

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

**EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA**

Autora: Nancy Liliana Villamizar Meza

Tutora: Dra. Janine Peñaloza

Bucaramanga, febrero 2022

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

**EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA**
(Tesis presentada como requisito para optar a título de Doctor en Educación)

Autora: Nancy Liliana Villamizar Meza

Tutora: Dra. Janine Peñaloza

Bucaramanga, febrero 2022



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día martes, dieciocho del mes de octubre de dos mil veintidós, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Doctores: LEYDYS RODRÍGUEZ (TUTORA), NANCY OJEDA, CARMEN NARVÁEZ, AURA BENTTI Y SONIA GÓMEZ, Cédulas de Identidad Números V.-12.228.862, V.-12.783.458, V.- 12.464.824, V- 13.999.072 y C.C.-60.253.629, respectivamente, jurados designado en el Consejo Directivo N° 587, con fecha del 13 de octubre de 2022, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar la Tesis Doctoral Titulada: " EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA.", presentado por la participante VILLAMIZAR MEZA NANCY LILIANA, cédula de ciudadanía N.- C.C.- 63.366.966/ pasaporte N.- P.- AV700814 como requisito parcial para optar al título de **Doctor en Educación**, acuerdan, de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.

DRA. LEYDYS RODRÍGUEZ
C.I.N° V.- 12.228.862

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO
TUTORA

DRA. NANCY OJEDA
C.I.N° V.- 12.783.458

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS

DRA. CARMEN NARVÁEZ
C.I.N° V.- 12.464.824

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

DRA. AURA BENTTI
C.I.N° V.- 13.999.072

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

DRA. SONIA GÓMEZ
C.C.N- 60.253.629

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA COLOMBIA

DE-0028-A-2022

ÍNDICE GENERAL

	pp
LISTA DE CUADROS	vi
LISTA DE GRÁFICOS	vii
RESUMEN	viii
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO	
I PROBLEMA	11
Planteamiento del problema	11
Objetivos de la investigación	38
Justificación del Estudio	39
II MARCO TEÓRICO	42
Antecedentes del Estudio	42
Bases teóricas	54
Proceso histórico del cómic	54
Definición y elementos del Cómic	60
El cómic como género discursivo	63
Cómic y Educación	67
Ciencias sociales como área de conocimiento	70
Teorías educativas vinculantes	72
Aspectos ontológicos	75
Aspectos epistemológicos	76
Aspectos axiológicos	78
Bases legales	79
III REFERENTE METODOLÓGICO	83
Enfoque	83
Paradigma	84
Método	88
Diseño	91
Escenario	91
Informantes Clave	92
Técnicas e instrumentos de Recolección de Información	94
Validez y Confiabilidad de los Instrumentos Cualitativos	96
Técnicas de Análisis de los Resultados	97
Teorización	99
IV INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	102
Categoría No. 1 El ser del cómic	102
Categoría No. 2 El cómic histórico como recurso didáctico	137
Categoría No. 3 El cómic como género discursivo	151
V APROXIMACIÓN TEÓRICA	169
VI CONSIDERACIONES FINALES	193
REFERENCIAS	199

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp
1. Distribución de preguntas por tipo de texto	21
2. Definiciones del cómic	60
3. Criterios de los informantes clave	92
4. Matriz de análisis	104
5. Codificación de los informantes	106
6. : Matriz categorial	107
7. : Categoría No. 1 El ser del cómic	108
8. Categoría No. 2 El cómic como recurso didáctico	137
9. Categoría No.3 El cómic como género discursivo	151
10. Contrastación de los hallazgos	166

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp
1. Quino el daño ambiental causado en el planeta.....	11
2. Pruebas Saber 11°.Promedio total 2017-2020.....	23
3. Resultados de Sociales y Ciudadanas 2017-2020.....	26
4. Sociales y Ciudadanas 2017-2020. Niveles de desempeño total ETC y Colombia.....	26
5. Porcentaje de estudiantes de undécimo por niveles de desempeño en Sociales y Ciudadanas 2021.....	27
6. Porcentaje de estudiantes por niveles 2021	30
7. Porcentaje de promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje evaluado en Lectura Crítica, 2021.....	32
8. Porcentaje de promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje evaluado en Sociales y Ciudadanas 2021.....	42
9. Cómic de La Gran Colombia	44
10. Proyecto “Ruinas”.....	55
11. Línea de tiempo del Cómic.....	56
12. Aspectos relevantes del proceso histórico del cómic.	67
13. Para leer el pato Donald	133
14. Categoría No. 1: El ser del cómic histórico	148
15. Categoría No. 2: El cómic como recurso didáctico	163
16. Categoría No. 3: El cómic como género discursivo	174
17. Aspectos a considerar en el cómic	179
18. Construcción de conocimientos desde el uso del cómic	181
19. El cómic histórico como recurso didáctico	187
20. Cómic-aprendizaje	

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR

INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

Programa Doctorado en Educación

**EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA**

Autora: Nancy Liliana Villamizar Meza

Tutora: Dra. Janine Peñaloza

Fecha: febrero, 2022

RESUMEN

Producto de la incertidumbre que vive en mundo global, la educación no escapa a ello, se hizo necesario la búsqueda de recursos nuevos que se adapten a la realidad subyacente y contribuyan al enriquecimiento del quehacer pedagógico y educativo. En ese sentido, la investigación desarrollada, buscó incorporar el cómic histórico en el proceso pedagógico especialmente en el área de las ciencias sociales. Es el comic histórico, un recurso mediante la cual se permite discernir sobre contextos y posiciones ideológicas que fundamentan el desarrollo de la teoría educativa. De igual forma, como recurso, se encuentra apoyado firmemente en el impacto de los signos visuales, sobre todo, en los diferentes medios de comunicación, con los que se satura a todas las esferas de la cotidianidad. Se presentó como objetivo general: Generar una aproximación teórica sobre el comic como género discursivo dentro de la práctica pedagógica del área de ciencias sociales de estudiantes de educación básica secundaria. Como objetivos específicos se desarrollaron los siguientes: Develar las concepciones de los actores involucrados en el comic como género discursivo en el área de ciencias sociales; Interpretar las teorías que inciden en el comic histórico como recurso didáctico del área de ciencias sociales; Derivar constructos sobre el comic histórico como género discursivo en el área de ciencias sociales. La investigación hizo un recorrido metodológico apoyada en el enfoque cualitativo, el paradigma interpretativo y el método fenomenológico. Como técnicas de recolección de datos se utilizaron la entrevista y la observación. El escenario de la investigación fue el Instituto José Antonio Galán, adscrito a la Secretaría de Educación de Floridablanca (Santander – Colombia), los informantes clave estuvieron representados por dos estudiantes, dos docentes, dos historiadores y dos diseñadores de cómic. La técnica de análisis para el procesamiento de la información se realizó a través de la categorización, estructuración, contrastación y teorización apoyado en Martínez Miguelez. Todo el andamiaje desarrollado permitió comprender que el cómic histórico como género discursivo para apoyar el quehacer pedagógico, sirve para reforzar los procesos cognitivos y desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes desde el área de las ciencias sociales.

Descriptor: Cómic histórico, género discursivo, ciencias sociales

Introducción

Dentro de la historia del mundo contemporáneo, a diario se han venido aportando conocimientos para la comprensión de las transformaciones, producto del desarrollo de la ciencia y la técnica que se ha dado a partir del siglo XVIII, con la revolución industrial y que en el siglo XX y, lo que va del siglo XXI ha continuado su marcha de forma vertiginosa. En este sentido, la educación debe trascender los paradigmas tradicionales y proyectar verdaderamente la actitud crítica, reflexiva, empoderada y transformadora que logre el proceso emancipatorio de los estudiantes. Por ello, la educación debe ser la base del desarrollo de un país.

Se destaca que el cómic, es un recurso interesante y pertinente en la sociedad contemporánea, que exige asumir retos. En la actualidad, hay quienes aseguran que vivimos en un mundo gobernado por la imagen y, aunque, esta afirmación parezca un tanto arriesgada, se debe admitir que el acto comunicativo se encuentra fuertemente apoyado en el impacto de los signos visuales en los diferentes medios de comunicación saturando todas las esferas de nuestra cotidianidad; la imagen no es sólo una reproducción o deformación de la realidad, sino que, en esencia, es una representación de ella.

En ese sentido, en esta tesis doctoral, se planteó, que el cómic histórico, es un medio o recurso didáctico que aporta acciones relevantes en la construcción de conocimientos en el área de ciencias sociales. Actualmente, este tema se argumenta en teorías que le dan sustento, para ser considerado como objeto de estudio desde su vinculación como género discursivo, así como también tiene un marco normativo que le da fundamentación legal para su aplicación como recurso, que haga emerger una nueva concepción de estudiar la historia. Por tal motivo, los docentes, deben socavar la monotonía del acto educativo y hacer brotar acciones dinámicas, versátiles e innovadoras, que no pasen desapercibidas ni queden ajenas a los avances de la sociedad globalizada.

Desde este contexto, el estudio se llevó a cabo con el ánimo de contemplar, desde una perspectiva crítica, reflexiva y significativa, el cómic histórico, como género discursivo. Por tanto, la intención fue dar a conocer las particularidades del cómic, desde su impacto y aportes a la educación, abogando, contrastando e interpretando desde la realidad, sus cualidades prácticas más mensurables y generando una respuesta que sea lo más objetiva posible desde los propósitos de la investigación. Se destaca que, fue necesario constatar que las indagaciones e interpretaciones expuestas en la investigación, buscaron referirse al panorama contemporáneo. Por eso, los descubrimientos derivados de la misma, se deben entender dentro del marco sociocultural. En este caso, desde el Instituto José Antonio Galán que se encuentra ubicado en Colombia, en el Departamento de Santander, Provincia de Soto, municipio Floridablanca, barrio el Reposo. De este modo, la investigación vinculó el objeto de estudio al área disciplinar a la que está relacionado el cómic histórico. Es decir, las ciencias sociales. Y, debe reconocerse como una disciplina reconstructiva dentro del currículo educativo de la educación media y vocacional, en donde están en juego competencias comunicativas a favor de las competencias ciudadanas.

Se destaca que, la investigación, se presentó organizada secuencialmente por capítulos. El primer capítulo, contempla el planteamiento del problema, los propósitos y la justificación, para develar la posición ontológica del tema en estudio referido al cómic histórico. Se detalla, contextualizando cada uno con la realidad del fenómeno estudiado. El segundo capítulo, contiene el estado del arte que contempla estudios realizados a nivel internacional, nacional y local, así como el referente teórico que le da sustento a la investigación destacando los constructos de análisis.

El tercer capítulo abarca la metodología diseñada a fin de responder las preguntas de investigación y los propósitos. En este apartado se describe: la naturaleza de la investigación, su diseño metodológico, informantes clave, técnicas e instrumentos de recolección de información, técnicas de procesamiento y análisis de datos y de información y criterios de rigurosidad científica.

En este orden, se presenta el capítulo cuatro correspondiente al proceso de interpretación efectuado en la investigación, partiendo de la realidad contextualizada desde las dimensiones del cómic histórico en las ciencias sociales, teniendo como escenario el Instituto José Antonio Galán, adscrito a la Secretaría de Educación de Floridablanca (Santander – Colombia) y el análisis de las entrevistas efectuadas a los informantes clave quienes estuvieron representados por dos estudiantes, dos docentes, dos historiadores y dos diseñadores de cómic.

