo expone como “Narrativa mediante secuencias dibujadas” (Rodríguez, 1991: p.17); para Umberto Eco “la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona con toda mecánica de persuasión oculta” (Rodríguez, 1991: p.17). Para Philippe Goddin (1991) el cómic es ante todo la sucesión de distintos dibujos que, juntos, cuentan una historia a lo largo de varias páginas. Los personajes hablan mediante bocadillos (denominados; los gritos, los sonidos y los ruidos se transcriben también bajo la forma de onomatopeyas; unas imágenes cuyo objetivo consiste en contar algo utilizando el dialogo y restituyendo, si es preciso, el fondo sonoro. Por esto, las formas en que se presentan estos elementos bastan para diferenciar la historieta del cine, de la novela o la pintura.

Gubern, Román (1792) define el cómic, como “estructuras narrativas formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1792, p.107), siendo así un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y literario, lo llama la onomatopeya transformada y recreada en sus páginas, metáforas visuales, los *iconemas*, producto de la industria periodística norteamericana de finales del siglo XIX y comienzos del XX, paralela a una industria similar, la cinematográfica.

Aunque inicialmente se les haya dado a los cómics un enfoque de *divertimento* para los niños, es importante acá señalar como en los años sesenta la historieta o cómic vive tres fenómenos importantes, los cuales enuncia De Santis (2004) como: (a) La construcción de la

historieta como objeto de estudio, (b) el reconocimiento del autor de las historietas como un artista y (c) el descubrimiento del lector adulto. Es dentro de este momento histórico donde las comunicaciones y en especial la televisión comienzan a tener impacto en la sociedad de masas, pero también es cuando la historieta tendrá un lugar diferente dentro de la sociedad.

Por esto, podemos decir que no solo será para el público de adultos, sino para el infantil también, pues al igual que las películas pueden abarcar numerosos géneros, desde romántico y terror hasta superhéroes y la ciencia ficción. Es así como para hacer un buen cómic, hace falta una buena idea, es decir, las ideas se sacan de la existencia cotidiana, de su propia vida, de sus encuentros, de sus viajes, de sus lecturas, de los acontecimientos de la actualidad de aquel que desea dibujar y narrar.

1.2. El color local de la producción

Cada una de las producciones de los diferentes cómics, han atendido a un grupo o temas característicos de la sociedad en la que se desarrollan, no necesariamente porque responder a uno estándares de creación, sino por la posibilidad que ofrece el cómic de contar lo que se vive de una forma diferente a lo que los medios masivos como la televisión y la radio lo vienen mostrando en las últimas décadas; y no solamente de contar aquello que se vive en la actualidad, sino situaciones y momentos históricos que han marcado a la sociedad en diferentes lugares del mundo, diversas comunidades y a personas en especial.

Es así como con la novela gráfica *Maus*, se recorren todos los lugares de lo que fue la Alemania de la Guerra mundial, representando a partir de los ratones, cerdos y gatos, personajes y momentos del movimiento Nazi; Con *Persépolis*, señalada anteriormente se conoce lo que es Teherán a partir de la vida de una joven que tuvo que enfrentar todo el proceso de la guerra, el exilio y el entorno familiar que todo este movimiento desencadenó.

Cada una de las tiras cómicas de Marvel, nos muestran uno ideales de héroes que buscaba Estados Unidos de América, y así, se podrían enumerar diversas publicaciones que relatan lo que otros han vivido.



Figura -2. Historieta Maus.

No obstante, aunque no pareciera, en Colombia, también se ha desarrollado desde muchos años atrás, diferentes historietas que cuentan acontecimientos de nuestra nación. Entre ellos encontramos:

El Mojicón surge en el año 1924 por el pintor Bogotano Adolfo Samper; “este cómic fue una adaptación de la estadounidense "Smithy", publicada en el "Daily News"” (Museo Virtual de la historieta Colombiana). Se basó en la Bogotá de los años 20 en plena evolución y en la cual el centro es el lugar de desarrollo de las actividades cotidianas.

En los años 60 la historieta encargada de darle continuidad al mojicon fue Copetín, de Ernesto Franco, se publicó en abril 16 de 1962. “El personaje, uno de los más importantes y recordados del siglo XX, “aborda la desigualdad, la dureza y la inseguridad de Bogotá de una manera diferente a la que reportaban las noticias. Por lo general, la mirada de Copetín y sus compañeros era la voz del sentido común que señala las vanidades, los excesos y los absurdos de los bogotanos”” (Guerra).

El peor trabajo del mundo, una historieta de el “Limpiacañerías, Sepulturero y Muerte: son un trío singular de empleados en los trabajos más patéticos (según ellos) en la tierra” (Museo Virtual de la historieta Colombiana). Es creada por Camilo Triana y Giovanni Nieto, quienes dan una mirada desde el humor a aquellas profesiones consideradas como las peores desde los que las deben asumir en el día a día, pero que están en constante negación de las mismas.



Figura -3. Historieta Mojicón.



Figura -4. Historieta el Peor Trabajo del mundo.

En otro lado, se encuentra *Don Basman*, un “Antihéroe Neurasténico de Ciudad Bogotá, quién en compañía de su fiel compañero Jodin, "el Cucho polilla" se encarga de mantener a salvo esta urbe particular” (Museo Virtual de la historieta Colombiana).



Figura 5. Historieta Don Basman

También se encuentra *la Familia Tarapués*, creada por Pedro Enriquez, “La historieta narra el día a día de un hogar campesino conformado por Benildo (el padre), Gumersinda (la madre) y Toribio (el hijo), el cual satirizan la cotidianidad del sur occidente colombiano” (Museo Virtual de la historieta Colombiana).



Figura -6. Historieta Familia Tarapués.

Por último, se encuentra a *los once*, una novela Gráfica, que ilustra lo sucedido en la toma del palacio de justicia en la ciudad de Bogotá en el año 1985, desde una perspectiva de personajes no humanos sino representados por animales.



Figura -7. Novela Gráfica los Once.

Podría seguirse citando varios ejemplos de producciones Colombianas a lo largo de la historia, puesto que son muchísimas, iniciando desde los periódicos hasta llegar a encontrar ahora libros completos de novela gráfica. De esta manera, todas estas producciones son una muestra de la riqueza narrativa desde el lenguaje de la imagen que se viene dando en Colombia, desde las impresiones en físico hasta las páginas en internet por donde circulan algunos de éstos cómics, las cuales han permitido que se dé un acercamiento cada vez más próximo al lenguaje gráfico.

Es por esto que todos estos ejemplos son suficientes para permitir caracterizar cómo si hay grandes producciones Colombianas de cómic y la inmensa posibilidad que éste abre al dar lugar a la narración de lo local, de lo que se vive en cada esquina, pues es visible como desde sus inicios se encargó de narrar las situaciones de la cotidianidad, el día a día que viven las personas, siendo esta una línea narrativa que se sigue dando en la actualidad, claro está, desde contextos diferentes y épocas que han cambiado.

En conclusión, el color de lo local, es una confirmación de la multitud de producciones de cómic que se relacionan con el diario vivir, siendo así una columna fundamental en este proceso de investigación desde el cual los niños son quienes se darán cuenta de la oportunidad de contar eso que se vivencia, al momento de realizar cada una de sus producciones.

1.3. Componentes y lenguaje del Cómic

De esta manera es trascendental enfatizar en la composición del cómic que expone De Santis en su texto *“La historieta en la edad de la razón”*, en el cual se reconoce que estos están formados por palabras y dibujos. Unas palabras que aunque se insertan en la narrativa, requieren de una gráfica, es decir que también estarán dibujadas; al igual visibles en los textos en *off*,

onomatopeyas y encerradas en los globos, pero también invisibles en forma de imágenes. Por otra parte, los dibujos haciendo parte de lo gráfico, tienen en su composición también una gramática que los estructura en la historia.

Es por esto, que en este momento se inserta un lugar especial para trabajar el lenguaje del cómic. Según Daniele Barbieri (1993) el cómic es la integración entre imágenes, grafías o narrativas. Son unidades gráficas organizadas en tiras o páginas (láminas) y están compuestas por cuatro viñetas en ocasiones cinco o menos. Las viñetas son rectangulares o cuadradas y las láminas están constituidas por secuencia de viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales. También, los sonidos van por fuera de los globos y los globos son los que contienen las palabras y los diálogos.

De modo que, el cómic es una yuxtaposición de un lenguaje de las palabras con un lenguaje de las imágenes y su correspondencia. Es decir, si quisiéramos definir cómic como literatura no lo podríamos hacer ya que no son parientes, podríamos más bien hablar de complementos de construcción porque el parentesco entre cómic y literatura está exclusivamente en la forma narrativa. El cómic se enmarca dentro de las líneas de la comunicación expresiva a través de gestos y emociones, en donde se manifiesta toda clase de pensamientos por medio de elementos, textos e imágenes, como es posible observar en la siguiente imagen, donde se retoma una página de la novela grafica del cómic persépolis, que deja ver toda la expresividad de los personajes en cada una de sus viñetas.



Figura-8. Historieta Persépolis.

Según Daniele Barbieri (1993), el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine y muchos otros lenguajes y se puede distinguir cuatro tipos de relaciones entre el lenguaje de los cómic y otros lenguajes como: La *inclusión*, en donde un lenguaje está incluido en otro, forma parte del otro. De hecho, el lenguaje de los cómics forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine y muchos otros lenguajes que no son familiares. Por otro lado, está la *generación* que afirma que el lenguaje del cómic es hijo de otros lenguajes, pues históricamente nace como una derivación de la ilustración, la caricatura o literatura ilustrada; y la *convergencia* que está emparentado con el hecho de referir antepasados comunes como son: la pintura, la fotografía y las artes gráficas o áreas expresivas comunes como: la poesía, la música, el teatro y el cine. Por último la *adecuación* de lenguajes, es decir un lenguaje se adecua a otro, puesto que el cómic remeda, reproduce en su interior otro lenguaje y el caso más relevante de adecuación de otro lenguaje al cómic es el cine.

Barbieri también plantean que hay diferentes clases de cómic: cómic humorístico, cómic de acción y cómic de autor (puntos de vista del autor) y estos a su vez toma los encuadres y tipos de planos de la fotografía; la imagen de la ilustración y La caricatura y su grafía es la presentación en texto de las paginas (texto del globo). No obstante, Gubern afirma: “por el carácter icónico – literario de su lenguaje, los cómic aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetual en que viven inmersos sus propios creadores” (1992, p.83).

A modo de conclusión podemos reconocer como aunque existan diferentes componentes, características y significados con relación a lo que son los cómics y aunque desde autores como Llanas, Mata, Gubern, Barbieri, Rodríguez, De Santis, entre otros, se especifiquen sus particularidades, los cómics son historias contadas a través de imágenes y textos, que permiten una interpretación y construcción de realidades, de sentidos y de conocimientos.

1.4. Los niños lectores de comics

Actualmente los niños ya han tenido algún contacto con los cómics e incluso la gran mayoría, en las escuelas han descubierto las adaptaciones que se les pueden hacer a los cuentos, fabulas, leyendas y mitos tradicionales a partir de estos. Además, el cómic tiene una buena aceptación por parte de ellos y eso permite que sea motivador para trabajar diversidad de temas, para generar de

esta manera análisis y diferencias entre las características de estas narraciones, como por ejemplo los gestos, los movimientos, las onomatopeyas, los sonidos, la expresividad de los personajes.

Es así como es posible realizar una lectura estructural de los cómics teniendo en cuenta todos sus componentes, a través de las bases teóricas de Alzola, S. (2008) en donde los conceptualiza de la siguiente manera:

- La viñeta: Es el lugar donde se encuentra la imagen, es la secuencia mental, imaginaria y lineal de espacio, tiempo, y acciones que orienta al lector en su interpretación, cuya lectura la puede hacer en dos direcciones laterales de un lado a otro o de la parte superiores al inferior. La viñeta en su interior se compone de varios elementos como: personas, conjunto de palabras, frases, colores, globos etc.

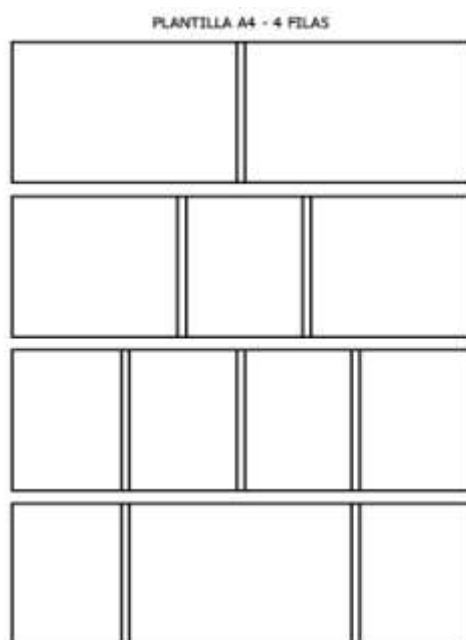


Figura -9. Viñetas.

- El globo o bocadillo: Es el lugar donde se encuentran las conversaciones y los diálogos, y donde se consignan los pensamientos de cada personaje que se encuentra en el cómic. El rabito o tallito del globo, representa la conversación del personaje sobre lo que va expresar. Es por eso importante desarrollar bien esta parte para el buen entendimiento del lector, no obstante existen varias clases de globos o bocadillos según la intención comunicativa que tenga cada personaje para expresarse de la mejor manera.



Figura --10. Globos.

- El cartel: Es el lugar donde se ubica el texto de la persona que narra la historia y por lo general va dentro de un recuadro rectangular y la parte de arriba de las viñetas



Figura -11. Cartel.

- El encuadre: Es el límite de espacio de las imágenes que se encuentran en la viñeta, cada viñeta contienen un encuadre y por ende un momento de la historia, para esto se tiene en cuenta la intención comunicativa que el autor quiere manifestarle al lector para una mayor comprensión.

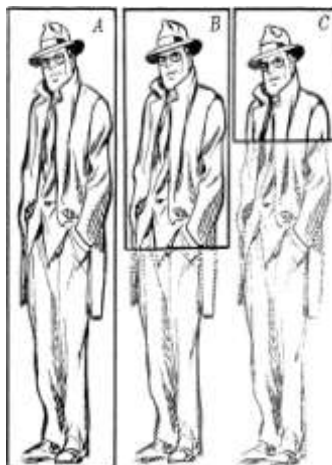


Figura -12. Encuadres.

Son así los cómics instrumentos artísticos de expresión y comunicación. Por consiguiente, además de su acercamiento, es necesario reconocer como en el mundo en el cual se desarrolla nuestra sociedad en las últimas décadas, al igual que todos los cambios que se han dado en la sociedad acerca de las formas de ver y estar en el mundo, hacen que los niños y las niñas sean más entregados a realizar lecturas de imágenes y producciones de las mismas, la diversidad de pantallas y la facilidad de acceso a las mismas, otorgan una cualidad extra de lectura desde un sistema diferente al textual.

Por lo tanto, el lenguaje de la imagen está íntimamente relacionado con el diario vivir de los niños y las niñas y con las cosas a las que se ven atraídos como los dibujos manga, las series animadas, los videojuegos y la publicidad que diariamente consumen, siendo una de sus mayores atracciones todos los cómics que están relacionados con súper héroes de Marvel, condorito, Mafalda, Dragon Ball Z, entre otros. De esta manera se identifica a la audiencia infantil como un amplio grupo lector de cómics, que aunque parezcan estar enfocados en la actualidad al sector de los adultos, los niños también son grandes lectores de cómics.

CAPÍTULO 2: POSIBILIDADES DEL CÓMIC EN EL AULA

Los procesos de formación en lenguaje dentro del contexto educativo, están impregnados constantemente por las construcciones sociales que delimitan la manera en que se debe enseñar e incluso la didáctica con la que se debe hacer. Sin embargo, el olvidar la transformación en los procesos de aprendizaje de las nuevas generaciones, genera que no se abra la mirada a nuevas formas de enseñar. Es de ahí que el cómic toma un lugar dentro del aula, como un espacio de aprendizaje y a la vez de construcción de conocimiento.

2.1. Más allá de los lineamientos

Reconocer toda la significatividad y posibilidades de construcción de pensamiento a partir del establecimiento de procesos de comunicación y expresión, no es una cuestión que se desconozca desde el ámbito de la educación y en especial en la escuela. El trabajo en la escritura y lectura narrativa son unos de los aspectos que desde los primeros grados tienen la atención de la gran mayoría de docentes, sin embargo, no todos ellos, aportan cualidades interpretativas a lo que los niños y las niñas producen.

En Colombia se han establecido lineamientos, estructuras y esquemas para la educación que han atado las posibilidades transformadoras y creadoras de los profesores en el aula. Tener que responder a unos requisitos y como bien se dice, preparar para presentar el examen de estado, se han convertido en las prioridades de gran parte de las instituciones educativas. Es por esto que la dificultad no está en salir de los esquemas, pues quienes lo desean lo hacen, el problema está en la poca preparación y corresponsabilidad que tienen los docentes no solo con formar conocimientos, sino en educar seres capaces de enfrentar los retos que nuestro mundo actual les está presentando.

La capacidad de comunicar desde diferentes lenguajes no se desarrolla por el simple hecho de tener unos pasos que seguir, ésta requiere que se haya realizado un acercamiento a diversas producciones, que se lea, pero también que se escuche, no basta con pedir respuestas de personajes, hechos y situaciones; todo proceso de comunicación debe llevar a tocar las más finas fibras del ser humano, toda la sensibilidad que nos hace no solo oidores sino productores de conocimiento.

Es así como el papel del docente es vital para los estudiantes, porque es el encargado de motivarlos, animarlos, orientarlos, educarlos y enseñarles nuevas formas de seguir adelante, es un

líder, un modelo de ejemplo a seguir por el camino del bien, aquel que posee el conocimiento y es sabio al actuar de manera asertiva en estos círculos sociales. Por ello es llamado a fortalecer las falencias académicas y sociales que encuentra en sus estudiantes. El docente ayuda a los estudiantes a incursionar en el maravilloso mundo de las letras, la cultura y la civilización y lo lleva a procesos donde estos puedan desenvolverse dentro de diario vivir.

Consecuentemente, la educación es la puerta de entrada al mundo del conocimiento, la sabiduría, las experiencias de vida, por lo tanto es allí en donde se debe llevar al ser humano a explotar al máximo sus habilidades para que en un mañana puedan enfrentarse a las dificultades que encuentran en su caminar. De esta manera, los procesos educativos se convierten en un espacio esperanzador para los jóvenes, estudiantes que no han sido prefigurados bajo un mismo molde, estudiantes que desde su individualidad están expuesto a un sinnúmero de situaciones que afectan no solo su procesos escolar sino las formas de relacionarse con los que están a su alrededor.

En la localidad de Kennedy y Rafael Uribe Uribe, específicamente en los colegios donde se desarrolla la investigación, el acceso de los estudiantes a la lectura, la escritura y los diferentes conocimientos es trabajado primordialmente en el colegio, ya que en casa con sus padres son muy pocos los que tienen esa oportunidad, ya sea porque muchos de ellos no saben leer ni escribir, algunos ni siquiera están con sus hijos en la casa acompañando su proceso educativo pues deben trabajar el día completo, de igual forma, muy pocos tienen en sus casas bibliotecas o acceso a internet, además, cuando salen del colegio hacia sus casas, tienen que colaborar a sus padres con los quehaceres domésticos, cuidando a hermanos menores o en el peor de los casos salir a trabajar vendiendo dulces en los buses, en las plazas de mercado o reciclando, pero también algunos deben salir a desempeñar trabajos con las bandas, grupos o pandillas en las que se encuentran participando, siendo productores de focos de violencia dentro de su mismo entorno social.

De esta manera, algunos de los mismos estudiantes se vuelven multiplicadores de saberes dentro de su comunidad con aquellas personas que no saben leer ni escribir, incluso a sus mismos padres les enseñan, pues para ellos la educación es la única posibilidad de progreso para salir de la situación de desesperanza en la que muchos se encuentran, entre la pobreza, la delincuencia, la injusticia social. Pero aun queda un grupo que ha perdido la esperanza en todo lo que tenga que ver con su futuro en la sociedad, no quieren estudiar pues no ven forma diferente de resolver sus

situaciones más allá de la violencia o el facilismo que en ocasiones también la sociedad les ha dejado ver.

Este es quizás, el problema de la educación, desligar el mundo escolar y de los conocimientos, con la sociedad y la vida misma. La comunicación como forma de expresión, posibilita a los seres humanos conocer el mundo, pero también darle significado a todas las situaciones que dependiendo del lugar que se ocupe en el mundo, se ha vivido y sigue viviendo. Es así como la escuela no puede fijarse simplemente logros y metas de una empresa que debe cumplir, sino proyectar su impacto a una formación desde las sensibilidades y situaciones que se viven en cada uno de los contextos donde ésta está inmersa.

De manera que, no se puede estar ajeno a las situaciones reales donde se desarrollan los procesos educativos y tampoco desatender que aunque haya una situación de desesperanza en algunos de los jóvenes de esta sociedad, también ellos han encontrado nuevas formas de participar e involucrarse en la sociedad en la que están. Es así como los cómics, manejan dos lenguajes desde los cuales se pueden establecer relaciones con sus formas de expresar su sentir.

El cómic juega con la imaginación que es la base del conocimiento en una sociedad y traspasa fronteras. Bien cita Montoya (2003) la frase de Albert Einstein donde éste dice: “la imaginación es más importante que el conocimiento”(p21), pues de hecho, es a través de ésta que el cómic llega a desarrollar conocimientos para descifrar enigmas, puesto que el lenguaje gráfico posee una grandiosa riqueza que no ha sido explotada en los colegios con los niños de primaria, ésta forma narrativa está cargada de muchísima expresividad, ya que se ha acercado a los estudiantes como una manera lúdica, dinámica y divertida de expresar sus sentimientos y emociones, por lo que combina la imagen y el texto.

Así pues, llevar a un establecimiento de relaciones desde un lenguaje textual, muchas veces el único método empleado dentro del ámbito educativo, sin embargo, con el lenguaje de la imagen que hace parte estrecha con los estudiantes, es posible realizar analogías con la realidad social y cultural de su contexto, profundizará y buscar alternativas de solución para las dificultades que se presentan en la vida diaria, puesto que cuando una persona acepta su situación, la critica y propone alternativas de cambio, es una persona segura de sí misma, maneja muy bien su expresión verbal y corporal, analiza los discursos que se encuentran a su alrededor, pudiendo incluso hasta puede refutarlo. Aristóteles decía: “la persona sabia analiza, reflexiona y refuta, el necio por el contrario afirma todo lo que le dicen”.

Por esto es importante el llamado que realiza Antonio Lara en la entrevista que le hace José Luis Rodríguez:

“Lo que habría que conseguir es desarrollar una actitud en los profesores que llegara a contagiarse en los alumnos, y que permitiera mostrarle que el tebeo es tan importante en el ecosistema informativo como un disco, un libro o la palabra, como cualquier otro soporte informativo o expresivo. Tal vez la función del educador sea ayudar al alumno a que perciba e intérprete al mundo tal como es, y ayudar a explicarlo y mejorarlo a desarrollar una actitud permanentemente crítica ante los medios, las personas y los mensajes pueden ser un interesante objetivo, así el niño se mantiene en actitud crítica y se dejará embaucar menos”. (1991, pp. 12).

De ahí que Rodríguez reconozca que el cómic en la escuela es un medio de comunicación de masa, que como recurso inicial en el aula, permitirá atender y potenciar tres momentos. En un primer lugar se encontraría el cómic como un medio de comunicación icónico, el cual por su simplicidad no exige mediadores técnicos para leerlos y su alcance es fácil para ser usado en el aula. En un segundo lugar estaría la simultaneidad de la información, ya que cada uno de los sujetos puede leerla a su ritmo sin tener que seguir tiempos establecidos, puede releerla y revisarla cuantas veces lo crea necesario. Por último, el cómic en el aula permite la intercomparación de los diferentes elementos que este utiliza, pues tanto las imágenes y los textos están presentes en todo momento y al mismo tiempo, para que así al momento de leerla establezca relaciones entre estos.

Por lo tanto, una de las más grandes posibilidades de trabajo del cómic en el aula, más allá de lo expuesto por Rodríguez, es el trabajo del lenguaje desde otra perspectiva, es decir, pasar de solamente trabajar todo el ámbito educativo en el lenguaje textual, para comenzar a interrelacionar el lenguaje de la imagen, el lenguaje de lo gráfico en el mundo de los niños y las niñas, como una oportunidad de dar una nueva mirada a la construcción de conocimientos y a la producción de los mismos, debido a que encajan completamente con el mundo actual de las múltiples pantallas, pero también, múltiples oportunidades. No se está dejando de dar clase de lenguaje, sino que se está alfabetizando en el lenguaje de la imagen, como posibilidad de construcción de sentido.

Al mismo tiempo los cómics permiten para trabajar integral e interdisciplinariamente con otras áreas del saber y subgéneros literarios, puesto que en las diferentes disciplinas se pueden analizar, producir y enseñar a través de él, las diferentes temáticas de aprendizaje. De igual forma, se complementa con otros géneros literarios como son la descripción y la narración y

permite acercar al estudiante al conocimiento de valores relacionados con la Educación Ambiental, la Educación Vial, Educación para el consumo, la convivencia entre iguales, la no discriminación, etc., a través del dibujo, las viñetas y la expresión de los personajes.

2.2. Los niños como autores

Pablo de Santis, muestra como durante las dos primeras décadas del siglo veinte, las características que tenía el autor eran más de un artesano eficaz, el cual tenía una consagración popular al ser el depositario de un saber, pues se le consideraba que tenía un talento particular, dándose así mayor importancia a la materialidad de su trabajo y las técnicas que empleaba para hacer una historieta. Sin embargo, en los años setenta, estas características y cualidades toman un rumbo diferente, pues al comenzarse a hablar de cómic de autor, se da una oposición a la historieta tradicional, para darse así una cualidad de autor como artista, que ya no solo va a tener popularidad por lo que sabe hacer, sino que es un personaje dentro de la sociedad que va a tener importancia sus opiniones expresadas por medio del cómic.

Por lo tanto, dadas estas implicaciones sociales, es como se fundamenta la posibilidad del cómic en el aula como formador de niños autores, donde no solamente se está narrando una historia, sino que ésta estructura narrativa tiene una importancia para el contexto donde se desarrolla, pues si las historietas y comics han tenido tanta influencia a nivel periodístico en nuestra cotidianidad política, social y cultural, igualmente, lo tendrán las producciones de los niños y las niñas.

Es por esto importante la valoración más allá de un adecuado dibujo, sino la oportunidad que permite al niño de contar, narrar y hacerse participe del mundo en el que vive, para pasar más que de un lector de cómic, a que sean productores de cómic con un sentido funcional que menciona Eco, el cual es un sentido sociológico pero también cultural.

De hecho, para Vygotsky (2003) existe aún el criterio de que la imaginación del niño es más rica que la del adulto, considerándose que la infancia es la época en que más se desarrolla la fantasía y, según ello conforme crece el niño van en descenso su capacidad imaginativa, su fantasía, es por eso que a través de la imaginación los niños desarrollan su capacidad creadora.

Es más, la fantasía se construye siempre con materiales tomados del mundo real, es decir la imaginación puede crear nuevos grados de combinaciones, mezclando primeramente elementos reales (el gato, la cadena, el roble), combinando después imágenes de fantasía (las sirenas, los

elfos) y así sucesivamente. Pero los últimos elementos que integran las imágenes más alejadas de la realidad, aún estos últimos elementos, constituyen siempre impresiones de la realidad. Es decir, los niños, al tratar de asimilar los procesos de creación científica y técnica, se apoyan por igual a la imaginación creadora y a la creación artística, es por eso de vital importancia resaltar el fomento de la creación artística en la edad escolar.

Por esto es de gran importancia aprovechar al máximo la capacidad creativa, imaginativa y la fantasía del niño, al igual que explotarla en sus primeros años de vida para que así en un futuro sea un potencial artista, esto lo soporta muy bien Gardner (2005) cuando afirma que los años preescolares son los años de la creatividad del niño, porque cuando llegan a la adolescencia pierden ese interés.

Para Gardner, la clave de la habilidad artística de los niños, radica en comprender las pautas globales del desarrollo infantil, ya que en los primeros años de vida, el bebé llega a conocer el mundo de forma directa, a través de sus sentidos y sus acciones, adquiere su primer contacto con el mundo social. En los años posteriores empieza a dominar y a comunicar los diversos símbolos presentes en su cultura, que van desde los gestos de la mano, el cuerpo, los dibujos, los números, la música, entre otras; y solo en los años precedentes a la adolescencia muestra sensibilidad hacia las cualidades más importantes de las artes. Es así como al convertirse los niños en autores al producir sus cómics, podrán potenciar su creatividad y a la vez mostrar sensibilidad frente a su experiencia artística con el dibujo.

De hecho, Gardner (2005) la actividad creativa del niño depende de tres factores: el primero es la relación entre el niño y el maestro (considera al niño como su propio maestro); el segundo es la relación individuo y el trabajo al que está dedicado (sistemas simbólicos correspondiente al campo/disciplina, donde empieza la actividad creadora); el tercero la relación entre el individuo y otras personas de su mundo (infancia, familia, compañeros, madurez, vivencias, apoyo dentro del ámbito). Estos factores están cargados de significado al momento de ser los niños autores de cómic, pues su creatividad esta fortaleciéndose desde el momento es que encuentra la forma de representar sus ideas, hasta la relación con los otros compañeros al socializar su creación.

Otro factor de igual importancia que reconoce Gardner, es el medio donde se desarrolla el niño. Durante la etapa preescolar basta con suministrarle únicamente los materiales de trabajo, ya cuando comienzan su vida escolar, la sociedad y la escuela deben tomar un papel más activo. Es

aquí pieza clave en el medio escolar el docente, para que éste pueda ofrecer experiencias significativas de creatividad, imaginación y fantasía, que les permitan a los niños y niñas formarse y capacitarse como futuros artistas.

2.3. Desarrollo del pensamiento Narrativo

¿Por qué hablar de pensamiento narrativo dentro de los cómics? El mundo actual del conocimiento es un reto para la educación, sin embargo es evidente que las prácticas escolares no están formando el pensamiento de los individuos debido a que enfocan todas sus prácticas a modelos descontextualizados, que en gran parte de las ocasiones no aporta a la formación de los individuos, ya que se deja de lado todas vías de llegar al conocimientos y al igual, la diversidad de formas en las que se comprende y produce, pues basando nuestro desarrollo en las dos modalidades de pensamiento que expone Bruner, el pensamiento paradigmático y el pensamiento narrativo.

Es viable evidenciar y aseverar lo que dice Bruner en cuanto a cómo en la sociedad se ha enfatizado el desarrollo del pensamiento paradigmático, también llamado lógico, el cual tiene un ideal de sistema matemático formal, descriptivo y de explicación, que muchas veces genera una lógica desprovista de sentimiento. Éste tipo de pensamiento busca verificar una verdad desde procedimientos, desde el establecimiento de pruebas formales y empíricas, siendo así mayormente enfatizado en el ámbito escolar, donde se le pide a los estudiantes información acerca de datos, descripciones y sustentaciones que poco se relacionan con su contexto cotidiano.

Sin embargo, por otro lado está el pensamiento narrativo, desde el cual Bruner reconoce cómo es posible a partir de éste ocuparse de intenciones, acciones y vicisitudes humanas, es decir, situarse en una preocupación por la condición humana para ordenar la experiencia y así construir la realidad. Un pensamiento que tiene semejanza con la vida, pues no se está en la búsqueda de una verdad sino en ver las verosimilitudes del mundo, puesto que el relato no tiene requisito de verificabilidad, tendrá así la narrativa una forma artística.

Consiguientemente, desarrollar el pensamiento narrativo permite que se dé una construcción de la realidad desde la interacción con los sentimientos, sensaciones, emociones y todo lo relacionado con el mundo que habitamos, de ahí que Ramírez (2012) fundamentada en los planteamientos de Bruner exponga a éste como:

Tipo de pensamiento más antiguo de la historia humana; consiste en contarse historias de uno a uno mismo y a los otros, al narrar estas historias vamos construyendo un significado con el cual nuestras experiencias adquieren sentido, de modo tal que la construcción del significado surge la narración, del continuo actualizar nuestra historia, de nuestra trama narrativa. (p.2)

Por esta razón, el pensamiento narrativo conlleva a una construcción de significado, un significado que está en continua relación con cada uno de los acontecimientos vividos, pero también con historias que son posibles crear.

Es así como, “la narración literaria como acto de habla: un enunciado o un texto cuya intención es iniciar y guiar la búsqueda de significados dentro de un espectro de significados posibles” (Bruner: 2004, p.23), posibilita por lo tanto, llegar a partir de la narración a conclusiones sobre diferentes perspectivas para que la experiencia se vuelva comprensible, pues esas maneras que se encuentran de contar, van a generar y suscitar diferentes respuestas no solo en la mente del lector sino en el productor, autor.

Se inserta así el pensamiento narrativo en el cómic como un discurso en el que se inscribe el relato, pues bien lo expone De Santis que para leer un cómic se puede hacer como un relato o como una producción de imágenes; consecuentemente este relato del cómic está cargado de los tres constituyentes que expone Bruner: un conflicto, personajes y conciencia, los cuales le darán unidad al relato. Un conflicto, que es el que cada uno de los niños evidencia en la puesta en escena de su cómic, personajes que han sido creados con unas características, metas e intenciones específicas, los cuales viven situaciones en ambientes y medios diversos, y conciencia de quien crea la historia, porque permite la coherencia lógica de lo que se narra. Todo esto se enlaza a la idea de Bruner de cómo en el pensamiento narrativo no se separa el personaje, del ambiente ni de la acción.

Así, para desarrollar el pensamiento narrativo es necesario reconocer al lenguaje como medio reestructurador del pensamiento, donde se despliega la imaginación, puesto que es posible identificar dos formas de narración: la fáctica que corresponde a los hechos que son reales y la ficticia o literaria donde se narran hechos imaginarios y se construyen los posibles. De esta forma, el lenguaje pasa de ser un elemento tan solo comunicativo, para tomar una integridad que le da un carácter de significación y sentido, no simplemente de experiencias o situaciones, sino como un ordenador en la forma de construir pensamiento.