Seguidamente, se tiene el capítulo quinto referido al proceso de teorización, donde se presenta de forma sistemática los aspectos que emergieron como proceso de contemplación sobre el cómic histórico que permitieron dilucidar aspectos relevantes que dan respuesta al objetivo general de la investigación. Y, por último, se generan un conjunto de reflexiones que dan luz en el proceso investigativo sobre el cómic histórico para dejar el camino abierto a futuras investigaciones que giren en torno a acciones pedagógicas que fortalezcan el proceso educativo del área de ciencias sociales.

CAPÍTULO I

CONTEXTO DEL OBJETO DE ESTUDIO

*La angustia es la disposición fundamental
que nos coloca ante la nada*
M. Heidegger

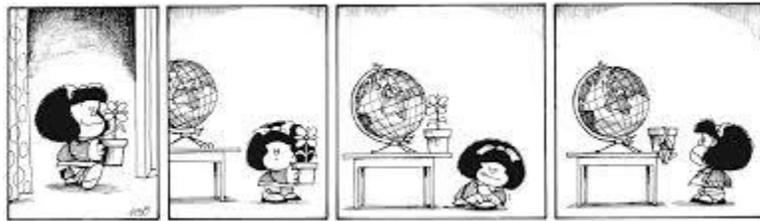


Gráfico 1: Quino el daño ambiental causado en el planeta.

<https://es.mongabay.com/2020/10/quino-mafalda-medio-ambiente-conservacion/>

Planteamiento del problema

Los conflictos humanos, lejos de ser desajustes o desacuerdos ocasionales, son permanencias ancladas desde que el hombre es hombre. En todo el discurrir histórico del ser humano han existido conflictos y los mismos, han influenciado significativamente en la imagen que de sí mismo se hace y de su propia dignidad. Ello ha traído grandes agrietamientos sociales que han llegado a producir rivalidades y enfrentamientos entre sociedades e inclusive entre países.

Dentro de la historia del mundo contemporáneo, hay que destacar que se han venido aportando conocimientos para la comprensión de las transformaciones, producto del desarrollo de la ciencia y la técnica que se ha dado a partir del siglo XVIII, con la revolución industrial y que en el siglo XX y, lo que va del siglo XXI ha continuado su marcha vertiginosa. Es ese desarrollo, el que ha venido arrojando la sociedad mundial y ha hecho que el cambio de paradigmas y la aplicación de diversidad de políticas en todos los ámbitos se actualicen y se acomoden a lo que la sociedad exige producto de las estrategias que se aplican al lograr avances

significativos, que hacen que las instituciones se actualicen, para que no queden rezagadas y puedan erigirse dentro del desarrollo que plantea la ciencia y la técnica.

Con base en lo anterior, es importante señalar que la educación es la clave fundamental para lograr el desarrollo de la sociedad. Pudiera decirse que sin educación no hay desarrollo y que el mismo depende de una educación con bases sólidas y una actualización permanente sobre lo que viene ocurriendo globalmente, a fin de estar al día con lo que acontece tanto en las sociedades desarrolladas como en las menos desarrolladas. En tal sentido, se cita lo dicho por Delours (1996) quien afirma:

De la educación depende en gran medida el progreso de la humanidad... hoy está más arraigada la convicción de que la educación constituye una de las armas más poderosas de que disponemos para forjar futuro... El principal peligro, en un mundo marcado por la interdependencia planetaria y la mundialización, es que se abra un abismo entre una minoría capaz de moverse en ese mundo nuevo... y una mayoría impotente para influir en el destino colectivo. (p.7)

Apoyando lo que dice el autor citado, la formación de la sociedad ha sido fundamental para lograr un desarrollo acorde con las necesidades propias de cada sector y cada conglomerado. De esa forma, la educación se ha entendido como un proceso de conducir, de guiar y de extraer el caudal de experiencias que cada persona tiene aún antes de ingresar a la formalidad de la escuela. Es decir, los presaberes. Es el docente el promotor de acciones significativas dirigidas a lograr la aprehensión de los contenidos por parte de los estudiantes para el proceso de asimilación y contextualización de lo aprendido en su formación integral. De esta manera, se educa formalmente a los individuos, quienes son los representantes de la sociedad y, se capacitan para que puedan comprender su realidad y logren transformarla de manera consciente, equilibrada y eficiente y así su actuación como personas sea con responsabilidad, dentro de las normas establecidas por la misma sociedad y en el contexto donde se desenvuelven.

Al respecto, es muy importante que la educación contribuya en la formación en valores para que los individuos tengan una formación humana, con características propias de su desenvolvimiento social. Actualmente, se puede decir que, la sociedad globalizada, ha sido muy materialista. Priorizando los intereses de

las empresas por encima del ser humano. Debido a ello, los valores han sufrido tergiversaciones que han limitado su aplicación y en muchos casos se han dejado de lado, lo que ha contribuido a tener una sociedad desinteresada por lo humano contribuyendo con ello a la pérdida de valores producto de la alienación, a través de la industrialización y a la influencia que han ejercido los medios de comunicación como elementos de manipulación y dominación.

En consecuencia, desde el sistema educativo, debe emerger una mirada nueva y renovadora en la formación del ciudadano para convivir en la sociedad. Al decir de Pérez (2004), quien destaca que se requiere de una educación que: "... despierte el ser humano que todos llevamos dentro, nos ayude a construir la personalidad y a encauzar nuestra vocación en el mundo" (p.5).

Según lo anterior, se puede afirmar que es a través de la educación que se logra forjar ciudadanos integrales para transformar la sociedad. Al respecto, se hace referencia a un material denominado educación para ciudadanía mundial publicado por la UNESCO (2015) donde deja a: "... disposición de los educandos de todas las edades los medios para reflexionar acerca de estos desafíos mundiales, tanto local como globalmente, y para que se vuelvan contribuyentes, en una actitud proactiva, de un mundo más pacífico, tolerante, seguro y sostenible"(p.7). Lo anteriormente referenciado, tiene pertinencia con el área de ciencias sociales, para formar un ciudadano responsable que atienda a las perspectivas sociales, educativas, culturales y políticas y permita desde una perspectiva crítica, gestar pilares fundamentales para la emancipación del ser humano y en la construcción de una formación ciudadana adecuada, que esté compenetrada con los valores, la justicia y la moral.

En ese orden de ideas, formar desde las instituciones educativas, ciudadanos proactivos, críticos y reflexivos, es un reto que se puede lograr desde las ciencias sociales. En el caso de la Educación Colombiana, es el área responsable de la formación ciudadana. Por tal motivo, se resalta que, los estándares básicos de competencias en ciencias sociales son establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), quien lo da a conocer a través de las distintas resoluciones y normativas emanadas desde su seno y que provienen de las políticas planeadas

desde el gobierno nacional de Colombia. En ese sentido, se cita lo establecido por el MEN (2002) cuando establece como objetivo:

Contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas y aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos. (p.35)

Según lo anterior, la enseñanza de las ciencias sociales, debe hacerse desde lo integral, apoyado en la creatividad. En tal circunstancia, la historia como área importante y clave dentro de las ciencias sociales debe enseñarse, también desde la integralidad, despertando un espíritu de indagación, comprensión e interpretación, donde se aborden los hechos en retrospectiva, que ayuden a entender tanto en el ámbito local como en el ámbito nacional y global. Por esta razón, la enseñanza de la historia debe estar enmarcada en un escenario lleno de ingenio, creatividad e imaginación. Por tanto, debe trascender la linealidad, lo estático y muchas veces lo inerte como forma de transmitir los contenidos. De allí, la importancia de sumergirse en un escenario que permita despertar el interés de los estudiantes y que se presente como alternativa para lograr un cambio sustancial y profundo en la enseñanza de esa área tan importante para la formación de valores, la educación de la identidad, la génesis de la sociedad y por ende de cada individuo.

Es importante que, para la enseñanza de la historia, se busque un cambio que permita poner en evidencia nuevas estrategias y recursos que contribuyan a enriquecer y facilitar la adquisición de los conocimientos, con una asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes usando elementos que contribuyan con calidad a lograr un mejor acercamiento entre docente y estudiante. Por ello, se ha seleccionado un recurso, que se considera novedoso y que va a contribuir con mucha fuerza a la enseñanza de esta área y que va a motivar tanto a docentes como estudiantes: el cómic. Un recurso interesante y pertinente en la sociedad

contemporánea, que exige asumir retos. En la actualidad, hay quienes aseguran que vivimos en un mundo gobernado por la imagen y, aunque esta afirmación parezca un tanto arriesgada, se debe admitir que el acto comunicativo se encuentra fuertemente apoyado en el impacto de los signos visuales en los diferentes medios de comunicación saturando todas las esferas de nuestra cotidianidad; que la imagen no es sólo una reproducción o deformación de la realidad, sino que en esencia, es una representación de ella.

En ese orden de ideas se puede decir que, el cómic, como precursor del acto comunicativo, está impregnado invariablemente del lenguaje icónico, y a su vez de significado y poder creativo. Al respecto Pericot (2002) dice que:

Mostrar intencionalmente una imagen no es nunca un fenómeno puramente referencial e independiente, sino que está necesariamente ligado a los demás factores de la actividad comunicativa. No hay palabras, sonidos o imágenes independientes, sino fenómenos complejos, plurales e integrados en una función comunicativa. En cuanto se trata de interpretar las imágenes, la propia experiencia cotidiana nos muestra su gran variedad significativa, así como las ilimitadas facultades creativas que posibilita su uso. (p.17)

Según lo anterior, los medios parecen ejercer una influencia significativa en las maneras como los jóvenes entienden y construyen la realidad. La publicidad, en particular, interviene en el proceso por el que atraviesa el individuo como sujeto social. Sin embargo, lejos de una tendencia homogénea, las concepciones que los jóvenes de hoy configuran, son variadas y se estructuran en la medida que interactúan con su entorno, desde la familia, escuela, amigos, deporte, religión, entre otras. Por tanto, los jóvenes son sujetos abordados como actores que reproducen cultura, bajo las apreciaciones y acciones que los medios ponen en oferta. Pero además de "reproducir" también deben interactuar con su experiencia de vida y los mensajes que propone la publicidad. De ahí la importancia de comprender lo expresado por Gombrish(1960) citado en Díaz (2009) quien dice que: "...lo que vemos no es simplemente dado, sino que es el producto de nuestras experiencias pasadas y nuestras expectativas" (p.146).

El cómic, como se expresa en la cita anterior, se ha convertido paulatinamente en un producto cultural, con capacidad para abordar y transmitir temáticas

ideológicas, políticas y sociales que responden a determinados espacios de tiempo y lugar, lo que incide en la enseñanza de áreas como las ciencias sociales. Por tanto, en el devenir histórico el cómic se ha identificado como lo expresa De la Mota(1994):

Voz inglesa para designar un relato representado en viñetas y cuyo diálogo, de haberlo, se presenta dentro de un globo o bocadillo, que con la aparición de la dedicada a adultos, y como una forma de contracultura, ha adquirido una personalidad propia que la distingue totalmente de la tradicional, tanto por su contenido como por su presentación gráfica (p.282).

En este orden de ideas, el cómic inmerso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está conformado por todo un sistema de influencias que se organiza, sistemáticamente y se dirige hacia la formación integral con pertinencia social del estudiante, para que se integre a la sociedad, contribuyendo a su desarrollo. Se destaca la conceptualización de Eco(1969) sobre el cómic, desde el punto de vista de la semiología. Según él:

Es un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores, así, los cómics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes. (p.229).