De manera que pensar en el desarrollo del pensamiento narrativo desde la lectura y producción de comics, es una fuerte posibilidad de trabajo en el aula, como forma de desarrollar diferentes situaciones creativas, para dar así una aplicación imaginativa de la que habla Bruner, desde la cual es posible producir buenos relatos e historias creíbles. Además es necesario reconocer la importancia de las narraciones como lo menciona Ramírez (2012):

Las narraciones son una parte fundamental en la vida de las personas y especialmente de los niños, dentro y fuera de la escuela, por su conexión con nuestros sueños y fantasías, por su capacidad de hacer vivir aventuras y porque estimulan la capacidad de ver el mundo como algo inédito, como algo que se puede explorar infinitamente. (p.3)

Consecuentemente, al reconocer toda la significatividad y posibilidades de construcción de pensamiento a partir de la narración, implica así realizar un trabajo en la escritura y lectura narrativa, para aportar así cualidades interpretativas a lo que los niños y las niñas producen. Además, la capacidad narrativa no se desarrolla por el simple hecho de tener unos pasos que seguir, esta requiere que se haya realizado un acercamiento a diversas producciones narrativas, que se lea, pero también que se escuche, no basta con pedir respuestas de personajes, hechos y situaciones, el pensamiento narrativo debe llevar a tocar las más finas fibras del ser humano, toda la sensibilidad que nos hace no solo oidores sino productores de conocimiento.

La narración no solo es una capacidad de escribir o hablar de forma coherente y ordenada, la narración nos posibilita como seres humanos conocer el mundo, pero también darle significado a todas las situaciones que dependiendo de nuestro lugar en el mundo, hemos vivido y seguimos viviendo. Es así como el pensamiento narrativo está cargado de infinitud de posibilidades no solo creativas sino catalizadoras, de un sin número de experiencias a las que los estudiantes están expuestos en el día a día.

CAPÍTULO 3: EXPERIENCIA DE PRODUCCIÓN DE CÓMIC EN EL AULA

Realizar una experiencia significativa en el aula no puede ser sin ninguna intención ni horizonte, es por esto que para el desarrollo de esta investigación se tomó un enfoque cualitativo, puesto que se busca la cercanía y la comunicación con los estudiantes, siendo sensibles al contexto en el que se desarrolla la experiencia. Por lo tanto, partiendo así desde la misma realidad sociocultural de ellos, encontraremos nuestro campo de investigación, a través de un diagnóstico para poder profundizar en detalle la problemática y luego de esta manera trazar nuestra ruta a seguir para plantear posibles soluciones a la misma, desde el análisis de las producciones de los estudiantes.

Complementariamente, la investigación tiene un carácter de acción educativa de corte pedagógico al nacer desde la práctica educativa del docente y buscar el mejoramiento de la misma, de igual forma, busca sensibilizar a los docentes y estudiantes al partir de los problemas que se vivencian, para transformar sus relaciones dentro del aula y en el contexto donde se desarrollan. Además, la investigación acción educativa está más centrada en los procesos sociales que transcurren en la enseñanza y la práctica educativa, permitiendo así al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica.

Por otro lado, al orientar ésta investigación a una acción educativa, el saber se construye desde el trabajo pedagógico cotidiano que como docentes se forma permanentemente, día a día, para enfrentar y transformar la practica pedagógica, de manera que así se lleva a responder de forma adecuada a las condiciones del medio, a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a las situaciones socioculturales en las que se está inmerso.

Es por esto, que teniendo en cuenta que esta investigación tiene un carácter de acción educativa, de un enfoque transformador de la realidad social, cultural y formativa tanto de docentes como de los estudiantes, ésta se realizó en fases o momentos, lo cual no significó que fuesen de forma secuencial, pues es necesario cada vez volver una y otra vez sobre la información, en un proceso continuo de formulación y comprobación de los supuestos.

Así, hoy en día los sujetos están inmersos y viven en un mundo que está en constante cambio, con múltiples situaciones sociales y culturales, lo que hace necesario reconocer las apropiaciones que hacen los niños y las niñas de su cotidianidad, en esta ocasión, a través del cómic. Por esto esta experiencia es un espacio en el cual los niños y niñas exponen, presentan y

comunican su forma de ver su realidad, otorgándole así al lenguaje del cómic un lugar significativo dentro de los procesos de comunicación-educación que se generan en las dinámicas de la escuela.

Además, en la actualidad los jóvenes no perciben en la literatura una oportunidad de conocimiento o formación para la vida, a pesar de estar inmersos en un mundo mediatizado, donde circulan sinnúmero de textos, la literatura no hace parte de sus prácticas cotidianas fuera de la escuela, ni dentro de la misma. Sus formas de relacionarse con el mundo están dadas por situaciones de masas, modas o grupos que les indican la forma en que deben comportarse o ser.

Es por este motivo, que surge el interés de dar un espacio dentro del aula de clase para la producción de cómics por parte de los estudiantes y al igual la oportunidad de realizar un análisis de las mismas, es así como se desenvuelve la experiencia bajo tres momentos que se complementan el uno con el otro:

- El niño y la niña y su relación con el cómic
- Tiempo de entrelazar el cómic en el aula
- Analizando el proceso vivido

3.1. El niño y la niña y su relación con el cómic

Se tiene en cuenta las historias de vida de cada estudiante junto a las de sus familias, las relaciones con su entorno y la manera de resolver los conflictos, los niveles de comprensión lectora y producción textual, esta información se obtuvo a través de talleres, teniendo en cuenta tipos de preguntas de selección múltiple y lecturas de cómics.

Igualmente, a través de la observación permanente se conoce de primera mano el problema a investigar referente a la realidad sociocultural de los niños, su mentalidad hacia la vida, sus estados de ánimo, motivaciones, intereses y su relación con el mundo que los rodea y con el mundo de las letras. Es por esto forma se observan sus conversaciones, pero también, cada una de las producciones que realizaron.

Como se trabajó con dos grupos, es importante hablar un poco de ellos.

3.1.1. *Grupo de Segundo de Primaria:*

El grupo de trabajo de segundo de primaria hace parte del Colegio Distrital San José de Castilla, ubicado en la localidad de Kennedy, en el barrio visión de Colombia. Los niños se encuentran entre los 6 y 11 años de edad, hacen parte de la jornada tarde. Sus hogares presentan diversas características en su composición, pero la mayoría de ellos están establecidos por un padre, madre y hermanos, otros con madres solteras o padrastros, lo que influye en su relación con otros compañeros.

La gran mayoría de estudiantes presentaba lectura poco comprensiva lo que les dificulta desarrollar y dar respuesta a una situación problemática relacionada con su contexto o con una pregunta específica y textual. Frente a las situaciones de conflicto tenían problema para colocarse en el lugar de otro, lo que generaba escenarios en los llegaban a juzgar y señalar los comportamientos que no están acordes a su manera de ser y estar en la sociedad. Adicionalmente, algunos niños y niñas, en especial los que muestran dificultades en sus procesos académicos, requieren de ayuda del adulto para saber que deben hacer o como lo pueden resolver.

Dentro del grupo es posible reconocer diferentes niveles en lo relacionado a la competencia de hablar, pues varios estudiantes demuestran timidez y desconfianza en sí mismos, en especial aquellos que muestran dificultades en su lenguaje, sin embargo también se encuentra un grupo grande que demuestra gran facilidad para expresar sus ideas de manera oral y al igual de exponer determinadas temáticas. Es evidente que debido a las edades diversas en las que se encuentran, el nivel de producción escrita es muy heterogéneo, pasando de textos escritos a gráficos según su situación cognitiva y avance en el proceso lecto-escritor.

Su relación con los cómics es muy cercana a su realidad, puesto que la gran mayoría consideran que el gusto por estos es debido a las enseñanzas que les dejan, sin embargo algunos de ellos también les agradan por sus personajes y al ser divertidas. Por otro lado, gran parte de los niños y niñas han elegido entre sus cómics preferidos a Dragon Ball Z, Mafalda, Princesas, Garfield, Gaturro y Condorito y en una minoría los cómics de Zombies, personajes de Marvel y Disney.¹

Durante del proceso de observación y diagnóstico fue posible reconocer la relación que establecían los niños y niñas con los cómics que leen, evidenciándose que aunque en algunos de

¹ Basado en resultados de encuesta. Ver Anexo 1, preguntas 1 y 2.

estos las historias que se narran son fantásticas, también cuentan diferentes problemas relacionados con su vida y sociedad². Además, el acercamiento a las imágenes como juegos de video, series de televisión y los cómics, hacer parte de su diario vivir y de sus actividades preferidas por realizar, puesto que algunos de ellos luego de terminar su jornada escolar se encuentran solos en casa.

3.1.2. *Grupo de Quinto de Primaria:*

El grupo de trabajo del grado quinto de primaria del Colegio Distrital San Agustín, está ubicado en la localidad Rafael Uribe Uribe, en el barrio San Agustín, al sur oriente de la ciudad de Bogotá. Las edades de los niños están entre los 8 y 11 años, hacen parte de la jornada de la tarde. Su vínculo familiar está constituido en su gran mayoría por familias disfuncionales, algunos de ellos están bajo el cuidado de los abuelitos porque sus padres están pagando una condena en cárceles por diferentes delitos tales como: hurto, tráfico de drogas, estafas entre otros. Otro grupo de niños son hijos de recicladores, amas de casas, obreros, albañiles y también desempleados. Además, la mayoría de los estudiantes pertenecen a un estrato bajo, ya que son provenientes del área urbana, zona vulnerable y de población flotante, debido a la situación socioeconómica de cada uno de ellos.

Los estudiantes presentan en igual proporción fortalezas y debilidades: en la comprensión de textos escritos, la mitad de los estudiantes del curso no presentan grandes problemas con relación al contenido del texto, pero a la hora de relacionar el texto con su contexto, no logran asimilarlo de manera correcta dando como resultado una falencia en lo relacionado con la crítica y argumentación en las lecturas.

También presentan problemas de carácter estructural en la producción textual escrita como lo son: la coherencia, la cohesión, uso de los conectores, la ortografía y la caligrafía. De hecho la mayoría de niños que presentan este tipo de problemas, son aquellos niños que cuentan con poco acompañamiento por parte de sus padres, los que no les gusta escribir y los que están bajo la potestad de cualquier miembro de la familia. En lo que mejor les va y más les gusta, es trabajar en la interpretación de texto a través de gráficos, dibujos y oralmente.

Su relación con los cómics es muy familiar por su contacto constante con su realidad social, puesto que la gran mayoría consideran que el gusto por estos es debido a que son divertidas y

² Basado en resultados de encuesta. Ver Anexo 1, pregunta 3.

tienen personajes chéveres, sin embargo algunos de ellos también les agradan por las enseñanzas que les deja cada una de ellas y por los chistosas que son. Por otro lado, gran parte de los niños y niñas han elegido entre sus cómics preferidos a Dragón Ball Z, Zombies, Princesas, Naturo, condorito y en una gran minoría los cómics de Calvin & Hobbes, Garfield, Gaturro, Mafalda, personajes de Disney, Pingüino azul y Olafo.³

3.2. Tiempo de entrelazar el cómic al aula

Reconociendo el valor que tienen las producciones de cómics de los niños y las niñas, es que desde una propuesta pedagógica de intervención en el aula, se desarrollaron talleres relacionados con los cómics, teniendo en cuenta la estructura formal para la realización de los mismos (viñetas, globos, planos), las temáticas que trabajan, personajes e incluso la visita de un dibujante para apoyar el proceso, igualmente se dio lugar a la producción de los niños y las niñas en diferentes sesiones. Este momento de desarrollo de la experiencia estuvo acompañado de tres espacios:

3.2.1. *Leyendo cómics*

La sociedad postmoderna ha realizado avances en cuestiones de acercamiento a diversidad de textos que no son solo escritos, de ahí la importancia de la imagen en la vida de los seres humanos, pues la televisión, el cine y en nuestro énfasis, los cómics, ocupan un lugar importante en las preferencias de los mismos. Es así como se realizó un acercamiento de los comics a los estudiantes.

Primeramente se les solicitó que llevaran al aula los cómics que en la actualidad estaban leyendo y se revisaron en clase, al igual que diferentes libros de cómics. Posteriormente se inició un proceso de análisis de los componentes, estructura y forma de los mismos a partir de la experiencia de lectura en grupo de los estudiantes, en donde debían identificar aquellas características que los hacían diferentes a otros tipos de textos. Luego se socializaron las temáticas, personajes y experiencias de los cómics que leyeron, además de las posibles relaciones que se puedan establecer con situaciones similares que vivencien o puedan observar en su vivir cotidiano.

³ Basado en resultados de encuesta. Ver Anexo 2, pregunta 3.

3.2.2. *Comunicando la realidad*

Es el tiempo de producción de los estudiantes. Este proceso se desarrolla individualmente, dando posibilidad a cada uno de ellos de comunicar libremente los aspectos que deseen, pero también los sentimientos, las sensaciones y las experiencias vividas. Cada estudiante tiene la libertad de crear su personaje de cómic, al igual que elegir el tipo de globos y viñetas con las cuales contará sus historias, por lo tanto, no se les pidió que eligiesen un tema de narración sino que siguieran su proceso creativo a su manera.

Durante este espacio se da la oportunidad de socializar con otros lo realizado, comentar las imágenes y reconocer cuanto de esto se relaciona con su diario vivir, creando así un lugar de socialización de las experiencias, pero también de lectura literaria de textos elaborados por ellos mismos.

3.3. Analizando el proceso vivido

En este momento no solo se analizaron las historias de vida y entornos familiares, sino que a partir de socialización de cada una de las producciones se llevó a una sensibilización y concientización, donde se realizó un acercamiento a las experiencias de los niños y su relación con el cómic, como estrategia de cuestionamiento y crítica, pero también de transformación de sus experiencias a partir de nuevas propuestas originadas por los actores de la investigación.

En esta fase se diseñó un instrumento de análisis con el cual estudiar cada una de las producciones de los estudiantes participantes de la experiencia. Dicho instrumento el instrumento creado y desarrollado estaba conformado por cuatro categorías⁴: personajes, tema, propuesta narrativa y contexto.

Los personajes hacían referencia a dos momentos, uno orientado a las características que tenían los personajes de los cómics de los estudiantes, si eran seres humanos, animales, superhéroes o con otras características como robots o extraterrestres, entre otras. El segundo punto, hacía referencia a las expresiones de los personajes, es decir las emociones que mostraban durante la narración, tales como alegría, rabia, felicidad entre otras.

En la categoría de Tema, se buscaba encontrar que tipo de temas desarrollaban en sus narraciones los niños, esto con el objetivo posteriormente de analizar si estos temas tenían

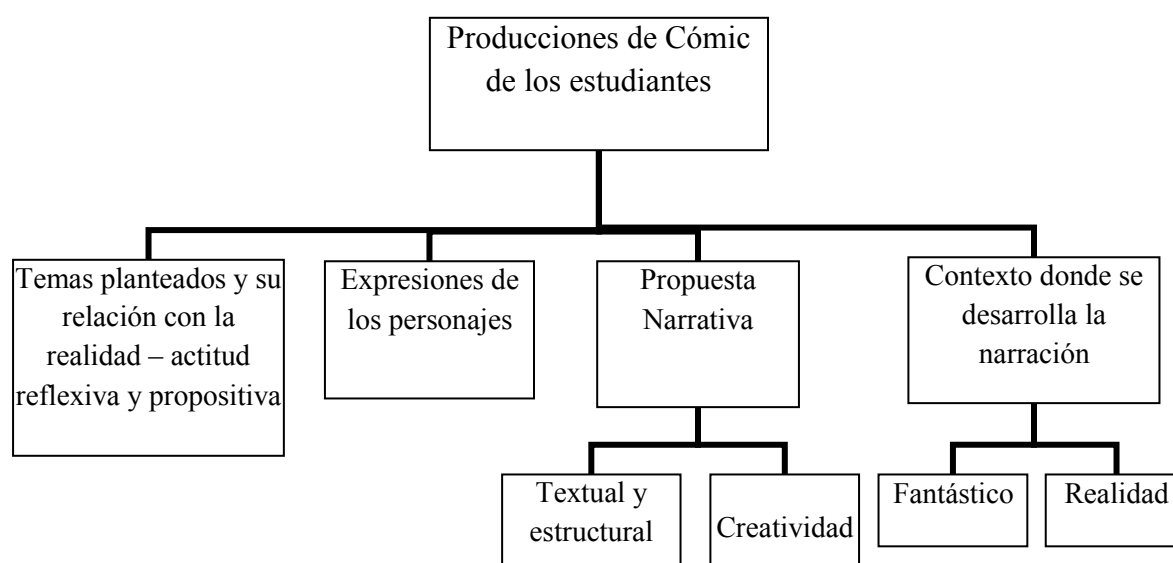
⁴ Ver anexo 3

relación con su vida cotidiana o eran copias de los cómics que ellos leen y con los cuales tienen contacto. Por esto en un primer lugar se encuentra la pregunta de qué tema trata y luego, qué relación tiene ese tema con su vida cotidiana.

La tercera categoría denominada propuesta narrativa, estaba desarrollada a partir de dos lineamientos: el primero, relacionado con la producción textual del cómic, es decir, si este estaba elaborado con frases sin coherencia, si era un tipo de narración con características de un cuento o si eran descripciones de situaciones que no tenían conexión entre sí una con otra. En segundo lugar, se generaba la pregunta acerca de qué planteamiento o propuesta realiza esa producción de cómic, con el objetivo de verificar si era una narración nueva o eran copias de otros cómics a los cuales los niños y niñas habían tenido la oportunidad de acceder.

La categoría de contexto, buscaba hacer evidentes los lugares y espacios en los cuales los estudiantes desarrollaban sus narraciones, es decir, si hacían parte a su cotidianidad, si eran cercanos a ellos, o por el contrario, eran lugares fantásticos y llenos de características muy alejadas a las que observan en su diario vivir.

Es así como cada una de las producciones de los estudiantes del grupo de grado Segundo y grado Quinto, son analizadas y leídas desde este instrumento, identificando todas las características mencionadas anteriormente y observando todos los elementos de los cuales están cargadas. Por ello, a partir de este instrumento se identificaron cuatro categorías de análisis, las cuales se exponen en el esquema a continuación:



Ahora bien, para poder realizar un mejor análisis de la experiencia, el grupo de estudio que se delimitó fueron ocho estudiantes de cada grupo, ocho de segundo y ocho de quinto, teniendo en cuenta diferentes características como se expone a continuación:

Estudiantes de Segundo

Para poder tener un horizonte amplio y diverso de análisis, los estudiantes seleccionados presentan diferentes características relacionadas a lo familiar, académico, social y de desarrollo del lenguaje, encontrándose entre estos, Christopher, un niño con retraso en el lenguaje, quien no lee ni escribe; Juan Pablo con síndrome de asperger; Sara, Luisa y Kiary con padres de edad adulta y un buen desempeño académico; Ana María con retraso mental leve (11 años) tuvo que reiniciar grado segundo dos veces; y María Fernanda y David quienes viven con ambos padres.

Estudiantes de Quinto

A pesar de las diferentes problemáticas y cualidades que tiene cada uno de los niños seleccionados para el análisis de sus producciones, estos trabajos se destacan entre los demás porque permiten percibir una mayor comprensión del tema, de las narraciones, de las imágenes, la calidad del trabajo, el esfuerzo por hacerlo bien, por la dedicación, por la presentación, la caligrafía, la ortografía, redacción y por el estilo artístico característicos de cada uno de ellos; estos niños son: Daniel Naranjo (13 años) repitente; Paola Bernal y Angélica Uva con problemas de atención; José David Valencia y Juan Manuel Bernal con problemas convivenciales; Lorena Morales y Elkin Eduardo García niños con buen rendimiento académico y Maira López, niña con problemas de lectura y escritura.

Ahora bien, se considera acá necesario hacer una descripción de la forma en que se analizó la información y el proceso desarrollado con los estudiantes en el momento de la elaboración de sus cómics.

En un primer momento se realizó un conversatorio con los estudiantes acerca de los cómics y cuáles eran los que ellos leían, pidiéndoles así que los llevaran al aula de clase. Luego con el objetivo de hacer un análisis más detallado del tipo de cómics que estaban leyendo, se realizó una encuesta donde seleccionaban cuales eran los cómics preferidos y si consideraban que estos se relacionaban con su entorno y sus vivencias diarias. En sesiones posteriores, se siguió el proceso de lectura de los cómics que los niños y niñas llevaron al aula de clase.

Al tener la posibilidad de estar en contacto directo con los estudiantes, fue posible hacer un diagnóstico relacionado con la forma de relacionarse con otros pares de su entorno escolar, las situaciones familiares y sociales a las que se enfrentan en su cotidianidad, la manera que usan para resolver los problemas que se les presentan a diario tanto al estudiante como a su entorno familiar. Complementario a esto, el desarrollo de las clases de lenguaje y las actividades académicas propias del área, permitían percibir el nivel de lectura y escritura en que se encontraban cada uno de ellos y esto se fue complementado con la observación permanente dentro y fuera del aula.

Asimismo, el incluir la lectura de cómics en el aula, ayudó a identificar a aquellos estudiantes que tenían problemas de lenguaje tanto en la parte de oralidad, como en la escucha, la escritura y lectura. También se percibió que algunos se inclinaban más por el gusto de cómics de carácter fantástico, reflejándolo en sus producciones, en cambio, en otros se observó preferencias por cómics combinados entre fantástico y reales; por último hablaban de cómo sus creaciones si dejaban ver su realidad social y los problemas que se les presentan en sus entornos.

Es así que antes de empezar con las construcciones de sus relatos, a los estudiantes se les enseñó técnicas de creación de cómic, a través de talleres y tutoriales, incluso hubo la visita de un diseñador y dibujante que les hizo talleres acerca del dibujo de las figuras humanas, de las expresiones que les podían dar a los mismos y las líneas de movimiento dentro de cada viñeta. Además se realizó un taller en el cual se les expuso y enseñó cada una de las estructuras que componen un cómic, se hizo análisis de cómics, de hecho, los estudiantes llevaron cómics a la clase para este trabajo, describieron cada uno de sus componentes, como lo son: personajes, temas, manera de ubicar a los personajes y a los textos.

Luego de estas acciones pedagógicas, se dio inicio a sus creaciones. Cada uno de los estudiantes empezó con la creación de su personaje principal, otorgándole un nombre y unas características especiales, para luego comenzar a elaborar sus cómics teniendo en cuenta sus contextos, sus gustos, preferencias, los conocimientos adquiridos en clase. Éstos se apropiaron tanto de la experiencia creativa que se da como resultado el encuentro de su propio estilo personal para cada una de sus producciones y la necesidad de seguir creando cada vez más historias, pues cada estudiante se esmeraba y dedicaba por hacer su producción a la perfección, se entusiasmaban en comentarles a los demás sobre lo que estaba trabajando, de hecho para hacer los cómics, le pedían asesorías constantemente a los docentes y revisaron una y otra vez las

técnicas aprendidas en clases para hacer los globos, las viñetas, los diferentes personajes en diferentes estados de ánimos, los movimientos cinéticos, entre otros.

Posteriormente se realiza un momento para la socialización de sus producciones donde tiene la oportunidad de compartir con sus pares sus narraciones, pero también de leer lo que otros tienen por decir.

Al terminar la intervención en el aula, se inicia el momento para el análisis de éstas producciones, desde el instrumento creado para este propósito. Es así como en la matriz elaborada se comienzan a registrar desde cada uno de los cuatro componentes, lo que los estudiantes plasmaron en sus narraciones, para luego hacer una compilación de toda la información y dar inicio a la estructuración de los hallazgos surgidos en este proceso. Para esto se tuvo en cuenta los siguientes elementos:

- El análisis de las características que tenía cada personaje: si eran personajes humanos, personas del común, superhéroes de los que veían en la televisión, periódicos o revistas; también si eran animales con características humanas, que personificaban a humanos, monstruos o zombies. Después de esto, se analizó la cantidad de personajes emplearon para el desarrollo de la historia y el contexto donde los ubicaban. En esta parte lo que más trabajaron los estudiantes en sus producciones fueron personajes humanos, reales y fantásticos como los súper héroes creados por ellos mismos. La cantidad de personas variaban de uno a otro cómic, en algunos habían tres, cuatro y hasta cinco personajes.
- Revisión de las expresiones de los personajes en mención: mostraron expresiones como alegría, amistad, agresividad, venganza, soledad, colaboración, violencia, compasión, tristeza, perdón, decepción, emoción, sorpresa, fascinación, satisfacción, responsabilidad y obediencia.
- Temas trabajados: se encontraron algunos tales como reina con poderes, delincuencia, violencia, amor, relación entre estudiantes, princesa, celebraciones, cumpleaños, vacaciones, navidad, paseos, amistad, defensa del mundo, visita a sitios turísticos de Bogotá y Cundinamarca. También la transformación del hombre, cuidado de hermanos y la responsabilidad escolar.
- Relación de los cómics con la vida cotidiana: se encontraron relaciones tales como el conflicto entre mujeres, robos en el sector, amistad del diario vivir, conflicto entre

compañeros del colegio, violencia y uso de armas, la vida familiar cotidiana, noviazgo, rutinas escolares,

- Coherencia narrativa de los cómics: Se observó si había continuidad en sus relatos o no, si las viñetas llevaban una secuencia con la hilaridad de la historia y si se uso de forma apropiada las mismas. Igualmente, la coherencia visual y textual en cada narración, el empleo de frases cortas o largas, si realizaban descripciones de situaciones y cómo estas contenían momentos de la vida cotidiana. Con relación a la estructura formal, la manera de usar las viñetas y los globos o bocadillos, revisando si eran solo gráficos sin texto o con texto y la relación entre imagen y palabra.
- Propuesta narrativa: Aquí se estudió si era una propuesta nueva, inventada por el estudiante o una copia de los cómics con los cuales han tenido contacto. La totalidad de trabajos fueron nuevos, solo hubo dos que eran copia de lo ya leído.
- Contexto donde se desarrolla la historia: se busca encontrar en donde se ubicaba la historia, encontrando que están en un plano de la realidad, como la ciudad, el barrio, la casa, la calle, el colegio, la naturaleza (montañas, ríos), parques. También se analizó si éste contexto era real o fantástico, ubicándose la generalidad en contextos reales.

En conclusión, la experiencia fue productiva y significativa tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que este proceso duró alrededor de un semestre en el cual hubo espacios de enseñanza para la creación de cómic y aplicación de talleres. Cada proceso fue desarrollado en dos espacios de la semana, dentro de las clases de lenguaje, lo que genera gratificación al ver los alcances que se da en los estudiantes, pues se formaron en competencias comunicativas a la hora de narrar sus historias, caracterizar personajes, seguir secuencias y coherencia entre imágenes y textos, fortalecieron competencias artísticas a la hora de realizar técnicas de dibujos, márgenes, líneas, ente otros. También se da el desarrollo de la imaginación a la hora de crear sus propios personajes y ubicarlos en contextos fantásticos y reales, se amplió sus visiones de mundo frente a la vida para ser críticos y reflexivos, ya que a través de sus narraciones que en su mayoría fueron nuevas, cuestionaban su realidad social, planteaban y proponían alternativas de solución a estas.

CAPÍTULO 4: HALLAZGOS ENCONTRADOS EN LA INVESTIGACIÓN

El proceso investigativo desarrollado, llevó a un momento de análisis desde el cual fue posible identificar diversas construcciones desde el ámbito educativo, pedagógico, formativo y de comunicación, que se originaron luego de poner en práctica el proceso de producción de cómic en el aula con los niños y niñas. Es de esta manera que la posibilidad de promover procesos formativos y de reflexión crítica se dan desde el momento que se leen otros cómics, pero se fundamentan en las creaciones de cada uno de los estudiantes, a partir del trabajo desde el pensamiento narrativo y el lenguaje gráfico.

Es de este modo que la diversidad de contextos narrados como el barrio, la ciudad y la familia, comienzan a tener un lugar importante en las historias de los estudiantes, ya que desde estas se da un cuestionamiento y reflexión de lo que viven en su cotidianidad a partir del lenguaje de la imagen; complementariamente, éste lenguaje mantiene una estrecha relación con el lenguaje textual, permitiendo elaborar narraciones con coherencia y secuencialidad narrativa.

Así, para profundizar en estas ideas, se plantean cuatro ideas de fundamentación de la investigación, hallazgos a partir de los cuales se desencadenarán todos los aspectos analizados en el instrumento trabajado.

4.1. Formación y reflexión a partir de la producción de cómic

Es posible evidenciar que los procesos formativos y de reflexión son visibles en las producciones de cómic de los estudiantes pues representan situaciones de su vida y a la vez dan una mirada crítica, reflexiva y propositiva frente a estas. A lo largo de la experiencia, se reconoce como los niños y niñas no solamente se quedaron en realizar copias de los cómics que ya conocían, sino que su proceso formativo tuvo alcances más allá de la expresión artística.

Cada una de las diferentes producciones de cómic, dan muestra de las relaciones que los estudiantes establecieron con su vida diaria, pues cada día de nuestra vida está cargado de un sinnúmero de situaciones, momentos y/o conflictos que tocan nuestro ser, lo cual es una enorme fuente de experiencias para ser contadas a otros, es por esto que es importante en este punto enfatizar sobre los temas en los cuales basaron sus narraciones gran parte de los niños y las niñas y la postura que tomaron frente a estos, ya que ellos pudieron reconocer en la vida misma una oportunidad de creación desde la narración.

actividades que se dejan como trabajo, evidenciándose que la formación en hábitos y compromiso académico puede hacerse visible desde la elaboración de un cómic que será leído por otros compañeros de sus mismas edades y a la vez como reflexión de la forma de actuar en un contexto escolar, convirtiéndose así el cómic en un texto de explicación pero a la vez de cuestionamiento frente a quien entra en contacto con él.



Figura 18. Producción cómic estudiantes relata su proceso para realizar las tareas dejadas en el colegio, con el objetivo terminirlas para salir a divertirse.

Dentro de ese mismo contexto, se dan reflexiones alrededor de las relaciones entre compañeros. Muchas veces se busca desde diferentes estrategias escolares, generar procesos de sana convivencia como charlas, videos y talleres, desde orientación escolar, psicología y dirección de grupo, pero éstos no son tan eficientes en la vida cotidiana de los estudiantes por su repetición al ser siempre lo mismo, sin embargo, la experiencia investigativa muestra que sí hay un reconocimiento de la importancia de una adecuada resolución de conflictos, realizando a partir de sus producciones de cómics, llamados al diálogo como estrategia para dar solución a los

conflictos y al igual, muestran que las autoridades en cada uno de los contextos en los que se encuentran, son también gestores de diálogo y cambio. En consecuencia, el cómic permite reflexionar, mostrar soluciones y darlas a conocer a otros.

Algo más cotidiano pero no menos importante, es la descripción y reflexión que realizan los estudiantes en sus producciones, acerca de las celebraciones de cumpleaños, salidas en familia, vacaciones y paseos que tienen la posibilidad de disfrutar, siendo éste uno de los temas que la gran mayoría, tanto estudiantes de grado Segundo como de grado Quinto, les gusta plasmar en sus narraciones. Es de este modo que en la figura 19 se observa la relación de una princesa con su príncipe.



Figura 19. Cómic estudiante. Narra las situaciones que vive una princesa en su relación con el príncipe.

Sin embargo, la sociedad muchas veces no considera importante la vida en familia y el tiempo libre para la formación de las personas, no así, los niños y niñas en sus producciones de cómic, narran de manera alegre todos los lugares que tienen la oportunidad de conocer, lo emocionante que es para ellos celebrar o que les celebren sus cumpleaños y el valor que tiene para cada uno como persona, el ser reconocido dentro de un entorno social, llámese familia, colegio o grupo de amigos; es así como aunque no se le dé importancia a estos tópicos en los conocimientos que se enseñan en la escuela, si tienen un carácter trascendental e importante desde lo vislumbrado en la experiencia.

Otro aspecto a mencionar, es la producción relacionada con el conflicto entre mujeres, puesto que a pesar de realizar narraciones con personajes fantásticos muestra como es común encontrar situaciones de conflicto entre mujeres y/o niñas, en ámbitos no solo del colegio sino en el barrio y las familias; como se observa en la figura 20. Aunque los estudiantes ocasionalmente cuentan las dificultades que presentan en sus hogares, el cómic es un espacio abierto que da libertad de no solo decir lo que sucede sino de mostrar cómo actuar frente a determinada situación de la cotidianidad, el anhelo de mejorarlo y el cuestionamiento para que esto no vuelva a suceder, creando un espacio para la libertad de comunicación de sus más sinceros problemas y porque no miedos a los que se enfrentan en su diario vivir.



Figura 20. Cómic estudiante. Narra el problema que vive una princesa que es heroína y ayuda a otros, pero al final es enfrentada por otra mujer.

Todo esto permite aclarar, que aunque actualmente la educación colombiana tenga una orientación más humana, una educación que parece estarse acercando a cada niño y niña, la experiencia investigativa permite ver que aun se dejan de lado muchas situaciones que requieren atención y accionar pronto, en este caso, desde el ámbito escolar. Dar lectura a cómics de estudiantes donde tienen un ideal de cambiar el mundo como los superhéroes de sus cómics preferidos, donde quieren tener la oportunidad de poseer poderes para combatir la violencia, las desigualdades y los problemas que ven en su sociedad, refleja la carga reflexiva y crítica que les

permite el cómic y las oportunidades de generar propuestas para su diario vivir, pasar de solo contar a proponer un cambio.