Según Eco, en la cita señalada, el cómic, tiene un carácter transcultural, lo que incide en que, desde el proceso pedagógico, se puede asumir el cómic, para concebir un sistema de acciones significativas en la búsqueda y exploración del conocimiento, desde posiciones reflexivas, que estimulen y propicien el desarrollo del pensamiento y la independencia del estudiante.

En la escuela de hoy día, es muy importante tomar en consideración la trascendencia que tiene el cómic histórico como recurso educativo. Es fundamental reflexionar sobre una educación que proporcione la influencia de la imagen, ya que esta ha venido siendo parte del desarrollo estudiantil, en los últimos tiempos, y ha logrado enriquecer su desarrollo cultural y educativo. Por tanto, resulta vital adquirir conciencia de la gran realidad de enseñar a los estudiantes de hoy día a

comprender, entender e interpretar imágenes, como fundamento y soportes de textos de diferentes tipos, especialmente aquellos referidos a la historia, y como elemento fundamental para la interpretación y comprensión adecuada de la información que van a encontrar, lo que les permitirá disfrutar con la lectura a través del cómic, lo agradable que resulta el desarrollo de la imagen acompañada del texto, además que es una imagen que presenta diversidad de lecturas que pueden interpretarse según la óptica del estudiante lector.

Es importante destacar que, para lograr un buen uso y manejo de la imagen en la práctica educativa, el docente debe tener en cuenta diversidad de acciones en el proceso pedagógico entre las que se pueden señalar:

- a) Es importante que el aula se convierta en un sitio para la creatividad y el trabajo de grupos.
- b) Fomentar y apoyar la libre creación por parte de los estudiantes.
- c) El docente actúa como un promotor y agente comunicativo, dispuesto al diálogo, uniendo al aula.
- d) El docente debe ser propiciador del cómic como herramienta para apoyar la enseñanza e incluso transmitir la educación en valores.
- e) El docente debe manejar el lenguaje del cómic para que pueda transmitirlo a los estudiantes.
- f) Apoyar las clases con la presentación del cómic histórico, para un mejor desenvolvimiento en la lectura desde la comprensión de la historia.
- g) El docente debe cooperar en el desarrollo de una actitud crítica, para que los estudiantes puedan tener diversidad de lecturas que logren acercar más a la realidad de la imagen, en la interpretación del cómic.
- h) De la misma forma, es necesario que el docente maneje la comprensión del cómic histórico, de manera que pueda orientar a los estudiantes en la captación y descubrimiento de los diferentes elementos que subyacen en él.

Visto lo anterior, el uso del cómic histórico como recurso didáctico, por parte del docente en el aula de clase, puede constituirse en un elemento que consigue fortalecer el proceso pedagógico, fomentando en los estudiantes el gusto por la

lectura de la historia, ya que se utiliza la imagen como recurso estratégico de apoyo y herramienta de enseñanza, que se conjuga con los contenidos, lo que puede permitir una mejor asimilación.

Por tanto, la imagen es un atractivo para que los estudiantes, se interesen por el texto y de esta manera facilita la comprensión y una buena y mejor interpretación de los acontecimientos históricos. En concreto, a los estudiantes, el manejo del lenguaje del cómic les va a permitir el aprendizaje de secuencias de imágenes, la potenciación de la comprensión causa-efecto, así como el desarrollo de la socialización, desenvolviéndose en una actividad con un carácter lúdico que se torna muy interesante, pues cada historieta trae consigo diversidad de enseñanzas. Va a favorecer el desarrollo de la expresión oral y escrita, facilitada por el aprendizaje de la capacidad secuencial, para que el estudiante aprenda a analizar y a formarse sus propios argumentos.

Desde el cómic histórico, como recurso didáctico, la atención de los estudiantes va a tener mayor solidez, la capacidad de síntesis se dará con mayor fortaleza y, va a contribuir a fomentar y despertar en los alumnos pensamiento crítico en cuanto al análisis de contenidos del área de ciencias sociales. De esta manera, podrán ser críticos en el análisis de contenidos y sobre todo en lo que se maneja a través de los medios de comunicación audiovisuales y las redes sociales, para no dejarse manipular y alienar por los medios masivos.

Se destaca que, cuando se estudia la historia, no se puede entender como la consecución de hechos inconexos frente a la realidad actual. Se debe tener una mirada que lleve a comprender las diversas transformaciones que se han generado en los últimos tiempos, pero que son el resultado o consecuencia de hechos anteriormente ocurridos. Al respecto, se cita a Carr (1961), cuando escribe que la doble función de la historia es: "...hacer que el hombre pueda comprender la sociedad del pasado, e incrementar su dominio de la sociedad del presente"(p.73). Por tal virtud, tanto el historiador y/o el maestro de ciencias sociales, debe funcionar como un modelo operativo que comprende y domina el pasado, lo interpreta con visión a largo plazo del pasado y del futuro en este caso esa interpretación debe extenderse hasta la etapa de la postpandemia a la cual la sociedad mundial aspira

llegar pronto. De la misma forma, el comic, ve la historia como un proceso en permanente movimiento, en el que nunca antes el ser humano había sido tan consciente de sí mismo y de su lugar en el mundo, y en consecuencia, debe incidir pedagógicamente en él.

Desde estas perspectivas, se hace necesario detallar los objetivos y los fines de la educación colombiana, sobre todo en lo que tiene que ver con la educación en Ciencias Sociales, lo cual debe hacer eco a los lineamientos del marco internacional en cuanto a la formación social del hombre y a la defensa de sus derechos humanos. A este respecto el MEN (2006), afirma que:

El fin último de la educación es el conocimiento, la comprensión y capacitación, para vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él; planteamiento este que históricamente es inherente a las Ciencias Sociales, porque estas dimensiones han sido y son asociadas a este campo del conocimiento. (p.7)

En otro de sus apartes se destacan los propósitos holísticos que tiene también el Área de Ciencias Sociales, para ello se hace referencia a lo establecido por el MEN(2006) al establecer que los propósitos están en:

Ayudar a comprender la realidad nacional (pasado-presente) para transformar la sociedad en la que las y los estudiantes se desarrollan...; Formar hombres y mujeres que participen activamente en su sociedad con una consciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y la diversidad existentes en el país y en el mundo; Propiciar que las personas conozcan los derechos que tienen y respeten sus deberes . (p.9).

En ese orden de ideas, se debe tener claro que la formación en ciencias sociales, tiene que ir más allá de la adquisición de datos y de la acumulación social de viejos y nuevos saberes. Debe centrarse -preferencialmente- en formar ciudadanos críticos, democráticos y solidarios frente a los problemas del hombre de hoy; junto con sus posibles soluciones. Tal como lo expresa el MEN (2006) cuando establece que: "Es importante incorporar como fuentes y formas de trabajo otras prácticas y lenguajes sobre lo social, más pertinentes para tratar las diversas temáticas y problemáticas sugeridas en los ejes generadores" (p.28).

En ese sentido, la formación de ciudadanos responsables, deben visualizar perspectivas sociales, educativas, culturales y políticas; desde una mirada crítica y bajo el propósito de gestar pilares fundamentales para su emancipación, como consecuencia de su formación ciudadana, la cual debe estar impregnada de valores, de un sano criterio de lo justo y de una vivencia abierta de los valores morales. El Ministerio de educación nacional de Colombia deja claridad en cómo deben ser los estándares básicos de las competencias y a este respecto el MEN(2002) dice que:

Contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas y aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos(p.35).

Es importante recordar, que las ciencias sociales deben estudiarse de una forma integral, con el fin de despertar -en los educandos, ciudadanos y sociedad en general- el espíritu de indagación, de comprensión e interpretación de la historia; abordando los hechos del pasado, en aras de entender las verdaderas razones de lo que ocurre en el mundo, en la sociedad colombiana y en el entorno inmediato en el cual nos movemos.

De hecho, la enseñanza de las ciencias sociales, se ha realizado como una repetición de sucesos que en nada inciden en la vida del ser humano, minimizando estos recursos comunicativos; los cuales -cuando se incluyen en la educación- despiertan interés, afirman la capacidad crítica del ser humano y conecta con hechos sociales, que develan las causas de una situación social dada. Palacios (2017) expresa que: “Estos procesos afectan grandemente a los estudiantes *millennials* (generación Y) y a los *centennials* (generación Z), evidenciándose en la estructura de las Pruebas Saber, debido a que esta evaluación censal externa ha venido desatendiendo recursos mediatizados por la imagen”(p.83).Un ejemplo de ello se puede evidenciar en la siguiente tabla, relacionada con la prueba de Lectura Crítica para el año 2021-2, en el que el porcentaje de textos discontinuos

(Caricatura, cómic, etiqueta, infografía, tabla, diagrama, aviso publicitario, manual, reglamento), sólo alcanza el 18% de la prueba:

Tipo de texto		Porcentaje de preguntas
Continuos	Literario	24 %
	Informativo (no filosófico)	24 %
	Informativo-filosófico	30 %
Discontinuos	Literario	8 %
	Informativo	8 %

Cuadro No. 1. Distribución de preguntas por tipo de texto. **Fuente:** Guía de Orientación Saber 11°, 2021-2

Como se evidencia en el cuadro anterior, las prácticas educativas tradicionales, han desestimado el papel que tienen los medios de comunicación, especialmente en lo referente al poder de la imagen, la cual exalta la reproducción cultural y social como apoyo a los fines de la labor educativa en las ciencias sociales. A este respecto el MEN (2014) enfatiza diciendo que sus intereses están encaminados a que:

Los estudiantes desarrollen capacidades para buscar evidencias, analizar información, sustentar posiciones, reflexionar sobre las actuaciones, evaluar la calidad de la información, es decir, la capacidad de pensar analítica y críticamente sobre los problemas y fenómenos sociales, llama la atención que, si bien en la prueba analizada se encontraron recursos, su número es ostensiblemente menor en relación con el que había en las pruebas hasta antes de 2014, en las cuales una buena cantidad de preguntas incluía tiras cómicas, mapas, cuadros y gráficas estadísticas, fotografías e ilustraciones (p.97)

Es de destacar que, la crisis económica y social derivada por efectos de la pandemia, se ha convertido en una crisis de derechos humanos y viene afectando a todos los sectores en el mundo y han sido los niños y jóvenes los más afectados por cuanto sus aulas han estado cerradas y los espacios de formación han estado limitados por muchos factores. El desarrollo de la educación a distancia ha sido la tabla de salvación, en cierto sentido. Ello obligó a profesores, padres y

representantes a reflexionar de manera creativa sobre los contenidos y los métodos idóneos de enseñanza virtual y a replantear la función como educadores, al tiempo que se planea lo que se debe enseñar y cómo enseñarlo. De la misma forma, se replanteó lo que debe ser la enseñanza de las generaciones venideras y las competencias que se necesitarán para su vida personal y laboral en los tiempos de postpandemia.

En este contexto, los informes de la ONU (2020), y particularmente los del Secretario General de las Naciones Unidas, ponen de relieve como las medidas de urgencia sobre la Covid – 19 han ido más allá de los límites necesarios, poniendo en situación de desequilibrio y discriminación la protección de las personas. Por tanto, la educación es un aliado clave en la defensa de los derechos y en la protección del estado de derecho, así como un elemento esencial en las situaciones de crisis. Internacionalmente las niñas, los niños y adolescentes son titulares de los derechos a la educación y a la recreación y en el contexto de la pandemia estos derechos pueden verse afectados en conjunto con otros derechos conexos como los derechos a la alimentación, la salud, la integridad personal o a vivir una vida libre de toda forma de violencia.