Del mismo modo, aunque se reconoce que gran parte de las producciones se enfocan a situaciones de violencia o agresión, la amistad, las relaciones de las familias y el amor, ocupan un lugar dentro de las reflexiones que realizan de su diario vivir, pues los niños y las niñas en sus cómics cuentan de forma agradable y emotiva lo que implica por ejemplo tener un novio con el cual salir y porque no darse un beso, o la emoción que les genera ir de viaje con sus familias a lugares que siempre soñaron conocer y también la alegría de compartir una celebración de cumpleaños con quienes más quieren disfrutando de una torta y de regalos, convirtiéndose así la experiencia de producción de cómic en algo significativo, ya que no solo representa su vida, sino que les permite contarlo a otros, como se observa en la figura 21, en el cómic de la estudiante.



Figura 21. Cómic estudiante. Cuenta el diálogo de dos personajes acerca del novio y la celebración de cumpleaños.

El cómic es así, una inmensa posibilidad narrativa de la realidad cotidiana, ya que cada vez más podemos tener la posibilidad de leer cómics que reflejan sociedades, estilos de vida, modas e incluso prototipos de personas y esto se observa en la experiencia realizada con los estudiantes, quienes dejaron ver todo aquello que hace parte de sí y de sus vidas, su forma de ver a otros, a su sociedad y los problemas que la caracterizan, pero también de contar un día de su diario vivir.

En consecuencia, se reconoce en este punto el carácter social que toma el cómic en el espacio educativo, pues fortalece las relaciones de los niños y niñas con su realidad, pero a la vez ofrece la oportunidad de dar un mirada diferente a lo que se vive en la cotidianidad, reflexionar en la forma en que suceden todos estos acontecimientos, situaciones y problemáticas, para comenzar a pensar cómo se podrían cambiar las mismas.

4.2. Contextos cotidianos presentes en el cómic

Desde la experiencia investigativa, es posible reconocer diferentes formas como los estudiantes en sus producciones, representan su cotidianidad desde contextos familiares, escolares, del barrio y la ciudad, estando relacionado estrechamente su contexto cercano con la manera creativa, artística y literaria de realizar sus producciones, ya que involucran la experiencia vivida en un texto gráfico coherente, con secuencias y divertido.

En cada una de las actividades desarrolladas dentro del aula, relacionadas con los cómics, los estudiantes manifestaron situaciones de su diario vivir junto a su familia, su relación con los vecinos, los problemas sociales en su barrio, los planes que realizan en familia, la manera de resolver los problemas, sus sueños, entre otros. Es así como se confirma lo expuesto por Llanas, S & Mata J (2008) quienes afirman que desde los años setenta, el publico empezó a exigir historias más reales, humanas, sociales y familiares, donde se cuenten situaciones cotidianas, del trabajo y de las amistades. Además, cuando los niños y niñas producen su cómic utilizan su estilo artístico propio, decorando y dibujando a su elección, utilizando los colores de su agrado para darle una mayor presentación a los mismos; es en esa parte artística que los niños exponen su imaginación y creatividad al máximo, para hacer las cosas y expresarlo de esta manera como lo expone Vigotski (2003) y Gardner (2005) en sus escritos referentes a la imaginación y la creatividad.

Consecuentemente, la cotidianidad para nuestros estudiantes es la imagen reflejada de su realidad social, son cada una de las preocupaciones, sueños y problemáticas que presentan su núcleo familiar, las que muestran en sus cómics. Algunos sueñan con ir al mar y muestran como sus padres no tienen los recursos necesarios para cumplir ese sueño, sin embargo ellos se conforman con plasmarlo en un papel y se lo imaginan, cumpliendo sus anhelados sueños. No obstante, no son todos sueños incumplidos, hay algunos cómics en donde muestran que los padres si les han cumplido a sus hijos gran parte de sus deseos y anhelos.

La cotidianidad es el diario vivir del niño, desde que se levanta hasta que se acuesta, la primera actividad del día hasta la última, es su relación con los seres que lo rodea. En los cómics de los estudiantes se manifiestan los planes que hacen los niños con su familia, se evidencia comunicación madre e hijo y padre, el amor y desamor de cada uno de ellos, problemas sociales, delincuencia, robo, atracos, ironía de la vida y críticas, también se vislumbra la responsabilidad por parte de familias comprometidas con la educación de sus hijos, al igual la responsabilidad que desde cada uno de los puntos de vista que tienen y deben asumir los niños y las niñas en su cotidianidad, como cuidar a sus hermanos o estar solos.

Es así como dentro de los dibujos plasmados en sus trabajos, uno de los ejemplos más sobresalientes está relacionado con la mayoría de los estudiantes que conocen el mar porque lo han visto en la T.V, periódicos, revistas, pero nunca lo han visto presencialmente, es por esto, que para ellos el cómic es una forma de hacer realidad ese sueño, ya que toda su imaginación la plasman allí y comienzan a contar su historia imaginando lo que sucederá cuando lo conozcan quienes no lo han hecho, como se ve expuesto en el cómic del estudiante de la figura 22. Así mismo ocurre con el deseo de ser superhéroes que salvan el mundo de todos los problemas a los que se ven expuestos, pues gráficamente están detallando las situaciones de su barrio y de la ciudad en general, otorgándole a su personaje principal las características fantásticas del superhéroe que corre a salvar a aquellos que lo llaman.



Figura 22. Cómic estudiante. Relata la salida a vacaciones a Santa Marta.

Asimismo, los contextos familiares de los diferentes cómics reflejan una historia contada de lunes a domingo, donde se narran las vacaciones del año, las salidas a paseo, los planes que se hacen en familia, las celebraciones de cumpleaños e incluso la jerarquía entre los miembros del hogar pues se observan algunos cómic de padres unidos, pero también de familias disfuncionales.

Es de esta manera en que se hace visible que el contexto familiar es uno de los mayormente representados en los cómics de los estudiantes, siendo así mismo uno de los más criticados y sobre los que realizan reflexiones. En la figura 23 se observa como la estudiante narra una salida con su padre y lo que genera en ella.



Figura 23. Cómic estudiante. Narra las situaciones que vive una princesa en determinados momentos.

Por otro lado desde este contexto familiar, se refleja el papel fundamental que cumple el papá, la mamá y el hijo en una sociedad, desde las situaciones reales como el ir al colegio, quien debe trabajar o la distribución de funciones. También muestran la crianza que reciben en sus hogares y las consecuencias de la inestabilidad familiar, lo cual genera en muchas ocasiones desordenes sociales, agresividad y violencia, en otros contextos.

En los cómics producidos por los niños y las niñas, también se presentan sus visiones de mundo, sus ilusiones, sus preocupaciones, sus temores, sus problemas familiares y sus sueños, tal es el caso que se evidencian en como una mamá complace a su hijo que quiere conocer el mar, en cada viñeta se cuenta la historia de peticiones del niño de ir a este lugar hasta que la mamá lo lleva; es evidente el amor de madre hacia su hijo y la forma de buscar los medios necesarios para cumplirle su sueño. Al igual, los anhelos por realizar viajes de vacaciones o simplemente una salida a un parque, son algunos otros de los ejemplos que se obtienen de la experiencia. Adicionalmente, los niños también representan los contextos agradables en los que viven, como la posibilidad de sus padres de tener los recursos para satisfacer todas sus necesidades básicas,

teniendo viajes a lugares exóticos, paseos en avión a lugares muy reconocidos cultural y socialmente.

También se evidencia lo contrario, la falta de amor de la mamá hacia sus hijos, no se ve la figura paterna, el descuido de madres hacia sus hijos, las funciones de mamá son delegadas a su hija mayor al cuidado de sus hermanos menores, dando así como resultado niños tristes, angustiados, desolados y agredidos por su hermana mayor porque la mayoría de las veces ella los maltrata, debido a que está asumiendo responsabilidades que no le corresponde y esto a su vez son comportamientos típicos de una niña de su edad que debería estar jugando como el resto de niños. Es así como se presta atención a la desunión familiar, estudiantes que son muy despegados de su madre por falta de amor de madre e hija y viceversa, en ocasiones conviven únicamente con su madre y los padres no responden por ellos, ocasionando así la falta de una figura paterna para la crianza en familia de la misma.

De igual forma, las producciones que muestran los contextos escolares, representan situaciones de responsabilidad y compromiso escolar de estudiantes que quieren salir adelante y vivir de una forma diferente, en donde se sacrifican por el estudio, con el lema *“el niño juicioso le va bien en la vida y es premiado si hace las cosas bien”*, son niños que muestran su preocupación hacer todas sus tareas para que lo premien sus padres, como llevándolos a piscinas y otros escenarios el fin de semana, encontrándose así un incentivo de parte de la familia sobre la responsabilidad que tiene el niño en el colegio.

Por esto, se llega a la reflexión que el contexto escolar como narración para los niños y niñas está orientado gran parte a solamente las relaciones con sus otros compañeros, mostrando poco interés a las situaciones que se generan dentro del aula de clase; los juegos en el descanso, las peleas dentro del espacio escolar tienen mayor relevancia que lo que por ejemplo les enseñan sus maestros en una clase diaria. Los estudiantes realizan un mayor enfoque a los trabajos y tareas que deben realizar en casa y los cuales son dejados en el colegio, relacionando el contexto escolar con su contexto familiar.

Con relación al contexto del barrio, se percibe como los niños en su fantasía, imaginación y mundo fantástico, se divierten, se distraen con animales y cosas que encuentran a su alrededor, buscan demostrar de algún modo su cariño a sus padres, además anhelan un barrio y una ciudad sin ladrones, sin delincuencia ni agresión, donde sea castigado el daño que se le hace a otros, siendo sus imágenes muy gráficas y detalladas, exaltando al policía o superhéroe y haciendo ver mal a aquel que comete daños contra otros. En la siguiente figura 24, se expone una pelea callejera entre dos sujetos, evidenciando la violencia del día a día, incluso con el arma que sostiene uno de ellos.



Figura 24. Cómic estudiante. Narración de peleas callejeras

De este modo, el contexto de barrio y ciudad se enfoca en las producciones de los estudiantes a los actos de delincuencia, agresión y violencia, y en muy pocas ocasiones al disfrute y goce de los lugares que están presentes en este, como los parques, museos o centros comerciales, quizás, lo único a lo que encuentran importante mencionar es la visita a Monserrate o la visita a un río fuera de la ciudad.

Por esto es tan notoria la realidad social en los cómics de los niños y niñas, pues se observa como ellos perciben la delincuencia en sus barrios, los robos y atracos que ocurren constantemente y la manera como la policía y el gobierno local no hacen nada para evitar estos actos, llevándolos a que se cuestionen dentro de sus producciones ¿por qué pasó esto?, ¿si esta es la vida que les tocó vivir?, si se busca una paz, ¿por qué en sus barrios no se dan esos inicios de paz?, todo esto desde unas imágenes muy detalladas de su cotidianidad.

Es de esta manera que el texto gráfico muestra una secuencia narrativa y estrecha relación entre texto e imagen en cada una de las viñetas, por ejemplo: en la viñeta de “visita al mar” se inicia la petición del niño con texto e imagen, luego se observa a la mamá escuchando al hijo y respondiéndole que lo llevará, para así luego observarse las emociones en el texto e imagen cuando cumplen cada uno de sus sueños. Aún mas, se observa la coherencia del texto con la

imagen cuando una niña describe situaciones que le han pasado y las dibuja, por ejemplo, dice: “yo iba en un avión” y al mismo tiempo dibuja el avión, también describe cada uno de los lugares donde se hospedó con sus respectivos dibujos.

De hecho, también se observan textos de inconformidad y gestos en cada una de las caras de los personajes, imágenes que cuentan cosas por si solas, sin palabras, en donde la imagen lo expresa todo; demostrándose cómo la imagen se ayuda con lo textual, por ejemplo, “el niño dice voy hacer las tareas” y dibuja un cuaderno, si termino salgo a jugar, dibuja el inicio donde empieza hacer las tareas y final de manera emocionado ya jugando. Es por lo tanto significativa la forma de sus dibujos y las estrategias que utilizan a partir del dibujo para hacer clara la idea que desean representar y que a la vez ésta tenga coherencia y secuencia con los que quieren narrar.

Complementariamente, aquel niño que presenta dificultades de lenguaje oral y escrito, utiliza las imágenes de manera tan detallada que los gráficos son suficientes, pues solo con sus dibujos es capaz de hacer una narración coherente y en secuencia, donde cada personaje está en una posición y con expresiones precisas, cada viñeta complementa a la anterior y se observa una historia que leer. Del mismo modo, aquellos estudiantes que muestran dificultades de relacionarse con otros, pueden contar a partir del cómic sus historias y vivencias, pues construyen narraciones con diversos personajes y contextos, incluyendo interacciones entre sus personajes.

Por estas razones, el cómic dentro del aula, se convierte en un lugar para la narración de diferentes contextos, el barrio, la familia, la ciudad, el colegio, todos estos se interrelacionan para construir diferentes historias en donde se le da lugar a la vida como narración, una narración de la cual encuentran mucho que decir, de manera gráfica y creativa.

4.3. Relación entre imagen y texto en las producciones de cómic

A lo largo de la experiencia, fue posible evidenciar que los niños a través del cómic desarrollan una apropiación significativa de secuencias narrativas y elementos textuales propios de la relación entre imagen y texto en un nivel de construcción y apropiación, teniendo en cuenta el concepto de apropiación significativa, es aquella en donde el estudiante le da importancia y valor a las cosas que hacen, es decir, hacer las cosas con amor, interés y conciencia, es decir, que el trabajo que se realiza les sirva para la vida.

Es así como en un comienzo en la encuesta que se le aplicó al inicio de la experiencia, los estudiantes mostraron mucho interés por toda clase de cómics, desde Condorito y Princesas hasta

Dragón Ball Zeta y superhéroes de Marvel, tanto así que llevaron cómics de su agrado a las clases para analizarlos y observarlos, teniendo en cuenta cada uno de sus componentes. Además realizaron las lecturas e interpretaciones de los mismos, buscando de esta manera las posibles semejanzas o diferencias con los trabajos que ellos iban a producir, apropiándose significativamente del asunto y dando como resultado que valoraran mucho más cada uno de sus trabajos, otorgándoles un valor individual, moral, social y artístico.

De hecho, en cada una de las actividades con los estudiantes y en sus producciones de cómic, demostraron entusiasmo y motivación por hacer los dibujos bien claros y con detalles, prestaron la atención adecuada para el diseño de técnicas de dibujos como las caras de sus personajes y el espacio donde los ubicaban, la creación de personajes diversos, los gestos de los mismos, además de los movimientos en cada una de las viñetas, y a la vez a los diferentes componentes de un cómic, puesto que en cada realización de cómic que hacían, se evidenciaba la dedicación y estética para los mismos.

Complementario a esto, en cada trabajo realizado por ellos, le colocaron todo el interés necesario, empezando desde las márgenes, tipo de letras, títulos, viñetas, personajes, entre otros, sentando así, sus estilos propios en cada una de las producciones, teniendo en cuenta de esta manera sus contextos, su problemática social y cultural, también sus motivaciones más relevantes para plasmarlas allí; trataron de contar, narrar y decir de la mejor manera posible sus inquietudes, motivaciones e intereses, plasmando con su propio color cada una de las cosas y buscando la creatividad para adaptarlo de la mejor manera y darle la mayor credibilidad posible, para que cada uno de sus compañeros pudieran evidenciar así en su trabajo, su realidad social y su estética por hacer las cosas.

En consecuencia, tuvieron en cuenta una secuencia narrativa en donde no solo era secuencia narrativa textual, sino visual, de imágenes, icónica, en donde se combinaban texto e imagen, llevando un hilo conductor de la temática que contaban, eso se puede vislumbrar en las diferentes viñetas que desarrollaron, en donde le dan un comienzo, un nudo y un desenlace de la situación, teniendo en cuenta el tiempo, espacio, lugares y las diferentes acciones de los personajes. Para poder lograr lo que se proponían utilizaban imágenes en sus fondos que les permitieran dar secuencia, también, con los colores que le impregnaban a cada viñeta y a los personajes interrelacionaban las imágenes generando secuencias en la narración. Es aquí la importancia de Rodríguez (1991); Gubern (1792) y Barbieri (1993) en lo que hace referencia a la

coherencia entre la imagen y el texto dentro de lo que se está contando; además la secuencia narrativa del mismo, ya que los estudiantes le dan sentido a las producciones que hacen a partir de la secuencialidad de su relato, como lo muestra la figura 25, que mantiene los mismos colores, las viñetas secuenciales y el texto de los personajes es acorde a la imagen realizada.



Figura 25. Cómic estudiante. Cuenta la relación entre un príncipe y una princesa.

Narraron toda clase de historia de acuerdo a sus contextos, a lo que viven a diario, a todo lo que pasa en su familia, en su comunidad, en su cotidianidad; por ejemplo: comenzaban con la viñeta de inicio, en donde estaba la imagen del algún personaje con su cuaderno abierto y en el texto decía “voy hacer la tarea porque mañana tengo escuela”, en otra viñeta se encuentra otra imagen de alguien haciendo la tarea y le agrega: “hace la tarea porque lo dejan jugar sus padres y porque tienen que hacer todas las tareas para salir”, además en otra viñeta presenta las imágenes haciendo todas las tareas y narrando todas las tareas que él está haciendo, por último en las últimas dos viñetas, se muestra como terminó la tarea y lo que esperaba como premio, ver televisión, salir a jugar fútbol y nadar en piscina. Esto demuestra estrecha relación entre lo que dibujaban y el texto que le escribían a cada viñeta, buscando un hilo conductor de la historia para que ésta tuviera sentido.