De hecho, cuando se piensa en los objetivos y fines de la educación en Ciencias Sociales en Colombia, se puede percibir que no difieren de los establecidos en el marco internacional para la formación en Ciencias Sociales, ni de la salvaguardia de los derechos humanos. En ese sentido, el MEN (2006) afirma, sobre los Lineamientos Curriculares del área de Ciencias Sociales, que:

El fin último de la educación es el conocimiento, la comprensión y capacitación, para vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él; planteamiento este que históricamente es inherente a las Ciencias Sociales, porque estas dimensiones han sido y son asociadas a este campo del conocimiento. (p.36)

Tomando como fundamento lo expresado, da pie para reflexionar sobre la importancia de ligar el estudio de las ciencias sociales, con los propósitos y fines últimos de la educación, en favor de la humanidad y sus derechos, de acuerdo a los requerimientos propios del mundo que compartimos y la sociedad en la cual

hacemos parte, y ello se refleja en las directrices que señalan dicha trascendencia, tal como lo plasma el MEN(2006):

- a) Ayudar a comprender la realidad nacional (pasado-presente) para transformar la sociedad en la que las y los estudiantes se desarrollan -donde sea necesario
- b) Formar hombres y mujeres que participen activamente en su sociedad con una consciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y la diversidad existentes en el país y en el mundo.
- c) Propiciar que las personas conozcan los derechos que tienen y respeten sus deberes.
- d) Propender para que las y los ciudadanos se construyan como sujetos en y para la vida.
- e) Ayudar a que las y los colombianos respondan a las exigencias que plantean la educación, el conocimiento, la ciencia, la tecnología y el mundo laboral(p.26).

En este sentido, la orientación curricular debe superar el enfoque reproductivo e informativo de la adquisición de datos, para decantarse por la apropiación social de viejos y nuevos saberes; y, centrarse en la tarea prioritaria de formar ciudadanos críticos, democráticos y solidarios frente a los problemas y a sus posibles soluciones, se señala del MEN (2006) que: “Es importante incorporar como fuentes y formas de trabajo otras prácticas y lenguajes sobre lo social, más pertinentes para tratar las diversas temáticas y problemáticas sugeridas en los ejes generadores”. (p.28)

Dentro de este propósito de la educación, de “vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él”, merece especial mención, dentro de los objetivos y fines de la educación en ciencias sociales, la importancia de la enseñanza de la memoria histórica en el contexto colombiano, en aras no sólo de la necesidad de construcción de memoria, para que la voz de las víctimas no quede invisibilizada y así las consecuencias de la violencia en los más de cincuenta años de conflicto por parte de diferentes actores incluyendo al Estado sean recordadas, y se pueda reivindicar los derechos de las comunidades más excluidas y olvidadas en el país, que han sido víctimas del conflicto. De un tiempo a la fecha se han venido gestando estudios preliminares que nombran la memoria e incorporan, a su vez, una opción a favor de esta, que van más allá de sus diferencias de enfoque o sus énfasis, entre ellos el surgimiento de cómic histórico, de autoría colombiana como instrumento en

la pedagogía de la memoria y de derechos humanos, y, en un modo más amplio, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se puede constituir en un medio para un fin más alto como es, poner en el centro los derechos humanos, preferentemente, de niñas, niños y jóvenes.

Dicho esto, debemos agregar aquí, que los objetivos y fines educativos en Colombia contruidos por el MEN apoyado en la Constitución política (en su artículo 67), la ley general o (ley 115) y el Plan Decenal de Educación, distan mucho de la realidad en términos de calidad educativa. Y como preocupación adicional, la crisis propiciada por la pandemia ha alejado las metas educativas. Cobra especial relevancia, entonces, ejemplificarlo, atendiendo a los resultados de las Pruebas Saber 11°, de acuerdo a un informe preparado por el Centro de investigación, Innovación y Tecnología para la Gestión Académica CEINFES(2021) en el que se recopilan datos oficiales del ICFES a partir del año 2016. En este informe, se indica que, los resultados de las pruebas Saber 11° cayeron en los últimos cinco años, en lo que expertos señalan como un preocupante síntoma de la calidad de la educación del país.

Se destaca que el documento Ceinfes (2021), se basó en los resultados obtenidos por 2.778.454 estudiantes de 67.558 instituciones educativas que presentaron las pruebas entre los períodos 2016-1 y 2020-2. El análisis arrojó que el promedio nacional pasó de 260 puntos en 2016, año con la mayor calificación alcanzada en el país, a 250 en 2020, de 500 puntos posibles (puntaje máximo del examen). Respecto a la evolución de los últimos dos años, en 2020 hubo una pequeña mejoría de dos puntos respecto a 2019, cuando el promedio nacional fue de 248. Sin embargo, para el Ceinfes esto podría ser resultado de una caída en el número de estudiantes que presentaron la prueba el año pasado, donde hubo una disminución de 49.218 personas, es decir, del 8,7 por ciento, algo que nunca había ocurrido.

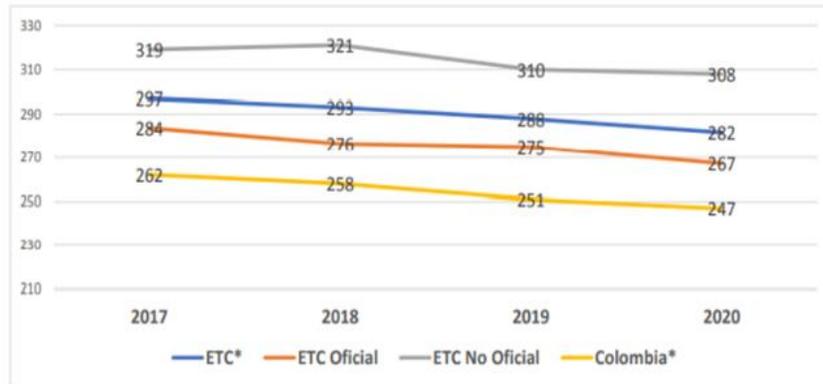


Gráfico 2: SABER11-Promedio total 2017-2020

Fuente: ICFES. <https://www.icfes.gov.co/> * Incluye sector oficial y no oficial

Una primera lectura de los resultados, puede explicarse porque ante la pandemia muchos estudiantes pospusieron su ingreso a la educación superior, por lo que la presentación de las pruebas de Estado no fue su prioridad. A este factor se suma a que algunas instituciones de educación superior decidieron no exigir la presentación de estas pruebas de Estado para el ingreso al nivel universitario, y por último, a que tal abstinencia se dio precisamente en el sector de la población que históricamente saca los peores resultados, por lo que este leve aumento de 2019 a 2020 no implica que la calidad mejoró, por el contrario, podría estar coadyuvando al incremento de las desigualdades educativas por razones de género, pobreza, discapacidad, etnia, religión, ubicación geográfica, entre otros.

En consecuencia, una lectura más profunda nos muestra, un primer efecto, y es que el resultado podría haber sido inferior si todos los jóvenes la hubieran presentado, de tal suerte que los resultados arrojados por la prueba Saber 11°-2020 y 2021, nos llevan a concluir que la calidad de la educación no mejoró, y que la crisis producida por la pandemia tiene y tendrá un impacto negativo en las próximas pruebas. Y como segundo efecto y el más preocupante, la crisis de derechos humanos conexos a la educación.

Un ejemplo claro de ello, son las siguientes gráficas que resumen información consolidada por el equipo evaluador del MEN, sobre las Pruebas Saber 11° aplicadas por el Icfes para el año 2021 en el área de Ciencias Sociales y Ciudadanas, en la Entidad Territorial Certificada de Floridablanca (Santander): Los

resultados obtenidos en cada uno de los sectores (oficial y no oficial) se presentan comparados con el total nacional y por sectores. Los promedios y niveles de desempeño describen de forma cualitativa las habilidades y conocimientos que pueden tener los estudiantes:

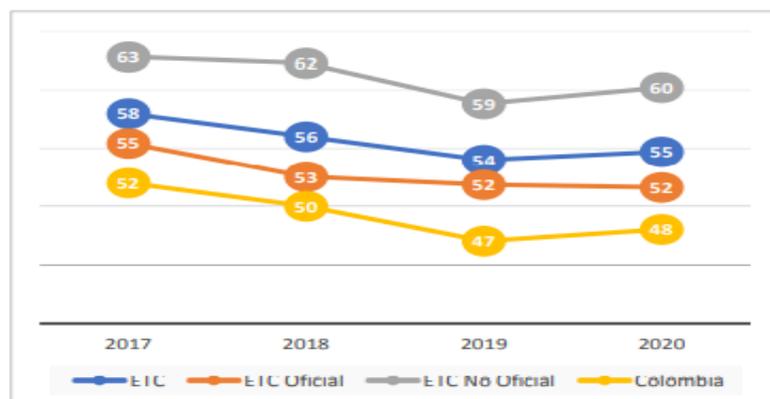


Gráfico 3: Resultados de Sociales y Ciudadanas 2017-2020.
Fuente: ICFES. <https://www.icfes.gov.co/> * Incluye sector oficial y no oficial

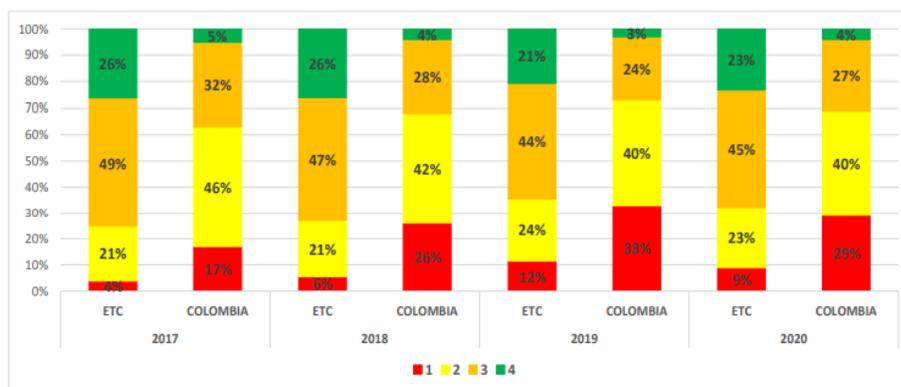


Gráfico 4: Resultados Sociales y Ciudadanas 2017-2020. Niveles de desempeño total ETC y Colombia. **Fuente:** ICFES. <https://www.icfes.gov.co/> * Incluye sector oficial y no oficial

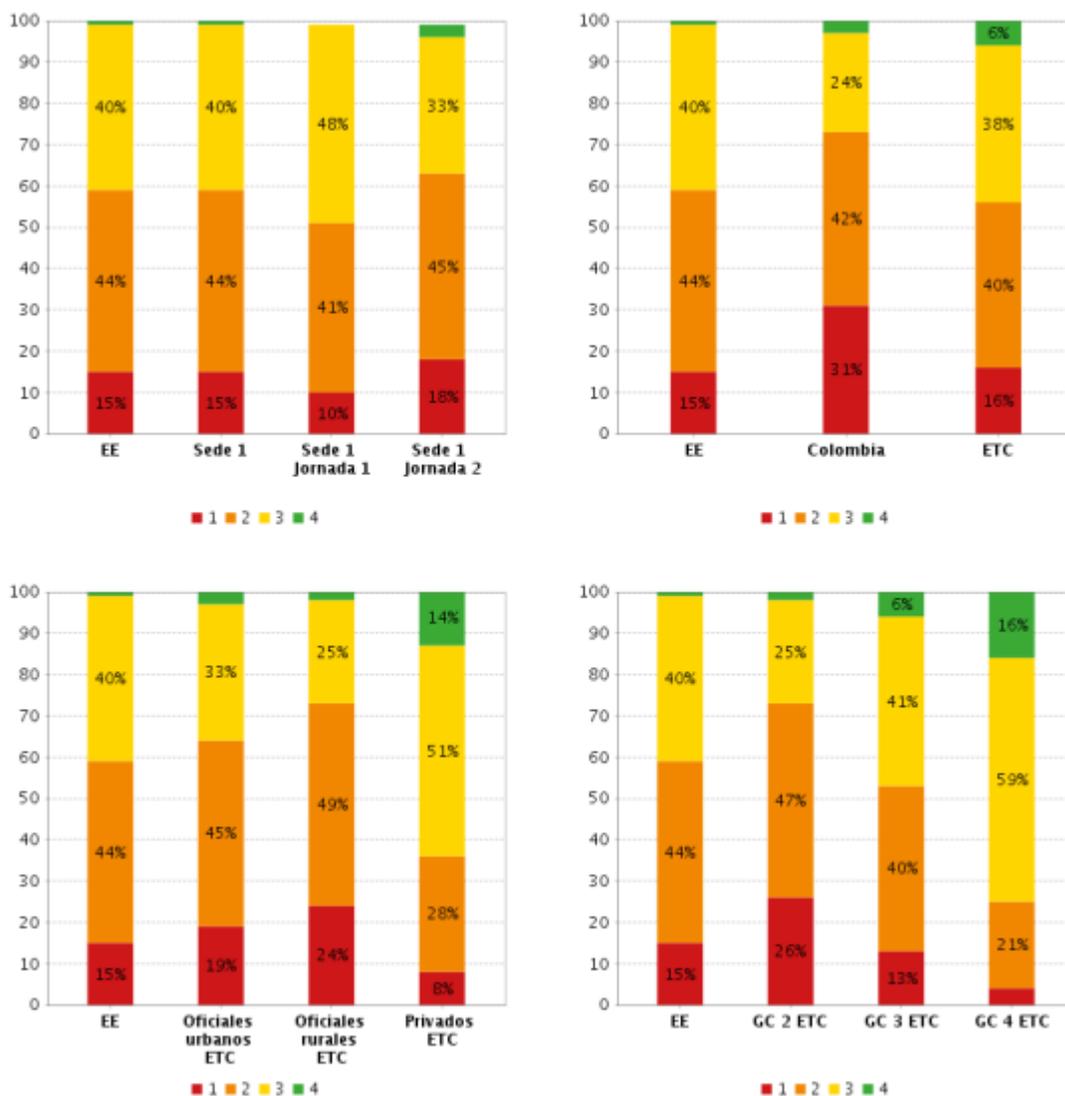


Gráfico 5: Porcentaje de estudiantes de undécimo por niveles de desempeño en Sociales y Ciudadanas 2021. **Fuente:** ICFES. <https://www.icfes.gov.co/>

Se concluye que, tales resultados evidencian un crecimiento en los niveles de desempeño en la zona urbana y estable en la zona rural en el año 2020 para los colegios públicos, aunque claramente, no alcanzan los estándares deseados por el Icfes, en cuanto a las metas del área de ciencias sociales y ciudadanas, por cuanto es evidente que ha habido un deterioro en los alcances durante los últimos años, a nivel nacional, en términos de promedios y de niveles de desempeño – como se aprecia en las gráficas - , que siguen con tendencia a la baja y que dejan latente la urgencia de revisar las causas estructurales del estado actual de las ciencias

sociales como área de estudio, y la misma dentro del contexto nacional en los ámbitos económico, político, social y cultural.

Por tal motivo, se hace necesario describir la problemática evidenciada en el propio escenario, donde se desenvuelve el Instituto José Antonio Galán, espacio del ejercicio docente de la investigadora. La institución está ubicada en la ciudad de Floridablanca, departamento de Santander, Colombia. En el año 2020 tuvo una población de 1.688 estudiantes y en el 2021 con 1586 estudiantes, distribuidos en dos sedes en el Barrio El Reposo. La institución tiene como principios misionales la gestión de una sociedad del conocimiento a partir de la formación de personas con dignidad, autónomas y con libertad de pensamiento; capaces de expresarse y de enfrentarse a una realidad de manera asertiva.

Para determinar las causas de la situación problema, ocurrida desde la institución, es pertinente destacar datos como los siguientes: En la institución predominan familias de estrato económico uno y dos, principalmente estrato dos con un 59% de la población, lo que conlleva a pensar que estas familias subsisten con un salario mínimo o menos, presentándose dificultades al interior del hogar para satisfacer necesidades básicas y brindar un desarrollo integral a los miembros del núcleo familiar. Esta situación obliga a que la figura paterna y materna deba laborar, dificultando el cumplimiento de las funciones parentales, exponiendo a los niños, niñas y adolescentes a riesgos dentro y fuera del hogar. El centro educativo cuenta con una población desplazada del 3%, población significativa si se tiene en cuenta la ubicación demográfica del colegio, las principales zonas de desplazamiento se presentan en los Departamentos de Santander, Norte de Santander y Arauca, principalmente de los Municipios de Barrancabermeja y Cúcuta y del país vecino Venezuela.

Es importante destacar también que, los ingresos mensuales de los padres y madres de familia galanistas, no superan el salario mínimo, debido al bajo nivel académico de los miembros del hogar y la reducida oferta laboral presente en el barrio y el municipio, sin contar con empleo estable que brinden las garantías de ley, predominando los empleos por horas, destajo o medios tiempos, lo que impide a la familia satisfacer necesidades básicas, situación asociada con variables como

la violencia, la pobreza, la carencia de espacios formativos y recreativos, las desigualdades de género y el acceso a servicios básicos; lo que ubica en situación de riesgo, el desarrollo integral de los estudiantes, donde cada día es mayor el número de ellos que buscan formas de obtener ingresos económicos para el sostenimiento familiar y personal, aumentando la deserción escolar y la exposición a factores de riesgo tales como; la explotación laboral, el ingreso a grupos delincuenciales, explotación sexual comercial, violencia intrafamiliar, embarazo en adolescentes, el uso y abuso de sustancia psicoactivas, etc.

En este mismo escenario, la problemática de índole académica señala -con base en las pruebas internas y las pruebas externas del colegio -, una disminución en los estudiantes de su capacidad de creación, de argumentación y de construcción colaborativa; aspectos que son necesarios para un buen desempeño, como para el sostenimiento de la misión institucional.

Se evidencia que, las competencias lectoescritoras no alcanzan un nivel superior en los estudiantes, debido posiblemente a falencias en aspectos como: la atención, uso efectivo de la memoria, percepción, análisis, síntesis, entre otros (procesos cognitivos); por lo tanto, es difícil que se logre un resultado más eficiente en cuanto a los indicadores exigidos por las pruebas externas, como es el caso de las pruebas saber 11°.

Estas gráficas muestran el porcentaje de estudiantes en cada nivel de desempeño para la prueba de Lectura Crítica en el año 2021. El escenario ideal es aquel en el cual los segmentos de color verde y amarillo ocupen la mayor parte de la barra.

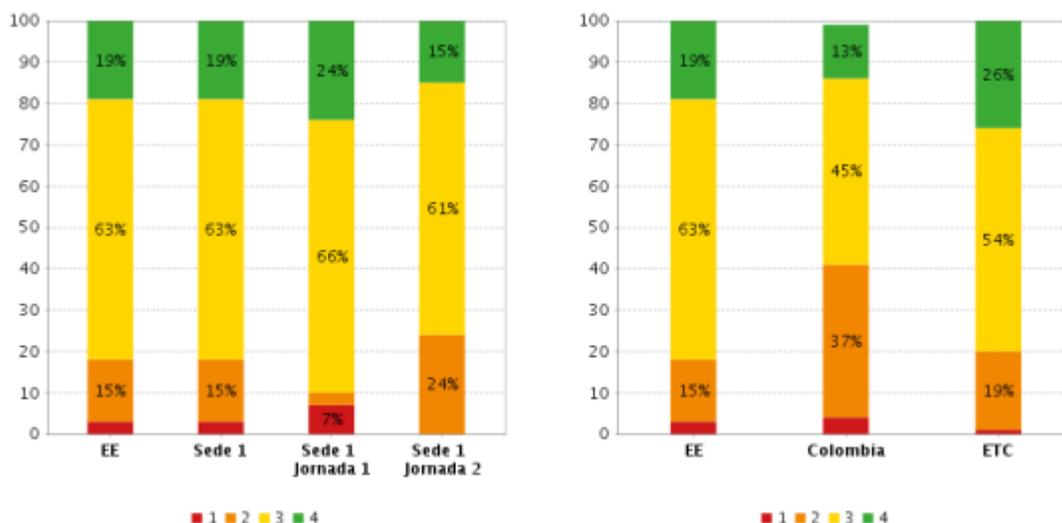


Gráfico 6. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en Lectura Crítica. **Fuente:** ICFES, 2021. <https://www.icfes.gov.co/>

Aprendizaje	EE	Colombia	ETC
Comprende cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	39%	45%	36%
Identifica y entiende los contenidos locales que conforman un texto.	26%	36%	28%
Reflexiona a partir de un texto y evalúa su contenido.	46%	55%	46%

Gráfico 7. Porcentaje de promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje evaluado en Lectura Crítica, 2021. **Fuente:** ICFES, 2021. <https://www.icfes.gov.co/>

Estas competencias se refieren a la comprensión del contenido de un texto, ya sea a nivel local o global, mientras que la segunda se refiere a la aproximación propiamente crítica. Estas competencias se evalúan mediante textos que difieren en su tipo y propósito debido a que, si bien la lectura crítica de todo texto exige el ejercicio de las competencias mencionadas, estas se ejercitan de diferentes maneras en función de las características particulares de cada texto.

Del análisis de estas gráficas, se evidencia que los principales desaciertos afectan, por defecto, a lectura crítica o juicio valorativo, que está asociado a juicios sobre la realidad, la fantasía o juicio de valores, ya que este nivel permite la reflexión sobre el contenido del texto. Para ello, el lector necesita establecer una relación entre la información del texto y los conocimientos que ha obtenido de otras fuentes, y evaluar las afirmaciones del texto contrastándolas con su propio conocimiento del mundo.

De otra parte, y siguiendo la problemática académica y el interés propio de esta investigación, consideramos los resultados de las Pruebas Saber 11° para el año 2021 en el área de ciencias sociales y ciudadanas del Instituto José Antonio Galán, recordando que el Icfes evalúa las competencias de pensamiento social, Interpretación y análisis de perspectivas, y pensamiento reflexivo y sistémico:

Aprendizaje	EE	Colombia	ETC
Evalúa usos sociales de las ciencias sociales.	42%	46%	37%
Contextualiza y evalúa usos de fuentes y argumentos.	44%	51%	42%
Comprende dimensiones espaciales y temporales de eventos, problemáticas y prácticas sociales.	52%	58%	48%
Comprende modelos conceptuales, sus características y contextos de aplicación.	42%	46%	38%
Comprende que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas.	43%	50%	41%
Comprende perspectivas de distintos actores y grupos sociales.	45%	55%	47%

Gráfico 8: Porcentaje de promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje evaluado en Sociales y Ciudadanas. **Fuente:** ICFES. <https://www.icfes.gov.co/>

Es posible apreciar, que los resultados del Instituto José Antonio Gaitán ubicado en Colombia, Departamento de Santander, provincia de Soto, Municipio Floridablanca, no difieren de los resultados nacionales, y además acusan, un nivel de aprendizaje bajo, notoriamente claro, en dos frentes: En la comprensión de los problemas y sus soluciones que involucran distintas dimensiones y relaciones entre éstas, así como, en la evaluación de los usos sociales de las ciencias sociales, siendo éste último elemento el de mayor impacto negativo. Sumado a lo anterior, también ayudan a pensar los conflictos sociales que enfrentamos y a imaginar maneras más justas de vivir en comunidad -que es la otra debilidad importante-, inclusive el origen de algunos de los términos que luego se vuelven de uso común y llegar a la claridad de saber según lo dice Grimson (2008): “Las cosas son producto de un proceso, del devenir histórico, se puede conocer, explicar, comprender...para cuestionar lo cotidiano y, ... aplicarlo al proyecto de vida de los estudiantes, para que sepan que estudiar historia sí sirve para algo”(p67). Ahí es donde deben entrar y actuar con nuevos recursos, para la enseñanza de la historia, como el cómic histórico, al cual ya se ha hecho referencia con anterioridad.