La secuencia narrativa, entendida como la hilaridad y cohesión de las imágenes en cada viñeta, lo que permite dar un hilo conductor a la historia que se está contando, mostrándose así en cada cuadro un orden y continuidad, cargando de sentido cada momento de la situación narrada;

es posible verla en sus producciones en cualquier temática de la que quieren contar algo, está desde encontrarse un pajarito en el día o una visita a Monserrate, hasta los problemas sociales de robo y delincuencia de su barrio, y no solo se quedan allí en contar o narrar sus historias, sino que a la vez le hacen la crítica necesaria al asunto, interviniendo y planteando preguntas, inquietudes y algunos casos les dan posibles soluciones a las mismas. Por lo tanto los temas narrados les permiten sin número de conexiones entre situaciones comunes y posibles ideales o formas de concebir la solución para los mismos, tomando así el cómic como una forma de producir y amplificar su voz.

En algunos trabajos, la secuencia narrativa se vislumbra únicamente con imágenes sin textos, son imágenes que cuentan por si solas la historia, no necesitan del texto, aquí aplica el viejo refrán *“una imagen vale más que mil palabras”*, ya que estas imágenes tienen un inicio de la situación o problema, un nudo y final, dando la oportunidad al lector de realizar una interpretación de dicha situación. Esto es posible evidenciarlo en la anterior figura 26, donde el estudiante cuenta con sus imágenes las situaciones que vive ese personaje verde; además hay otros trabajos que utilizan en su mayoría las imágenes con poco texto, dando espacio entre una y otra viñeta sin tener la necesidad de colocar una frase que las relacione. También hay algunos cómics llenos de textos en cada viñeta y poca imagen en la misma.



Figura 26. Cómic estudiante sin proceso lecto-escritor.

Cada una de las diferentes producciones de cómics de los niños y niñas, están compuestas por sus estilos propios de creación, dependen del modo personal de cada estudiante y de la cualidad y características que le quieran imprimir a la narración de su historia, lo que adquiere aquí importancia sobresaliente es la forma en que dan a conocer de manera secuencial y lo más clara y entendible posible, su historia.

De este modo, en la mayoría de las producciones de los estudiantes se visualizan elementos textuales como superestructura y microestructura de un texto, en este caso el componente narrativo, coherencia, cohesión, construcción de oraciones con sentido, saben cómo estructurar una oración, preguntas, admiración, asombro, párrafos, acentuación, entre otros, puesto que saben que toda narración e historia tiene un título, emplean así tipos de letras de acuerdo a las diferentes situaciones, tienen un inicio característico, algunos inician con saludos, otros con preguntas, y otros con quehaceres académicos. De allí parten para continuar con la segunda parte que es responder las preguntas o desarrollar las acciones que van a contar y por último le dan un final; ejemplo: *“ya terminé mi tarea”*, *“nos devolvemos a casa”*, despedidas o en su defecto, escribiendo fin o final.

Por otro lado las imágenes hacen parte de elementos no textuales que ayudan en gran manera a dar una visión más amplia al lector sobre el tema, dando una mayor interpretación al mismo, tratan de utilizarla de la manera más adecuada de acuerdo al tipo de enunciado que se esté tratando. Es por esto que las imágenes le dan reafirmación al texto, la combinación de las mismas le dan una secuencia texto-imagen, una es el complemento de la otra y en ellas se vislumbran una coherencia visual y textual que da como resultado secuencias narrativas de lenguajes textuales e icónicos. Es así como las líneas que le colocan por ejemplo a un bebe volando, dan la idea de velocidad propia que requiere un superhéroe para llegar a su objetivo, o las chispas de sangre cuando una persona es atacada por el hombre moto (ver figura 27) dan mayor impacto a la escena que si solo estuviese el texto de la persona atacada gritando.



Figura 27. Cómic estudiante. Relata la transformación de un hombre, en hombre moto.

No obstante, lo que si se percibe en la mayoría de los trabajos son problemas de índole ortográfico, propios de sus edades, ya que a medida que van estudiando más y trabajando en la escuela lo van superando en el transcurso de su vida escolar. Sin embargo esto no es un limitante para que desarrollen sus producciones y se llenen de una carga emotiva por seguir produciendo cada vez mas historias diferentes y divertidas.

En suma, la producción de cómic de niños y niñas, les ayuda a desarrollar una apropiación significativa de su realidad social, del contexto donde se desarrollan y de la producción con dedicación que hacen de cada uno de los trabajos que realizan. Esto debido a que al momento de la elaboración de sus historias, la temática narrada no es simplemente una enunciación de lo que sucede, sino que dentro del mismo espacio dan lugar a una solución o a una reflexión de porqué se dan esas situaciones o las personas que deben actuar en determinado momento y no lo están haciendo como en el caso de los policías; otorgándole así a sus imágenes un sentido comunicativo pero también creativo, pues el tiempo y el esmero con el cual realizan sus trabajos da más significado y genera en ellos una excelente disposición no solo para crear sino para aprender.

Adicionalmente, la producción de cómic en el aula fortalece las habilidades comunicativas porque desarrollan un proceso de secuencia narrativa, en donde identifican que cada historia tiene un comienzo, un nudo y un desenlace y estructuran su relato de acuerdo a la

situación que desean presentar. El proceso de comunicar una idea para los estudiantes suele ser un poco complejo cuando se hace desde el lenguaje textual solamente, pero a partir de la experiencia con el lenguaje de la imagen, les es posible crear una continuidad en las secuencias que relatan en cada una de sus viñetas, creando a partir de los gráficos una percepción de continuidad, donde hay un inicio de la situación presentada, para luego centrarse en la dificultad que están contando y dando una solución o reflexión a dicho problema, teniendo en cuenta la utilización que dan a todas sus imágenes para que estas presenten de forma clara lo que están diciendo.

Ciertamente los estudiantes conocen algunos elementos textuales para construir oraciones con sentido completo, lo cual les permite ir identificando que un texto debe tener coherencia y cohesión para que sea comprendido y que las imágenes ayudan mucho al texto a la hora de la interpretación por parte del lector, todo esto sin tener que haber sido explicado en una clase magistral sino a partir de la experiencia diaria de su producción de cómic.

4.4. La producción de cómic en el aula genera una formación narrativa

La inclusión del cómic en el espacio del aula escolar permitió que se considere importante enfatizar en cómo cada producción de los estudiantes muestra que el cómic permite realizar formación narrativa ya que involucran no sólo la estructura que lo compone, sino también las expresiones que dan a sus personajes y las temáticas que narran a través de ellos complementan este proceso.

A lo largo de la experiencia en el aula con los niños y las niñas, es posible observar la forma en la que emprenden a hilar sus historias y aventuras con cada una de las viñetas que comienzan a dibujar, a pesar de contar con dos grupos de diferentes edad, cada uno de los estudiantes participantes trabajó por medio del cómic una coherencia narrativa, dándose un relato con estructura e intencionalidad, ya que cada uno de ellos demostró diversas formas de contar un hecho a partir de la imagen y el texto.

Es así como dentro de todas esas narraciones creadas, se encuentra una diversidad de temas que abarcan todos los aspectos de la vida como se ha mencionado anteriormente, pero es sorprendente como a su vez, estos temas están estrechamente relacionados a cada una de las expresiones y sensibilidades que les imprimen a sus personajes. Por lo tanto, se da una formación narrativa desde el aspecto estructural de la conformación de viñetas, recuadros y encuadres

diversos, pero a la vez, el cómic genera que interactúen todos estos elementos en la narración de su relato.

De modo que al hacer referencia al tema de la delincuencia y la violencia, cargan de inmensa agresividad, venganza y violencia las expresiones y conversaciones que tienen sus personajes, de ahí que cuando hay luchas entre estos se impregnen los cuadros de sangre o de rostros faciales que significan enojo, ira y rencor contra aquel con el que están luchando. Esto se evidencia desde situaciones de robos en el barrio, hasta cuando los superhéroes luchan por defender del mal a los ciudadanos que se encuentran oprimidos por los maleantes o bandidos, presentándose unas actitudes de venganza y sentimientos de insatisfacción desde los que se ven atacados como de los que atacan, tal como lo muestra la figura 28 donde la situación narrada termina con un final trágico dado por el robo que se relata.

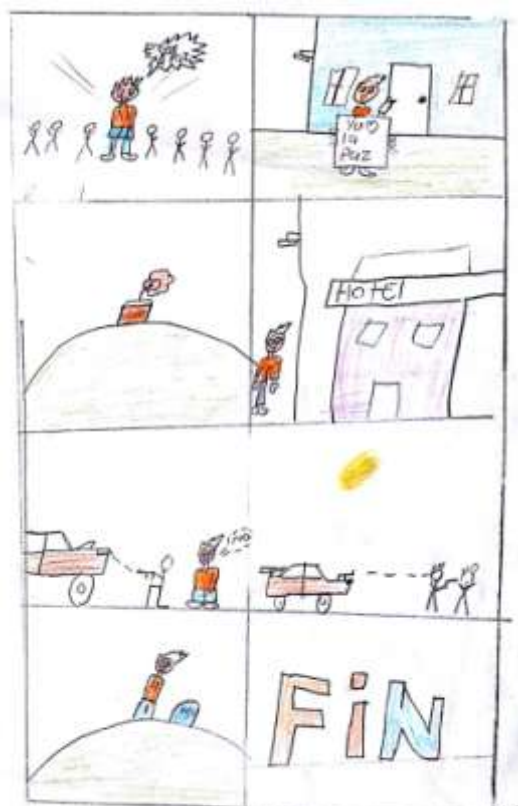


Figura 28. Cómic estudiante. Narración de un asalto sin uso de textos.

Esto demuestra la importancia del pensamiento narrativo en el aula, pues como lo dice Bruner, este está relacionado con las condiciones humanas, con las situaciones que viven las personas, es decir tiene una estrecha semejanza con la vida. Por esto, otro ejemplo de la formación narrativa que genera el trabajo del cómic en el aula, está relacionada con la temática

del contexto escolar: la responsabilidad frente a sus deberes, las relaciones entre compañeros y la amistad. Cuando cuentan historias de estos temas y en este contexto, se evidencia la importancia de realizar un énfasis en lo que ocurre en estos lugares, es por eso que cuando hablan de los deberes escolares que gran parte de ellos los realizan en sus casas, la responsabilidad y compromiso que le encargan al personaje, genera un impacto para quien lee el cómic, puesto que con lleva a tomar una actitud similar a la que está mostrando el personaje principal pues le dan unas posturas fijas donde están con el cuadernos o solo con la forma de dirigir el personaje dentro de cada una de las viñetas.

De igual forma, las relaciones entre compañeros dentro del colegio, donde muchas veces tienen discusiones en los juegos que realizan o en tiempo del descanso, en estas situaciones los estudiantes en sus cómics muestran al personaje con una actitud de amistad, amor, alegría y disposición al cambio, colaborándose entre sí no solo por solucionar sus problemas sino por buscar obedecer a aquellos que encuentran como sus autoridades, reconociendo el perdón y el diálogo como características de un buen amigo. De modo que dibujan a los personajes hablando frente a frente luego de haber tenido el inconveniente, también dándose la mano o dialogando con un mediador en cada escena, otorgado a los rostros de los personajes luego de una gestualidad de enojo, una cara sonriente y amigable.

Al mismo tiempo, cuando eligen realizar narraciones relacionadas con temas familiares como visitas a lugares turísticos, celebraciones de cumpleaños, paseos, vacaciones y fechas especiales como navidad, es visible el interés de los estudiantes, en mostrar la alegría y emoción que generan estos momentos en su vida cotidiana, dado que, los personajes dentro de estas historias expresan felicidad en sus rostros, fascinación y satisfacción de poder cumplir sus sueños como visitar el mar o tener una torta y regalos de cumpleaños. En la figura 29, se observan las expresiones de los personajes al contar la relación entre dos hermanos. Es así como utilizan los colores para mostrar las expresiones, como lo es el amarillo y los azules claros en los fondos de sus viñetas, y también colores cálidos en las situaciones que representan sus personajes, al igual los tamaños de las viñetas y los personajes de las narraciones alegres cambian a más grandes de cuando narran algo triste o violento, demostrando así la importancia que adquiere una formación integral del proceso de producción narrativa.



Figura 29. Cómic estudiante. Narración de relación entre hermanos.

No obstante, en algunos casos, también es posible ver expresiones en los personajes de tristeza, decepción y soledad, cuando todo aquello que desean conocer o tener no les es posible adquirirlo o tenerlo. Por estos motivos, los niños y las niñas en sus producciones no solo tienen en cuenta que historia van a narrar, sino se recargan de todas las herramientas que les ofrece el cómic para hacerlo interesante desde las características de sus personajes, hasta el ambiente dentro del cual desarrollan el relato, las viñetas, los textos, los espacios dentro del papel y la secuencia en los cuadros.

Agregando a lo anterior, es importante mencionar lo encontrado cuando hacían referencia a la temática de princesas, reinas, superhéroes y hombres que se transforman. Aunque pareciera que son copia de los cómics que leen en su cotidianidad o las historias relacionadas con este tema, la forma en la que los estudiantes utilizaron estos personajes para contar historias fue muy diferente a lo que siempre se relaciona a ellos.

En un primer lugar las princesas, tenían características y contextos de los que les es posible ver a los estudiantes en películas o medios de comunicación, sin embargo la historia que narraban era de relaciones entre niñas y mujeres de la vida cotidiana, como cuando se prestan objetos o se pelean por cosas que tienen y se quitan entre ellas. Las reinas con todo su vestuario de esplendor, tenían poderes para hacer crecer el cabello y hasta sus vestidos, dando un toque fantástico a lo que querían contar. A la vez, los príncipes que rescatan a las princesas del castillo tienen expresiones de amor, pero también de angustia de no poder llegar a su princesa, además también muestran los enfrentamientos que tienen con la princesa, haciendo semejanza a las relaciones que ven en su diario vivir entre las parejas.



Figura 30. Cómic estudiante con dificultades de aprendizaje. Narración acerca de dos princesas diferentes.

Uno de los superhéroes que representan es un “*súper bebe*” quien en sus expresiones constantemente muestra cómo se encuentra cansado de salvar al mundo y sin tener tiempo ni para comer o ver televisión, dando así una mirada muy diferente a los superhéroes de Marvel que los niños y niñas han tenido la posibilidad de leer, esto lo podemos leer en la figura 31. Otro cómic tiene un superhéroe con características de robot, y sin embargo al ser de diferente autor, también expresa su descontento por no tener tiempo para divertirse, dándose en común el sentimiento de ayuda y colaboración, pero también de expresiones de cansancio, insatisfacción y aburrimiento

frente a un servicio que se presta a otros, pero del cual pocas veces encuentran una recompensa de lo realizado.



Figura 31. Cómic estudiante. Narra las aventuras del súper bebé en la ciudad.

Simultáneamente, hay una producción que se enfoca en realizar varias transformaciones a un hombre, primero en lobo y luego en moto, en ambas al ser transformado recibe de los demás expresiones de violencia constantes, cargando sus imágenes de sangre, agresiones y disputas entre los personajes de cada escena, mostrando así, cómo se es discriminado al tener unas características diferentes a las de la cotidianidad, teniendo una formación narrativa orientada a la reflexión del diario vivir.

Es así como a lo largo de esta experiencia es posible reconocer el impacto del cómic dentro del trabajo en el aula, no solo como una forma diferente de trabajo del lenguaje, sino como una alternativa de formación crítica y reflexiva desde la creación de diferentes imágenes que no solo representan anhelos y sueños, sino también realidades vividas, acertando así a lo expuesto por Rubiela Ramírez cuando muestra como la narrativa genera una conexión con los sueños y las fantasías, permite vivir diversas aventuras y también abre la visión hacia el mundo como algo que se puede explorar. En consecuencia, el proceso de formación narrativa se da desde el momento en que se comienzan a acercar a leer diferentes cómics, para luego impregnar de creatividad cada

una de sus narraciones, desde el hecho de crear un personaje sobre el cual basar el relato, hasta los colores, las formas, los dibujos y los contextos donde se desarrollan dichas historias.

Por consiguiente en este proceso de formación narrativa se observa como la producción de cómic en el aula, genera en los niños y las niñas una mayor motivación por crear y contar historias desde el lenguaje de la imagen, diferente a la actitud e intencionalidad que requiere crear narraciones desde el contexto de la clase de lenguaje en el contexto escolar, donde muchas veces la participación no es constante al fijar solamente el proceso narrativo al lenguaje textual.

Por último, a medida que se iba desarrollando la experiencia, las acciones desarrolladas permitían que el proceso narrativo se fuera fortaleciendo desde su estructura y con relación a lo que mostraban en cada relato, para dar una proyección en la que todos los elementos trabajados se complementaran entre sí, para dotar su producción de reflexión y crítica. Por ello, el cómic pasa de ser una herramienta a una forma mediante la cual ver a la sociedad, idealizarla, describirla y transformarla, desde la mirada de los niños y niñas que se encuentran en las aulas.