Es así, que evidencia que, aunque las fallas son generalizadas, las principales debilidades se encuentran en la competencia de Pensamiento Reflexivo y Sistémico. Esta competencia evalúa, según el Icfes (2020) “...la capacidad de los estudiantes para identificar las diferentes dimensiones presentes en una problemática social y las relaciones que se dan entre ellas, así como la capacidad para comprender y evaluar el uso de modelos conceptuales en la toma de decisiones en contextos sociales”. Es decir, de reconocer distintas formas de aproximarse a los problemas, identificar las complejas relaciones que las configuran, adelantar procesos de indagación flexibles y reflexivos y adoptar posturas críticas frente a los usos de las ciencias sociales, para lo cual, el estudiante debe contar con dos habilidades: identificar modelos conceptuales que orientan decisiones sociales, y establecer relaciones entre las distintas dimensiones o ámbitos sociales y en sus posibles alternativas de solución.

De aquí se desprende la necesidad de hacer un trabajo fuerte con el estudiante en cómo las ciencias sociales sirven para muchas cosas bien concretas.

Por ejemplo, con frecuencia la historia o la filosofía proveen ideas, información y conceptos para ayudarnos a entender el mundo en el que vivimos, quiénes somos, de dónde venimos, hacia dónde vamos y cómo podemos buscar soluciones a los problemas para transformar la sociedad en un mundo más justo, humano y solidario.

De acuerdo a esta problemática y/o necesidad central que afecta a los estudiantes del Instituto José Antonio Galán, deben surgir propuestas de intervención que promuevan el mejoramiento de las condiciones de vida de esta población direccionando las estrategias pedagógicas a la formación integral del estudiante, trascendiendo el aspecto académico y fortaleciendo habilidades para la vida en los estudiantes. El contexto actual de las niñas, niños y jóvenes es complejo y cambiante, lo que exige a los educadores nuevas formas de ejecutar la labor pedagógica de forma integral, se deben implementar estrategias que apunten a minimizar factores de riesgo presentes en el entorno social donde está inmerso el estudiante, transversalizando estas acciones a todas las asignaturas facilitándose la humanización de la educación.

Por lo anterior, la esencia de la educación en el Instituto José Antonio Galán, es el aprendizaje del estudiante y no la enseñanza. Para ello, se apunta a la promoción de una pedagogía activa que supere el carácter pasivo de la enseñanza tradicional y que transforme los sistemas pedagógicos rutinarios en sistemas interactivos de tal manera que el estudiante participe y organice efectivamente su propio aprendizaje, que los profesores sean facilitadores del aprendizaje de los estudiantes e investigadores de su propia actividad profesional que aporten, desde su conocimiento, un conjunto de problemáticas potentes y relevantes que interesa abordar y que tengan en cuenta las experiencias, concepciones personales, intereses y expectativas concretas que surgen de los estudiantes.

Así mismo, los docentes deben ser capaces de identificar las mayores dificultades de aprendizaje de cada estudiante y de diseñar soluciones que faciliten el aprendizaje significativo y la promoción escolar basada en niveles óptimos de logros, a través de un currículo que dé prioridad a estrategias con las que se busca

desarrollar en los estudiantes, competencias que les permitan llegar a ser personas emprendedoras y creativas, capaces de asumir los retos que la vida les presenta.

Sin duda alguna, estos resultados provenientes de las pruebas externas e internas, a nivel nacional e institucional, están ligados a la existencia de varios factores que inciden desfavorablemente en la práctica educativa y desestimulan las metas educativas (MEN, 2006): De una parte, hay una comprensión lectora en los estudiantes poco satisfactoria, que impide avanzar en una visión crítico – social de la realidad, y por ende, a determinar la importancia y utilidad de la Ciencias Sociales en sus vidas, representado en un contenido curricular cargado de documentos y textos continuos, que no los toca, ni representa, ni apasiona. Los estudiantes se encuentran rodeados por la oferta que hace el maestro de información en textos continuos que pueden tornarse “aburridos” porque no los acerca a la realidad en la que viven, su contexto social y económico, ni a su realidad personal y los aleja de los propósitos misionales del Instituto José Antonio Galán.

De otra parte, la desigualdad en el acceso a TIC (Tecnologías de la información y las comunicaciones), TAC (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) y TEP (Tecnologías del empoderamiento y la participación) en muchos centros educativos públicos del país, especialmente los rurales, profundiza los vacíos pedagógicos, y por último, políticas públicas educativas que no tienen conexión con las necesidades del sector educativo.

En este orden de ideas, y a fin de encontrar en el problema expuesto, una vía conciliatoria que permita avizorar un panorama alentador, es pertinente destacar al noveno arte: el cómic, como una oportunidad inestimable porque ocupa una parte importante de la gente joven hoy en día, dentro de la cultura de la imagen, las redes sociales, y los medios de comunicación. Utilizar esta herramienta a favor de la educación, es un plus y es tan meritoria como cualquier otra para tener un acercamiento diferente y enriquecedor con los educandos. Desde el siglo XIX hasta hoy, se han buscado sendos elementos que aporten a la conceptualización del arte. En este sentido, han surgido varias expresiones artísticas que, de alguna manera, merecen ser llamadas expresiones artísticas. El filósofo Władysław (1995) citado por Ballester (2017) señala que:

Estos intentos habrían acentuado aún más la indefinición del arte, que, hoy día, es un concepto abierto e interpretable donde caben muchas fórmulas y concepciones (si bien se suele aceptar un mínimo denominador común basado en cualidades estéticas y expresivas, así como un componente de creatividad. (p. 27)

Es importante entonces exaltar, como otro elemento del comic -en este momento de la historia- la incidencia que tiene en la gente joven, ya que esta población le da poder a la imagen sobre lo auditivo. Es decir, esta “cultura de la imagen”, se evidencia en los actos comunicativos, enmarcado en los temas de aventuras, con carácter dramático o de humor, pero con sentido social (Aparicio y García 2016). Desde esta perspectiva es conveniente utilizarlo como una herramienta a favor de la pedagogía, ya que es un medio comunicativo que -de alguna manera- también forman parte del lenguaje de los estudiantes. Usar imágenes – cómics en este caso que nos ocupa – para enseñar Ciencias Sociales, no es sólo brindar información o medio para llenar un currículo; implica también establecer puentes emocionales con creaciones que dan cuenta de los intereses, valores morales, imaginarios, gustos, deseos, pasiones, posiciones frente a la vida. Vivimos en un entorno visual, pero únicamente la actividad humana puede darle sentido. Las imágenes están en todas partes, sólo hay que mirarlas y usarlas como parte del mundo educacional, bajo un nuevo espíritu y estrategias.

Esto significa que, de una u otra forma, es importante destacar la relevancia académica de ahondar en las investigaciones sobre el cómic, como género discursivo y como parte de la narrativa educativa. Pero ¿qué virtudes hacen del cómic un medio tan interesante para enseñar historia? Según el historiador y profesor español, autor de *Historia y Cómic*, David Fernández de Arriba (2019) el lenguaje del cómic. El cual da a conocer de forma muy eficiente información valiosa que se transmite usando esos canales que no son comunes en el desenvolvimiento pedagógico; es una combinación de texto e imagen, lo cual hace posible una mejor y mayor asimilación de los conocimientos. De la misma forma, el comic permite que la lectura sea sugerente y atractiva. Al respecto, Fernández (2019), señala otras bondades más del cómic histórico:

El exhaustivo proceso de documentación que generalmente llevan a cabo autores y autoras, consigue que el cómic nos sumerja en el pasado de forma muy inmersiva, inclusive, alcanzar una reconstrucción histórica completa.

La implicación personal de autores y autoras con lo narrado en sus obras. La empatía histórica se ve reforzada por otro elemento esencial, ya que en multitud de casos, los y las dibujantes narran hechos que conocen de primera mano: los recuerdos de sus padres, vivencias personales, situaciones familiares, lo cual es evidente en los cómics de memoria histórica.

La gran diversidad existente entre los cómics históricos, fácilmente observable desde otras características: historias cortas y obras de centenares de páginas; biografía, autobiografía, ficción histórica o periodismo en viñetas; realismo y caricatura; blanco y negro o color. Las opciones son prácticamente infinitas.

La versatilidad del medio el mismo, ofrece múltiples opciones: desde actividades más analíticas (cuestionarios de seguimiento, comprobación de la veracidad histórica, explicación de causas y consecuencias, comprensión del contexto histórico) hasta las más creativas (entrevista al autor o autora o a los personajes, final alternativo, narración de una historia familiar similar a la del cómic, investigación histórica de algún elemento, entre otras)(p.36).

Al respecto, Bahamondes (2018) señala que aún existe poca visibilidad del cómic como herramienta didáctica de cara a los educadores, las autoridades académicas y educativas a nivel gubernamental, las editoriales y el público en general. De igual forma, falta inversión y respaldo en este campo de investigación, y, también se evidencia a nivel docente, la resistencia a introducir el cómic como narrativa gráfica en el aula, que, en el mejor de los casos, se usa ocasionalmente como material de apoyo: La incompreensión de la riqueza epistemológica del cómic, que para algunos profesores, aún está en tierra de nadie, se asocia a ideas tales como que, no es una herramienta seria para el aprendizaje, por su condición de divertido o agradable. Ya sabemos, no obstante, que lo contrario a lo divertido, es lo aburrido, nunca lo serio. Según Arango (2009) el cómic puede ser muy serio, a la par que divertido, en la apropiación y producción de conocimiento y en la comprensión de los nuevos campos de participación en las cuales están inmersas las posturas juveniles contemporáneas (p.22).

En consecuencia, es inevitable pensar que la falta de reconocimiento del cómic como género discursivo y recurso didáctico a nivel general, está ligada a su

discurso, habitualmente de medio de masas, de producción con vista al consumo, por encima del rigor artístico o cognitivo de sus contenidos, desvirtuando su verdadero valor y por ende, su exigua oportunidad para realizar estudios que den a conocer los logros ya obtenidos que legitiman su rol dentro del aula, y para el caso que nos ocupa, en la clase de Ciencias Sociales, el desconocimiento y el prejuicio impide ver cómo el cómic histórico puede complementar los trabajos académicos, enfrentarnos a lo que está sucediendo mediante los subtextos, interpelar al lector, llevarnos a las fuentes históricas y abrir diversas múltiples opciones para analizar temas históricos.