A modo de síntesis, luego de este proceso de profundización, se considera importante dar cierre a este capítulo con los hallazgos expuestos. En primer lugar, desde el ámbito educativo se busca de muchas maneras generar procesos de reflexión y propositivos especialmente en el área de lenguaje, por esto es que tiene tanta importancia en este momento la producción de cómic en el aula, porque desde las elaboraciones de los estudiantes es posible reconocer una formación reflexiva de las situaciones vividas, pero también, la creación de propuestas para el cambio de la mismas.

Por lo tanto, estas acciones generan una formación no solo desde el ámbito social, sino también en lo narrativo. Generar secuencialidad en una narración implica un proceso de desarrollo del pensamiento narrativo, lo cual se genera al momento de tomar los estudiantes el papel de autores de sus historias, pues comienzan a concebir un orden, coherencia y cohesión de sus relatos, mostrando las habilidades obtenidas en su proceso creativo, representando en cada una de sus viñetas una hilaridad narrativa.

En adición, es esa formación narrativa la que permite establecer la estrecha relación entre el lenguaje de la imagen y el textual, pues al tener claridad en lo que será contado, dan un adecuado manejo a sus gráficas y a las oraciones que las complementan, para hacer más completo su trabajo. Por lo tanto la investigación enfoca su mirada desde lo social hasta el ámbito comunicativo, pues además de reflexionar sobre su realidad y elaborar producciones de comic

con secuencialidad y textos e imágenes claramente relacionadas, los niños y las niñas dan una mirada a toda su esfera de vida, relatando no solo situaciones de su familia, sino implicando la vida del barrio, de la ciudad y aun del contexto de las aulas y colegios.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

En primer lugar, es importante establecer que durante toda la experiencia, fue trascendental el acercamiento y conocimiento que se tenía de cada uno de los estudiantes que participaron en este proceso para el desarrollo de la misma, dado su carácter participativo, de ahí que se puedan reconocer las siguientes conclusiones de cada uno de los momentos de observación, participación y comunicación. Es por eso que en un primer momento se puntualizará sobre los hallazgos encontrados, los cuales fundamentaron nuestra experiencia investigativa.

1. *Los procesos formativos y de reflexión crítica son visibles en las producciones de cómic de los estudiantes pues representan situaciones de su vida y a la vez dan una mirada crítica y reflexiva frente a estas.*

El cómic le permite al estudiante ir más allá de la expresión artística desde el lenguaje de la imagen, es una oportunidad para profundizar y relacionar su producción con lo concerniente a sus problemáticas, situaciones y experiencias diarias, desde una óptica formativa y reflexiva, en donde expresan sus opiniones, sus pensamientos, sus reflexiones y su manera de actuar frente a la vida.

Además, sienta bases, posturas y propuestas alternativas de solución a sus mayores problemas o experiencias que generan sentimientos de malestar o rechazo, tales como la violencia y la delincuencia, convirtiéndose el cómic en un lugar para la libre narración de la vida, pero una narración de esa vida que no solo se cuenta sino que se cuestiona. No obstante le permite reconocer también las situaciones de felicidad, emoción y gratitud que les son posibles vivir y que quizás otros no pueden disfrutar de la misma manera.

Aún más, el cómic es para los niños y niñas una forma de escape, de libertad, de poder hacer preguntas, pensar en sus inquietudes, de búsqueda de posibles soluciones y a través de esto, al mismo tiempo es fortalecimiento de las habilidades comunicativas como lo son la escritura, la lectura desde la comprensión y la producción de éstos.

2. *Los estudiantes en sus producciones representan su cotidianidad desde contextos familiares, escolares, del barrio y la ciudad, estando relacionado estrechamente su contexto cercano con la manera creativa, artística y literaria de realizar sus producciones, ya que involucran la experiencia vivida en un texto gráfico coherente, con secuencias y divertido.*

De esta manera es a través del cómic, que los estudiantes construyen mundos posibles, lo soñado se vuelve realidad, nada más es tener una hoja, lápiz, regla, colores, y lo mejor de todo, la imaginación, el estilo propio artístico y la creatividad para plasmar todas sus inquietudes, vivencias y dificultades a las que se enfrentan en el día a día, cualquier problema que los aqueja o experiencias de agrado y goce y de inmediato los niños empiezan a moldear el mundo que los rodea a su antojo desde el lenguaje de la imagen.

Igualmente, el cómic permite generar procesos de producción narrativa y darle alas a la imaginación, desde su cotidianidad, narrando todo lo que le sucede en su diario vivir, su mundo más cercano, narran su visión de mundo interior y exterior y todo, a partir de diversidad de situaciones, experiencias y/o problemas que vivencien, ya sean de índole social, económico, emocional, entre otros, desde una narración gráfica y coherente.

Complementariamente, la diversidad de contextos representados demuestra el acercamiento que tiene el cómic a su cotidianidad, puesto que involucran no solo la ciudad, sino el barrio, los colegios y la vida dentro de cada una de sus casas, el espacio familiar, pasando de representaciones fantásticas que habían leído en otros cómics, a ser producciones más realistas y cercanas al contexto concreto en el que se desarrollan.

3. Los niños y niñas a través del cómic desarrollan una apropiación significativa de secuencias narrativas y elementos textuales propios de la relación entre imagen y texto en un nivel de construcción y apropiación.

La experiencia de producción de cómic, genera que los niños desarrollen secuencias narrativas al momento de narrar cada una de sus historias, ya que lo asumen como un espacio en el cual pueden narrar, asimilar su realidad y plantear posturas desde perspectivas diferentes, a través del lenguaje de la imagen y el textual.

Es relevante la formación de secuencias en cada uno de los relatos elaborados, la interrelación entre el texto y la imagen complementa lo que están contando, pues a pesar de haber desarrollado la experiencia de investigación con dos grupos de edades diferentes, la inclusión de imágenes acordes al texto que incluyen, muestran un nivel de apropiación del cómic como lugar narrativo en ambos grupos.

4. Cada una de las producciones de los estudiantes muestra que el cómic permite realizar formación narrativa ya que involucran no sólo la estructura que lo compone, sino

también las expresiones que dan a sus personajes y las temáticas que narran a través de ellos complementan este proceso.

El cómic es un proceso formativo para la vida, porque estudian cada característica que la hace diferente e interesante, haciendo así lecturas, análisis, interpretaciones y producciones de la misma, relatan temas sociales, económicos y de diversas situaciones, desarrollan habilidades artísticas y gráficas, incluyendo manejo de colores y espacios. Es una formación desde la narración, donde aprenden a ser reflexivos y propositivos, líderes con proyección de cambiar su actual realidad y con la intención de contarlo a otros.

De la misma manera, la experiencia de producir cómic dentro del aula, posibilita una formación en el desarrollo del pensamiento narrativo, no solo por la estructura de sus imágenes y textos, sino por las temáticas que incluyen en ellos, que hacen parte de su cotidianidad y se acercan a su contexto, narrándolas desde su ser interior, visualizándose así la preocupación por la condición humana y todas las vicisitudes que se deben vivir, es decir, pensar para la vida y crear desde la vida.

Por todos estos acercamientos, es que se considera importante reconocer como ésta investigación realiza además una apuesta por construir una teoría relacionada con el cómic dentro del aula escolar, puesto que a través de éste, los niños narran su cotidianidad, su realidad social, sus problemas sociales, culturales, económicos, emocionales, entre otros, plantean reflexiones, inquietudes, preguntas de carácter crítico y propositivos y dan posibles soluciones a los problemas que los aquejan, para así, cambiar su rumbo, su estilo de vida, su entorno y el de las personas que lo rodean, convirtiéndose en no una herramienta sino un espacio dentro de la vida escolar.

Es así como se genera una perspectiva educativa desde la cual a partir del ámbito escolar se generen procesos de reflexión por parte de los estudiantes, y no solo que se realicen cuestionamientos acerca del conocimiento en el cual son instruidos, sino que se cuestionen por su contexto y todas las experiencias que viven en el, llevándolos a que estando inmersos en la sociedad, demuestre sensibilidad frente a lo que vive a diario, no solo para contar lo que en él sucede sino para plantear posibles formas de actuar en determinadas

Así mismo, el cómic por su lenguaje de la imagen y la diversidad de estructura narrativa que genera, ofrece una variedad y multiplicidad de oportunidades con los cuales trabajar con los niños y niñas en su producción crítica y reflexiva, a partir de la cual potenciar actitudes creativas

y artísticas, además de la imaginación. Es un aporte que se realiza a una nueva forma de pensar en las formas de lectura y de escritura que se dan en la escuela, pues a pesar de haber expuesto como siguen replicándose metodologías tradicionales de enseñanza del proceso lectoescritor, actualmente los estudiantes están inmersos en un mundo globalizado que muestra nuevas formas de leer y de relacionarse, entre las cuales el mundo de la imagen se hace atractivo para ellos.

Por ello, a partir del cómic se replantea el lugar del estudiante dentro de su proceso de aprendizaje, orientándolo a una proceso educativo que lo forme para la vida y que lo lleve a transformar las dinámicas de su realidad vivida, desde el análisis y la producción de cómics, con el objetivo de plantear estrategias que permitan disminuir algunos problemas educativos relacionados con la convivencia e interacción con otros, pero también propender por desarrollar en los educandos un pensamiento narrativo que los lleve a reflexionar sobre su realidad social, el entorno convivencial, el respeto por sí mismo, al otro y a la diferencia, los derechos y deberes ciudadanos, entre otros, llevándolos de esta forma a desarrollar una actitud propositiva y argumentativa desde el lenguaje de la imagen.

Desde esta perspectiva, se plantea una apuesta teórica desde la cual reflexionar tanto en el papel que cumple el docente en la formación para la vida de sus estudiantes, como en la manera de actuar de los estudiantes frente a los problemas que se le presentan en la vida, y la forma en que los asumen, para esto, se asimila una postura desde la cual el cómic, su análisis y producción, se relacionan estrechamente con su contexto, con miras a que los docentes busquen alternativas para que los estudiantes sean más participativos en la toma de decisiones dentro de la sociedad y se formen para la vida, desde la producción del lenguaje de la imagen.

Aunque es evidente una serie de dificultades de toda índole a las que se enfrentan los docentes y que se perciben de los estudiantes, también es cierto que los cambios en las nuevas formas de ver y comprender al mundo, han llevado a estos jóvenes a encontrar diversas formas de establecer relaciones y nexos con su realidad social y cultural, siendo en este caso la imagen y lo gráfico, un atractivo para estas nuevas generaciones. Tanto así que la sociedad de diversas pantallas y nuevos lenguajes resultan ser tan cercanas a los niños y las niñas, a sus gustos y necesidades, que a la vez se convierten en un medio mediante el cual les es posible expresar todas las sensibilidades que tienen ellos acerca de su visión de mundo.

Es en consecuencia, una propuesta teórica para reconocer que el trabajo de cómic en el aula, tanto su análisis como su producción, es una alternativa de creación de un espacio no solo

para la narración, sino para la imaginación y creación desde lo vivido en el día a día de los estudiantes, no solo de hechos imaginarios sino de hechos reales, una posibilidad de conocer el mundo, darlo a conocerlo y modificarlo.

Por esto se proyecta esta investigación como una ayuda para aquellos docentes que buscan transformar sus prácticas pedagógicas desde la asignatura de lenguaje, generando un aprendizaje interdisciplinar y para la vida, donde se pueda reconocer al cómic desde el análisis de cada uno de sus componentes, su estructura y conceptos, además de la narración que permite su lenguaje de la imagen al relacionarse con el texto, siendo útil así para complementar sus investigaciones desde el ámbito educativo o para mejorar su práctica docente.

En adición, se espera ampliar la visión al cómic más que como una herramienta didáctica de trabajo en el aula, desde la cual se puede generar procesos de participación en la asignatura de lenguaje, sino orientarlo como una experiencia significativa y formativa desde el ámbito educativo hasta el social y cultural, reconociendo de esta manera que el proceso educativo no puede estar descontextualizado de las vivencias de los estudiantes, sino que éstas se pueden convertir en potencializadoras y generadoras de nuevo saber.

Tanto así, que esta experiencia investigativa está dirigida a todo público que quiera fortalecer sus conocimientos en cuanto al lenguaje de la imagen y el desarrollo del pensamiento narrativo, al entrar en estrecha conexión con el cómic y sus componentes, desde la producción en el contexto escolar, del aula, relacionándolo con los contextos locales y personales, reconociendo de esta manera el aporte literario del cómic en la formación de los niños y las niñas, que no solo leen, sino que son autores de su realidad.

A modo de conclusión, se espera que tanto los maestros, como estudiantes y la comunidad educativa en general, se aproximen a esta investigación como una experiencia significativa de trabajo en el aula, un trabajo formativo que le otorga significado a la voz de los estudiantes y que a la vez, enseña desde el lenguaje del cómic, la construcción y narración de diferentes relatos, para trascender así a las fronteras de la formación educativa y servir de base para otras investigaciones de índole semejante.

Ahora bien, a lo largo de esta investigación fue posible realizar diversas reflexiones relacionadas con cada uno de los ámbitos en los que está inmerso un docente y en este caso un docente de lenguaje. En un primer momento, al desarrollarse dentro del aula implica la apertura a una mirada interdisciplinar del proceso no solo de lectura sino de producción escrita, donde al

leer y producir cómic se entrelazan las diferentes ramas del conocimiento, pues no solo se trabaja el lenguaje, sino a la vez se retoman temáticas de las ciencias sociales y naturales, además del enfoque en convivencia, ética y valores.

De ahí que el carácter crítico, reflexivo y propositivo del que impregnan sus producciones los estudiantes, tenga como tema central el contexto en el que viven en su cotidianidad, pues esto les permite que lean sus contextos, sus realidades, sus problemas desde una mirada diferente a la lectura tradicional, en donde el estudiante únicamente para llegar al conocimiento leía literalmente un texto escrito, un libro o seguía las instrucciones de una clase magistral de un profesor, olvidando muchas veces que en la actualidad se puede leer e interpretar el mundo desde diferentes miradas, como lo son, la lectura de imágenes, ya que a través de esta, también se llega y se produce conocimiento.

Igualmente, el trabajo de cómic en el aula, es una ayuda didáctica en cada una de las clases, porque desde este proyecto fue posible reconocer la carga de elementos narrativos y visuales que posee el cómic y los cuales a la vez permiten estructurar diferentes saberes, desde la elaboración de un producto, una situación familiar, un fenómeno desconocido, hasta por qué no la creación de nuevos saberes, desarrollando en los estudiantes su pensamiento narrativo, siendo útiles así los cómics producidos entre los mismos niños y niñas, como ejemplo de estudio a partir del lenguaje de la imagen, sus componentes y su estructura, para leer desde una mirada diferente.

Además, como se ha hecho mención en otros apartados, los niños al estar inmersos en el mundo de la imagen, pueden tener experiencias variadas al encontrarse con estas, pues en cualquier lugar observan una imagen y la leen con facilidad, es tan cercano a ellos que les es sencillo interpretarla, al igual, la estrecha relación con el lenguaje de la imagen, permite que puedan desde ahí desarrollar sus competencias comunicativas como lo es argumentar, proponer e interpretar, avanzando en sus niveles de comprensión lectora: la literal, la inferencial y crítico-intertextual.

Por todo ello se reflexiona en torno al papel de la escuela en estos procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje, orientando el accionar a una experiencia más significativa, desde la cual se generen nuevos aprendizajes en los estudiantes, integrando estas experiencias para que ellos no solo se sientan a gusto con la forma en que están aprendiendo, sino que a partir de sus aprendizajes puedan interpretar el mundo desde posiciones críticas y a la vez puedan proponer alternativas de cambio en su proceso formativo.

En adición, muchas veces se ha incluido el cómic en el aula solamente como una forma de lenguaje diferente al escrito, se retoman algunos de sus elementos y se leen varios ejemplos, todo esto porque hace parte del currículo desde el área de humanidades, pero a partir de la investigación, la mirada relacionada con el cómic toma un nuevo enfoque. El cómic hace parte del lenguaje de los niños, niñas y jóvenes, pero al igual, luego de toda la antigüedad que tiene en la sociedad, cada día sigue teniendo más lectores, de ahí que se comience por pensar en que tenga más autores y autores de diferentes edades, ya que luego de los investigado, muy poca implicación ha tenido la producción de cómic en el ámbito escolar, ya que en su mayoría se ha dejado este proceso de producción a diseñadores gráficos o amantes del dibujo.

Por lo tanto, el cómic pasa de ser una herramienta de trabajo en el aula, no solo desde lo didáctico, sino un espacio de formación para los estudiantes, donde no solo se estructuran relatos desde el lenguaje de la imagen y en relación con el texto, sino que a la vez, se fortalece el desarrollo del pensamiento narrativo, dando a lugar a pensar en la vida, en las situaciones que se viven en ella y otorgar valor así al mundo que se habita.

Luego de todo este proceso de reflexión, se desea hacer un énfasis a la relación de ésta investigación con la línea de investigación de literatura. Primeramente se profundiza en como las producciones de cómic hacen parte del género literario y por ende hace parte de ella, puesto que la literatura no solamente hace referencia al leer sino que también va ligado a la escritura, a todo el proceso creativo que implica escribir un relato y del cual se acude al mundo de la imaginación para desencadenar una serie de experiencias las cuales contar a otros.

Es así como el cómic dentro del mundo del aula, genera un espacio para la literatura, una literatura que como posibilidad para el conocimiento hace parte hace parte del alma, del sentir de sujeto, llevándolo no solo a contar sino a construir más allá de los límites que se le presenten, llegando así a hacer una mejor comprensión de la vida desde este lugar. Por esto es que la literatura tendrá un lugar primordial dentro del desarrollo de esta investigación, ya que se vale de la imaginación como lugar del cual tomar un punto de vista, reconociéndose así que ésta tiene un lugar privilegiado en el momento creativo y de producción de los cómics.

Por esto se reconoce que el conocimiento construido a partir de la investigación, al igual que la literatura, es un conocimiento de la existencia, donde a partir de cada una de las experiencias en el momento de lectura y de producción de cómics, se muestran diferentes formas de sentir, pensar y existir en el mundo, es un conocimiento para la vida, el cual permite explicar y

analizar aspectos de la realidad que no pueden ser descritos científicamente. Se reconoce así que la literatura hace parte de la vida, de esa vida que corre en cada una de las narraciones de los estudiantes, desde la cual se reflejan los diferentes sentires, se acerca a su más íntimo ser.

Por consiguiente, el cómic se relaciona con la literatura en el sentido que crea en el espectador la sensación de salirse de su propia realidad y sumergirse en otro mundo, en el universo del autor, despertando así, la imaginación en ambos participantes, ya que cuando el autor crea un cómic lo realiza desde diferentes temas ya sea real o fantástico, creando una narración que se sale de su mundo para generar uno lleno de fantasía, esparcimiento y creatividad. Asimismo, el lector cuando lee el cómic, tiene la posibilidad de dar una interpretación propia de lo que está encontrando desde las imágenes, creándose así una nueva forma de ver.

Es conveniente por esto enunciar que tanto el cómic como la literatura hacen parte de las bellas artes y es a través de estas que se puede despertar en el creador y el lector, un sentimiento de goce, de placer, y deleite que lo transporta a un mundo desconocido y conocido, desde el cual se pueden expresar ideas, emociones y formas de pensar. Por lo tanto ésta investigación se relaciona con la literatura a partir del lenguaje, donde se le da sentido al mundo, pero también se crea la realidad y se transforma desde cada situación en específico, generando procesos de pensamiento diferentes a los vividos en la cotidianidad, dejar solo un pensamiento paradigmático para iniciarse en el pensamiento narrativo como lo enuncia Bruner.

Ahora bien, para finalizar se desea establecer la relación de la investigación con la maestría en comunicación y educación. Inicialmente, en el campo de la comunicación se abarca mucho, puesto que la base de la comunicación es el lenguaje y desde esta experiencia es posible realizar un trabajo desde dos diferentes lenguajes: el lenguaje icónico (relacionado con la imagen) y el lenguaje textual (que hace referencia a la parte escrita), permitiendo así que se de construcción de procesos comunicativos en la interrelación de estos dos lenguajes.

Por otro lado, el cómic hace parte de los mass media, de la imagen, de los medios audiovisuales, de los medios de comunicación, pues aunque inicialmente en los años 60, fue un medio de entretenimiento, posteriormente pasó a ser un medio de comunicación masivo, que narraba los sucesos de un país desde el ámbito político, económico y social. Esto fue lo que se llamó el cómic de opinión, el cómic que expresa y narra hechos de la vida cotidiana, desde el cual se cuentan historias y en el que se desarrolló y basó toda esta experiencia de investigación.

De hecho, el comic se manifiesta a través del lenguaje y como tal hace parte de la comunicación, aportando en éste campo, ya que el estudiante para expresar su mundo, su contexto, su realidad, lo expresa a través de textos e imágenes, cada uno de los estudiantes hicieron ese aporte cuando empezaron a plasmarlos en el papel a la hora de seleccionar, un bocadillo o globo, teniendo en cuenta la intención comunicativa, ya sea si iban a representar un pensamiento, a desarrollar varios temas o relatar desde sus estados de ánimo, es por esto que se genera un proceso de comunicación desde lo visual, atendiendo de esta manera a las exigencias del mundo de hoy.

Igualmente, la referencia al campo de la educación, es una de las mayores reflexiones sobre la cual ha girado esta investigación, pues no solo se llevó a reconocer que es necesario que exista una mayor relación entre la escuela, los estudiantes, y toda la comunidad educativa, sino porque a partir de allí, se permite la realización de proceso de formación desde el conocimiento, hasta la vida personal.

En consecuencia, la escuela se ha convertido en lugar donde se dan órdenes y estructuras que seguir y se ha perdido el valor de las producciones de los estudiantes desde diferentes lenguajes, situándose únicamente en las materias que se consideran como fundamentales. Sin embargo, a lo largo de la experiencia investigativa se reconoce como desde el ámbito de la educación es posible reconocer que existen diferentes maneras no solo de aprender, sino de generar conocimiento, pues al estar relacionando la cotidianidad con el mundo escolar, se crean nuevas formas de significar y explicar la vida humana.

Asimismo los docentes comienzan a hacer parte de este proceso de formación para la vida, donde se lleva a pensar de una forma distinta y en estrecha relación con el contexto, contribuyendo a los procesos sociales como la convivencia y las relaciones interpersonales, para formar seres sensibles a las necesidades y con proyección para lo que desean vivir, siendo así no solo receptores de conocimiento, sino individuos capaces de producir conocimiento desde su lugar en el mundo.

Así, la educación desde esta investigación, es vista no como la manera mediante la cual condicionar a los estudiantes, sino por el contrario, como una oportunidad para crear y compartir con el otro, ya que en el camino de la construcción de conocimientos, cada una de las producciones de cómic se convierten y adquieren validez en el mundo del conocimiento, pero a la vez, poseen un lugar significativo desde el cual éstas les van a servir para la vida.

Es más, este trabajo es el resultado de un saber elaborado por parte de un sector de la comunidad educativa que participó de manera directa y entusiasta en el desarrollo de cada uno de los diferentes eventos, como lo fueron la lectura de cómics, la toma de apuntes en los talleres de explicación de los componentes, los talleres de creación de cómic, las asesorías por parte de personal profesional para la construcción de cómic. En efecto, este proceso de enseñanza y aprendizaje se llevó a cabo dentro de la escuela, generando procesos de formación no solo académica sino personal, para la vida.

Igualmente, este proceso de intervención en el aula da como resultado visualizar a niños y niñas más pensantes, reflexivos y críticos frente a la vida, puesto que, se abre una puerta a una nueva forma de aprender y de crear, donde pueden en cada cómic elaborado contar sus estilos de vida y el mundo circundante que viven en su cotidianidad, pero a la vez también lo cuestionan y buscan soluciones a la problemáticas que encuentran en el día a día, lo cual llevará a que en un futuro muy cercano tengan actitudes de liderazgo con objetivos transformadores de su propia realidad.

En definitiva, el cómic se convirtió para los niños y niñas en un espacio por el cual fue posible narrar su mundo, pero a la vez, en un lugar mediante el cual es posible relacionarse con ese mundo y con las demás personas que los rodean, en donde se logró identificar procesos de formación y de reflexión crítica a partir de sus creaciones, pero a la vez, el desarrollo de un pensamiento narrativo donde inventaron y crearon formas de reconocer al otro y a su cotidianidad, brindándole importancia a su relato, identificando así que lo que dicen contribuye a la construcción de sí mismos y del mundo que habitan.

BIBLIOGRAFÍA

- Aparici, R (1992) *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arizpe, E. y Styles, M. (2004). *Lectura de imagen. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Barbieri, D. (1998) *Los lenguajes del cómic*. 1ª reimpresión, Barcelona, Paidós.
- Barbero, J. (2008) Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que está por comenzar. En R. Morduchowicz, *Comunicación, medios y Educacion. Un debate para la educación en democracia*. (págs. 19-31). España: Octaedro.
- Berger, J. (2000) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bruner, J. (1999) Dos modalidades de pensamiento . En J. Bruner, *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Cretu, B. (2011) Literature and Knowledge. A new versión of an old story. *Logos and Episteme II, I*. Págs. 7-19.
- Coma, J. (1982) *Historia de los comic*. Barcelona: Toutarín.
- Davis, F. (1976) *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial.
- De Ulzurrun, A. et. Al. (2000) *El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. Vol. II: Actividades para hacer en el aula: lenguaje publicitario, periodístico, del cómic, popular, poético y de la correspondencia*. Barcelona: Editoria GRAÓ.
- De Santis, P. (2004) *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidos.
- Edgell, E. (2002). *Curso completo de cómic*. Barcelona: Acanto S.A.
- Einster W. (2002) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Fernández, M; Y Díaz, O (1990) *El comic en el aula*. Madrid: Ed. Alhambra.
- García, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras* (Tesis de maestría). Universidad de Cantabria, Cantabria.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós ibérica, S.A.
- Gasca, L. y Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gubern, R. (1974) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península.

- Gubern, R y Moliterni, C. (1974) *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat Editores.
- Goddin, P. (1991). *Como nace un cómic*. Barcelona: Editorial Juventud.
- Llanas, S y Mata J. (2008). *Como dibujar cómic*. Bogotá: Panamericana Editorial Ltda.
- Martín, M. (2003); El cómic: Recurso didáctico en el aula de italiano como lengua extranjera. En A. Cano y C. Pérez (Coord.) *Canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas*. (págs. 625- 633) España: Ediciones de la universidad de Castilla- la Mancha.
- Montoya, V. (2003). *Literatura infantil: lenguaje y fantasía*. Bolivia: Editorial La Hoguera.
- MODULO DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Módulo 8, leyendo y escribiendo Comics.
- Rodríguez, J. (1991). *El cómic y su utilización didáctica. los tebeos en la enseñanza*. México: Editorial Gustavo Gilli.
- Vigotski, L.S. (2003) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Ediciones Akal.

CIBERGRAFÍA

- Alzola, S. (2008). *Imagen secuencial El comic*. Recuperado el 14 de febrero de 2015 de <http://es.slideshare.net/yanagi89/comic-529256>
- Barrero, M. (Febrero, 2002) *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Conferencia en las jornadas sobre narrativa gráfica. Jerez de la frontera. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Cruz, A; Jimenez, J. y Jimenez, M. (2013) *Novela Gráfica Los Once* [imagen] Recuperado el 30 de Noviembre de 2014, de https://milinviernos.files.wordpress.com/2013/04/los_once_pages-1-1.jpg
- Editions Dargaud. *Idea brillante*. [imagen] Recuperada el 20 de Febrero de 2015, de http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/l_971/enLinea/7.htm
- Eisner, W. (1995) *Encuadres*. [imagen] Recuperada el 18 de Febrero de 2015, de http://1.bp.blogspot.com/-J-T7b-OcK_c/UZfLD6PnrWI/AAAAAAAAA1M/b5xwRRR_XKg/s1600/Encuadres.JPG
- Enríquez, P. (1983) *La Familia Tarapué*. [imagen] Recuperada el 20 de Noviembre de 2014, de http://facartes.unal.edu.co/muvirt/personajes/familia_t.html

- Felton, R. (1987). *Historieta Yellow Kid* [imagen] Recuperado el 11 de Marzo de 2015, de <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:YellowKid.jpeg> [Public domain], via Wikimedia Commons.
- Grego. *Líneas cinéticas* [imagen] recuperado el 18 de Febero de 2015, de <https://leobodalo.wordpress.com/taller-de-comic/>
- Guerra, P. (20 de Septiembre de 2014). *El tiempo*. Recuperado el 26 de Octubre de 2014, de <http://www.eltiempo.com/bogota/la-historia-del-comic-bogotano-/14565522>
- *Museo Virtual de la historieta Colombiana*. (s.f.). Recuperado el 15 de Noviembre de 2014, de http://facartes.unal.edu.co/muvirt/personajes/clan_n.html
- Ramirez, R. A. (13 de Diciembre de 2012). *Saber ULA*. Recuperado el 11 de Febrero de 2015, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/35759/1/articulo9.pdf>
- Samper, A. *Mojicón* [imagen sin fecha] Recuperado el 5 de Marzo de 2015, de <http://facartes.unal.edu.co/muvirt/cronologia/veinte.html>
- Spiegelman, A. *Maus*. [Imagen sin fecha] Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de <http://www.weeklystorybook.com/.a/6a0105369e6edf970b016760eaa345970b-320wi>
- Triana Nieto Diaz. (2009) *Don Basman*. [imagen] Recuperado el 14 de noviembre de 2014 de http://issuu.com/clannahualli/docs/don_basman-clan_nahualli-colombia
- Triana Nieto Diaz. (2009) *El peor trabajo del mundo*. [imagen] Recuperado el 14 de noviembre de 2014 de http://issuu.com/clannahualli/docs/don_basman-clan_nahualli-colombia
- (2010) [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 14 de Marzo de 2015, de <http://www.pernangoni.com/blog/wp-content/uploads/2010/07/HORRMRR-CARTELES-ES-op.png>
- [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 20 de Noviembre de 2014, de http://2.bp.blogspot.com/-cRbztha8nww/Tm8Pz89EcGI/AAAAAAAAADBo/2cDF5hg7llw/s1600/frank+robbins+and+roy+thomas_the+invaders_page_+003.jpg
- [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 16 de Febrero de 2015, de <http://jesulink.com/tallermanga/img/plantilla4Filas.jpg>

- [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 16 de Febrero de 2015, de <http://comicprimaria.blogspot.com/2012/01/las-onomatopeyas.html>
- [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 16 de Febrero de 2015, de http://1.bp.blogspot.com/-0uUCUvr3-kw/UNJeQtP5TpI/AAAAAAAAAwc/w_4Bdh5yvTg/s1600/images.jpg
- [Imagen sin título de descripción del trabajo] Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de <http://trcs.wikispaces.com/file/view/persepolis.gif/43604333/persepolis.gif>

ANEXOS

Anexo 1: Resultados Encuesta Grupo Segundo

Estudiantes encuestados: 31

1. ¿por qué me gustan las historietas y los comics?	
Son divertidas	6
Cuentan chistes	1
enseñan cosas	16
tienen personajes chéveres	8

2. ¿Cuáles son mis comics preferidos? Múltiple respuesta	
Mafalda	8
Calvin & Hobbes	1
Garfield	7
Zombies	5
Dragon Ball Z	11
Gaturro	7
Superman	4
Princesas	8
Batman	3
Naruto	3
Personajes de Disney	5
Spiderman	2
Pingüino Azul	2
Condorito	9
Carlitos	4
Justo y Franco	1
Olafo	1

3. ¿Qué relación tienen las historietas y comics que leo con mi vida?	
Cuentan diferentes problemas	14

son solo historias fantásticas	5
son fantásticas y cuentan problemas sociales	10
No se relacionan en nada	2

4. ¿Qué relación tienen las historietas y comics que estoy haciendo, con mi vida?	
No se relacionan porque son fantásticas	0
No se relacionan porque son de mentiras	7
Se relacionan porque son de mi vida	10
Se relacionan porque son cosas que le pasan a la gente	14

Anexo 2: Resultados Encuesta Grupo Quinto

Estudiantes encuestados: 24

1. ¿por qué me gustan las historietas y los comics?	
Son divertidas	9
Cuentan chistes	3
enseñan cosas	4
tienen personajes chéveres	8

2. ¿Cuáles son mis comics preferidos? Múltiple respuesta	
Mafalda	1
Calvin & Hobbes	2
Garfield	1
Zombies	6
Dragon Ball Z	8
Gaturro	1
Superman	0
Princesas	3
Batman	0
Naruto	3
Personajes de Disney	1

Spiderman	0
Pingüino Azul	1
Condorito	3
Carlitos	0
Justo y Franco	0
Olafo	1

3. ¿Qué relación tienen las historietas y comics que leo con mi vida?

Cuentan diferentes problemas	12
son solo historias fantásticas	9
son fantásticas y cuentan problemas sociales	1
No se relacionan en nada	2

4. ¿Qué relación tienen las historietas y comics que estoy haciendo, con mi vida?

No se relacionan porque son fantásticas	7
No se relacionan porque son de mentiras	6
Se relacionan porque son de mi vida	8
Se relacionan porque son cosas que le pasan a la gente	3

Anexo 3: Instrumento De Análisis De Las Producciones De Los Niños Y Las Niñas.

Nombre Niñ@: _____ Curso: _____

PERSONAJES	<i>Características de los personajes: humano, animal, súper héroe</i>	<i>Expresiones de los personajes:</i>
TEMA	<i>¿Qué tema trata?</i>	<i>¿Qué relación tiene el tema con su vida cotidiana?</i>
PROPUESTA NARRATIVA	<i>¿Frases sin coherencia, cuento o Descripción de situaciones?</i>	<i>¿Qué planteamiento o propuesta realiza? ¿Narra algo nuevo o copia de otros cómics?</i>
CONTEXTO	<i>Fantástico o cercano a su realidad</i>	