Particularmente, al hacer referencia al Instituto José Antonio Galán, y ha sido expresado por los resultados del Icfes, se evidencia, desde lo global, que hay necesidad de ir cerrando la brecha que lo aleja de los estándares para el área de ciencias sociales y ciudadanas, y para ello, es menester, mejorar la praxis pedagógica, que incluya, entre otras estrategias, al comic dentro de las herramientas pedagógicas de clase en ciencias sociales y para la enseñanza de la historia específicamente. Ello porque hay poco conocimiento y comprensión de la riqueza epistemológica del cómic y cierta resistencia a introducirlo como narrativa gráfica en el aula y que, usado inteligentemente, mejoraría los niveles de desempeño y alcance de competencias propias del área.

Así las cosas, algunas de las grandes apuestas frente al uso didáctico del cómic, convertidas en interrogantes, en la enseñanza de las ciencias sociales, y, de hecho, en cualquier disciplina, son ¿Cómo empezar a introducir estos conceptos de narrativa gráfica en el aula? ¿Cómo generar dinámicas a partir de un libro de cómics históricos? ¿Cómo vencer el tema de no querer dibujar o de no tener habilidades para dibujar? ¿Cómo hacer compatible la tecnología y el uso del lápiz y el papel, para crear cómics? ¿Cómo dotar de profundidad a la narrativa del cómic en relación con la historia? ¿Cómo usar los cómics para entender la realidad, la cultura y la historia de Colombia? ¿Cómo romper la brecha generacional que se le ha impuesto al cómic, al adjudicársele un perfil meramente infantil o juvenil? ¿Cómo cambiar el paradigma, para que tanto maestros como estudiantes y público en general, comprendan que el disfrute del cómic permite tratar al lector-estudiante-

maestro con inteligencia y de acuerdo con sus capacidades? ¿Cómo demostrar que no se trata de vulgarizar ni rebajar el lenguaje, sino por el contrario, comprender de qué manera el uso del cómic genera una rutina de pensamiento autónomo, con el mismo nivel de profundidad, pero narrado de otra manera?

Finalmente, al no tener explicaciones suficientes y satisfactorias sobre el cómic como recurso didáctico, pero si vacíos e incertidumbres en las investigaciones efectuadas a la fecha. Es válido pensar que hay razones necesarias y suficientes para explorar e investigar la respuesta al interrogante, sobre si el cómic, como género discursivo es un recurso válido, pertinente y útil a nivel didáctico y cómo, a partir de esa comprensión, es posible utilizar el cómic histórico como puente legítimo para fomentar la formación de sujetos con pensamiento crítico. En este sentido, es importante plantear las siguientes interrogantes: ¿Qué concepciones serán develadas desde los actores involucrados en el cómic histórico como recurso didáctico en el área de ciencias sociales? ¿Cómo vincular o comprender el referente teórico del cómic histórico como recurso didáctico en las ciencias sociales? ¿Cuáles son las posibilidades de generar constructos sobre el uso del cómic histórico como recurso didáctico en el aula?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Generar una aproximación teórica sobre el cómic histórico como género discursivo en el área de Ciencias Sociales de la Educación Media en Colombia.

Objetivos específicos

- a) Develar las concepciones de los actores involucrados en el cómic histórico como recurso didáctico en el área de ciencias sociales.
- b) Interpretar el referente teórico del cómic histórico, como género discursivo en el área de ciencias sociales.
- c) Derivar constructos sobre el cómic histórico como género discursivo en el área de las ciencias sociales.

Justificación e importancia del estudio

“Una civilización democrática se salvará solamente si hace del lenguaje de imágenes una provocación a la reflexión y no una invitación a la hipnosis”

Umberto Eco

Hay que destacar que toda esa transformación que logra el ser humano viviendo en sociedad, se logra a través de la educación. Y, esa formación ha estado enrumada en dos vertientes: la vertiente humanista y la vertiente tecnológica. Para lograr buenos avances, la sociedad ha requerido de esos dos enfoques y en muchos casos se ha hecho hincapié en la formación humanista como acción prioritaria para la humanización del individuo. Sin embargo, se requiere también del enfoque tecnológico como elemento que complementa a la formación humanista, logrando obtenerse avances en el desarrollo de la sociedad desde el punto de vista humanista y desde el punto de vista tecnológico. Son muchas las estrategias que se han venido implementando para mejorar el desarrollo de la educación, la enseñanza y el aprendizaje. Entre ellas se destaca el cómic como una estrategia relevante y que puede incidir significativamente, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje

En ese sentido, el cómic es un género discursivo que se comporta amigablemente con otros géneros escritos. Su particularidad reside en que la mezcla entre la imagen y el texto posibilita la lectura asociada al humor y en muchas oportunidades a la sátira mordaz. Numerosas corrientes pedagógicas en las últimas décadas han fomentado el humor, la diversión y la risa en la labor docente, citando numerosos beneficios: establecer una mejor relación con los estudiantes, reducir el estrés y la ansiedad, gestionar el conflicto, proporcionar una recompensa emocional que motive la participación y el estudio, y comunicar la materia más eficazmente, estimulando la atención, la creatividad y la memoria (Hosler, 2017. p.17).

Se destaca que, la investigación se basa sobre el cómic y la misma se justifica desde lo práctico, ante la problemática expuesta, en la medida en que el maestro lidere responsablemente la búsqueda de alternativas y propuestas que redunden en respuestas pertinentes para los vacíos educativos. Para ello, es pertinente y

apropiado explorar el uso del cómic en la educación, con miras a generar reflexiones sobre la praxis pedagógica, y siempre con el objetivo de apoyar el mejoramiento de la calidad educativa, considerando para tal fin, la necesidad de auxiliar y acompañar al estudiante para que pueda llegar a ser agente activo en la producción de nuevos conocimientos, posibilitados por la interpretación, comprensión y la capacidad creativa, mediante el fortalecimiento de sus competencias.

Por tanto, en estas nuevas visiones del mundo, el uso del comic adquiere realce, debido a que se comprende como un recurso nuevo, interesante y pertinente en medio de la sociedad contemporánea. Pero ¿por qué sucede esto?: Porque el mundo actual le viene dando supremacía a la imagen, la cual invade los planos de vida (incluyendo el educativo); se está usando para comunicar un conocimiento fuertemente apoyado por el impacto de los signos y de los símbolos. Hay que entender -también- que la imagen no es sólo una reproducción o deformación de la realidad, sino que es -en esencia- una representación de la realidad social y, por ende, de la vida del ser humano, y no cabe duda que la imagen ha ejercido un gran poder de sugestión en todas las culturas, y a lo largo de la historia.

Actualmente, la sociedad que es eminentemente globalizada- tiende a ser hostil, alienada e industrializada, pero repleta de lenguajes, a través de los cuales puede expresar sus necesidades más sentidas. Urge mirar y recrear de nuevo al hombre inmerso en la historia contemporánea que privilegia una visión humanista, en bien de contrarrestar los criterios que rebajan la dignidad humana, preservando aquellos valores que fundamentan la vida del hombre y de la sociedad. Siguiendo esta lógica, hay urgencia de comprender, desde la pedagogía, los nuevos campos de participación en las cuales están inmersas las posturas juveniles, como lo son las redes sociales y los nuevos campos comunicativos que se basan en la cultura de la imagen, para convertirla en puente para fomentar la formación de sujetos con pensamiento crítico, como lo señala Díaz (2009):

Los docentes deben aprovechar sus espacios escolares para trabajar diferentes estrategias de lectura que consideren modelos pedagógicos innovadores, en lo relacionado con la interpretación y la creación de imágenes fijas, en otras palabras lo que se pretende es animar a los niños, niñas y jóvenes a convertirse en espectadores y lectores críticos,

que reflexionen sobre la forma en cómo son constituidos los textos, sobre la naturaleza del lenguaje visual y sobre sus propias estrategias de comprensión e interpretación de imágenes. Además, seducir al estudiante para que se involucre en dicho texto, le ayudará a desambiguar este proceso y le permitirá fijarse en las formas de creación de significados. En consecuencia, crear un modelo de lectura de imágenes fijas permite dar al estudiante una herramienta más de comprensión textual. (p.151)

Por ende, la investigación, se justifica desde el plano teórico, ya que se consideraron las competencias que están alineadas con lo formulado en los lineamientos curriculares, los estándares básicos de competencias, y los Derechos Básicos de Aprendizaje propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, así como el referente epistemológico que dará sustento científico al objeto de estudio para consolidar una investigación que sirva de referencia para otros autores.

Así mismo, se justifica también, desde el plano social debido a que es necesario abordar la problemática desde diversas formas de la pedagogía moderna y de todas aquellas que a partir de ella se desarrollaron, para considerar la elaboración de una estructura teórica que viabilice el uso pedagógico del cómic, como medio y como mediación, para la apropiación de conocimientos y habilidades que al estudiante le permitirá comprender el mundo social desde la perspectiva propia de las Ciencias Sociales; situar esta comprensión como referente del ejercicio de su papel como ciudadano; robustecer su habilidad para analizar distintos eventos, argumentos, posturas, conceptos, modelos, dimensiones y contextos; fortalecer su capacidad de reflexionar y emitir juicios críticos sobre estos; y, por último, dinamizar su saber creativo y propositivo.

Se destaca que, la tesis, estará inscrita en la línea de investigación: Historia, Cultura, Transdisciplinariedad y Enseñanza, del Núcleo Didáctica y Tecnología Educativa, bajo el Código: PIHCTE0507005, del Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Lo que caracteriza al hombre de ciencia no es la posesión del conocimiento o de verdades refutables, sino la búsqueda desinteresada e incesante de la verdad.

K. Popper



Gráfico 9: Cómic de La Gran Colombia

Tomado de: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/sofy2508/la-gran-colombia>

Estado del Arte

Se exponen en este apartado y en orden cronológico, una breve descripción de aquellas investigaciones que presentan algunos aspectos vinculantes al objeto de estudio o constructos: Cómic histórico, género discursivo, ciencias sociales, historia, educación secundaria.

En este orden de ideas se trae a colación la investigación realizada en la Universidad Politécnica de Valencia en España por Rodríguez, J. (2021) que recibe por nombre “*El dibujo y relato histórico: una aproximación gráfica a la (pos)dictadura en Chile y sus escenarios de violencia política*”. La presente tesis refleja una línea de investigación basada en la propia práctica artística. En términos generales, la investigación parte y tiene lugar, a través de un conjunto de proyectos del doctorando producidos entre los años 2014 y 2020. Entre ellos se encuentra el proyecto Cobra (2020), realizado específicamente para este programa de doctorado con el fin de profundizar aún más en la hipótesis y objetivos que esta investigación artística pretende, respectivamente, plantear y lograr. En concreto, estos trabajos

han intentado explorar, desde un cruce entre dibujos y textos, las imágenes y relatos que se desprenden de los escenarios de violencia política en Chile. Históricamente, y en particular se refieren aquellos instalados por la dominación en dicho país, desde la dictadura de Augusto Pinochet (1973-1990) a la condición posdictatorial que han mantenido los sucesivos gobiernos democráticos desde 1990 hasta ahora. Dicho esto, la primera pregunta que plantea este trabajo de investigación teórico-práctico es la siguiente: ¿Podemos colaborar desde el arte a realizar una interpretación más matizada y acabada de la historia que nos ayude a enfrentar mejor las condiciones de violencia instaladas por la dominación en la actualidad? El desarrollo de esta tesis apuntaría a contestar esta pregunta desde un análisis detallado de los antecedentes y metodologías que acontecen en la investigación, vinculados al dibujo, la imagen fotográfica, las ciencias sociales y el cómic.

A continuación, se presenta el proyecto **Ruinas**, la muestra contempla 44 piezas gráficas: 40 xilografías de 40 x 30 cm, y 4 dibujos en grafito de 100 x 70 cm, realizada por Rodríguez, donde expresa que "...a partir de elementos narrativos de ficción y realidad, construye una historia semejante tanto a las novelas detectivescas como al ensayo histórico, y cuyo objeto es producir una crítica, pero a la vez, sensible mirada respecto a la violencia estructural que trajo la economía de libre mercado impuesta por la dictadura de Pinochet", comentó el autor.



Gráfico 10: Proyecto "Ruinas". Autor; Rodríguez (2021). Chile

En este sentido, la tesis doctoral realizada por Rodríguez en España, sirve de referencia en la investigación, debido a que aborda el *dibujo y relato histórico*. El aporte que ha dejado esta investigación es significativo, dado que amplió el conocimiento en lo que respecta a la mirada crítica que puede develar el cómic

desde la concepción del autor, sirviendo así para dilucidar desde la pertinencia que tiene el estado del arte, dentro del proceso de informativo, como fundamento para otras investigaciones. El contexto de la investigación de Rodríguez sirve para el desarrollo de una actitud crítica, como experiencia en la narración gráfica desde acontecimientos históricos, para lograr el análisis y la comprensión del lenguaje del cómic como arte. Para Rodríguez, es "...colaborar desde el arte a realizar una interpretación más matizada y acabada de la historia que ayude a enfrentar mejor las condiciones de violencia instaladas por la dominación en la actualidad"(sp). En este sentido, el cruce gráfico-narrativo "...buscará construir una interpretación más acabada de la historia de Chile que, a partir de los aspectos intersubjetivos del arte y de un registro gráfico relacionado a la práctica político-popular, nos ayude a enfrentar mejor las condiciones de violencia surgidas del vínculo entre dictadura y liberalismo económico"(s-p). Esta tesis apunta a dar un aporte vinculado al dibujo, la imagen fotográfica, las ciencias sociales y el cómic.

Una tesis doctoral que ha dado aportes significativos a este proyecto es la realizada por Ballester (2017) titulada "El cómic y el valor como arte", desarrollada en la Universidad Complutense de Madrid. La presente investigación plantea la posible inclusión del cómic dentro del arte como hipótesis a analizar. A su vez, se destacan los siguientes objetivos principales: el estudio del origen y la evolución de los dos términos (arte y cómic), su entendimiento contemporáneo, las influencias mutuas y los indicios que señalan su futuro más inmediato.

Hoy en día este tema continúa vigente y sigue generando un amplio debate entre los expertos e intelectuales, por lo que las aportaciones que se muestran a lo largo del estudio buscan ofrecer una respuesta objetiva a la incógnita propuesta. De ahí que se haya optado por abordar el "arte" y el "cómic" en igualdad de condiciones, observando sus cualidades más mensurables de una forma similar y evidenciando cómo se relacionan los conceptos entre sí. Partiendo de esta base, se desarrolla un razonamiento meditado sobre cuál es su percepción dentro del marco sociocultural contemporáneo y en el imaginario colectivo occidental.

La tesis contiene una extensa bibliografía dividida en libros, tesis, publicaciones audiovisuales y digitales, que sirve para clasificar el grueso de la

documentación. También se ofrecen listas de anexos e imágenes relevantes que ayudan a ilustrar la investigación y facilitan su comprensión. A esto se suman los textos teóricos y las entrevistas realizadas a reconocidos profesionales del medio, especializados en diferentes áreas de la producción de historietas y que comparten un punto de vista basado en su respectivo bagaje laboral. Por último, figuran datos extraídos de la trayectoria del propio autor (previamente contrastados), que derivan de sus estudios en arte y su experiencia en la publicación de historietas; así como de la participación activa en galerías y eventos dedicados al mundo del cómic. Toda esta información se presenta estructurada en apartados, al final de los cuales se ofrece un resumen de los avances logrados a raíz de las distintas argumentaciones.

En las conclusiones se resuelve que ha sido posible solventar la característica subjetividad de los términos a tratar y su significado, delimitando su comprensión a los hallazgos que se han ido mostrando a lo largo de la investigación. Bajo estos parámetros, se contesta a la incógnita y se afirma que, en el actual marco sociocultural occidental, el cómic ya ha dado un salto decisivo para ser reconocido e interpretado como un medio artístico más. En lo concerniente al análisis llevado a cabo, influirían rasgos tan determinantes como: la asimilación tanto popular como institucional del cómic dentro de las Bellas Artes (siendo clasificado en el noveno puesto), la creciente repercusión y prestigio de estas publicaciones en los ambientes artísticos profesionales, su inclusión en las galerías permanentes de espacios museísticos importantes (existiendo historietas encargadas por esos mismos museos), la creciente relación e influencias mutuas entre éste y otros medios creativos, la consideración en eventos y premios oficiales de su labor como propiamente artística, etc.

Por todo ello, Ballester ha señalado que ha sido factible dilucidar que tanto el mundo del arte como del cómic se habrían ayudado mutuamente a ampliar sus posibilidades conceptuales, diversificándose y validándose, hasta el punto de entrelazarse por completo y en gran medida, llegando a no poder entenderse el uno sin el otro. De ahí que, en lo concerniente a lo que puede extraerse de los análisis expuestos en esta tesis, queda estipulado que el cómic moderno está afianzado dentro del arte contemporáneo.

La investigación desarrollada por Ballester sirvió de referencia por el abordaje que da el autora los cómics como resultado de ser, una lectura indispensable y una continua fuente de inspiración, el recorrido que se ha planteado, permite interpretar la influencia que ha ejercido y seguiría ejerciendo el cómic como medio en el mundo artístico. De ahí que, al día de hoy, para entender una parte importante de la historia del arte también es necesario conocer la historia de estas publicaciones, ya que ambas estarían relacionadas de forma indisoluble. Llevando esto al contexto educativo se puede discernir los aportes que puede ofrecer el cómic histórico en la formación integral de los estudiantes para despertar su creatividad y cognitivamente actuar desde un espectro más amplio que logre entender, comprender e internalizar los pasajes históricos para su crecimiento social y cultural.

Seguidamente se presenta la investigación de Bordes, E. (2015) quien desarrolló en la Universidad Politécnica de Madrid, España, la tesis titulada “*Cómic, arquitectura narrativa*”. La mayor parte de los estudios con un enfoque académico en torno a cómic y arquitectura, se han centrado más en las distintas realidades representadas dentro del medio, en sus decorados, que en la estructura del cómic en sí. Existe un aspecto gráfico que se ha venido obviando o al menos no ha adquirido el protagonismo que merece: los espacios representados en el cómic se encuentran en un medio que se concibe y estructura de una manera similar a como el arquitecto dibuja y concibe la arquitectura. En lo básico, históricamente, las herramientas y soportes para idear y representar la arquitectura son muy parecidas a aquellas que usa el autor de cómic. Lápiz, tinta y color sobre un papel, combinadas trabajando en un tablero, ese es lugar de nacimiento de ambos mundos.

A lo largo de esta tesis se muestra cómo el dibujo une a creadores de narraciones gráficas y edificios. La relación va más allá de que el cómic pueda utilizar las disposiciones vitruvianas, *ichnographia*, *ortographia* o *scenographia*, (planta, alzado, perspectiva), la propia articulación que hace del espacio de la página puede sintonizar con la manera en la que se concibe una estructura arquitectónica. La tesis inicia con un capítulo de recorrido en torno a las teorías del cómic existentes, buscando intersecciones posibles con la representación

arquitectónica o el proyecto espacial. En este primer paso de estudio del estado de la cuestión han pesado más los trabajos de los últimos veinticinco años.

En este orden de ideas, Bordes trata de un período en el que, a la par que se ha producido una explosión creativa en el mundo del cómic, determinados teóricos han incidido en un análisis más formal y visual del medio. Tras recoger teorías en el primer capítulo, se plantea un recorrido histórico a la búsqueda de posibles resonancias de “arquitecturas mentales” en el pasado. Esta búsqueda de referentes más allá del siglo XIX, momento en el que nace el medio en su forma actual, es ya un aspecto común en distintos estudios de cómic que han servido de inspiración. Se ha preferido ubicar esta colección de antecedentes como segundo capítulo, evitando dar al trabajo un carácter de historia e incidiendo en su enfoque de tipo visual. El tercer capítulo analiza una serie de obras y autores de cómic en su forma actual, buscando distintas estrategias para la descripción de espacios y las narraciones que ocurren en ellos.

Por tanto, el crecimiento de casos en estas últimas décadas ha demostrado hasta qué punto el desarrollo de un campo depende tanto de que exista una masa crítica en un contexto conectado y productivo, como de la aparición de individuos que abren puertas a los demás, con la cristalización personal que hacen de una situación. Se analiza en un cuarto capítulo la relación entre la arquitectura y el cómic modernos. Una relación que se presenta partiendo desde sus respectivos padres, para después tratar un elenco creciente de experiencias en el que la narración gráfica y el hecho arquitectónico están íntimamente ligados. Inspirado en la estrategia que Gubern y Gasca utilizan en *El discurso del cómic*, se cierra la tesis con un discurso visual por las arquitecturas mentales y narrativas del cómic: la representación del espacio a través de juego con las dimensiones, el uso de recursos gráficos propios de la descripción arquitectónica, la sección, la planta, la utilización de elementos constructivos, etc., completando el abanico de estrategias gráficas presentadas.

La investigación realizada por Bordes sirve de referencia desde el lenguaje del cómic, en las viñetas ilustrativas o diagramas presentes en proyectos de notorios, en este caso desde arquitectura narrativa; a través del cómic, ficción y arquitectura.

La investigación de Bordes señala que ha utilizado la viñeta como un medio gráfico para interpretar temas arquitectónicos desde la crítica y desde la filosofía creativa. Destaca el autor, que mientras la arquitectura dibujada es una posible fuente de inspiración, estos mecanismos narrativos del cómic constituyen un abanico de habilidades que pueden ser de gran utilidad para el arquitecto. Por tanto, la investigación de Bordes resalta la importancia del cómic como fuente de inspiración, desde la recursividad narrativa para ampliar la mezcla de medios y estrategias comunicaciones, lo que vincula su apreciación con la tesis que está en desarrollo

Barrero, M. (2015), Desarrolló la tesis doctoral titulada "*Sistemática de la historieta. Aplicación al caso de la historieta y el humor gráfico en Sevilla: 1864-2000*" en la Universidad de Sevilla, España. La tesis doctoral estudió, el cómic en pleno siglo XXI, parece plenamente justificado a tenor de la gran repercusión de sus adaptaciones cinematográficas y a la imbricación plena de sus estéticas y sus lenguajes en la circulación de memes por las redes sociales y, en general, en gran parte de los medios de comunicación arracimados en ese binomio aglutinador que llamamos cultura popular. Amén de que la historieta dirigida a lectores adultos también parece haber seducido a otros medios y sectores de la población, habiendo experimentado un renovado auge en estos últimos años los cómics de corte autobiográfico, las crónicas en viñetas y la llamada auto ficción gráfica. Aunque todo lo anterior es cierto, los trabajos de investigación historiográfica sobre cómics o sátira gráfica escasean, al menos los que se han preocupado de describir la evolución de la industria editorial en nuestro país, por dos razones fundamentales: por no existir un corpus localizado lo suficientemente grande de este tipo de publicaciones, a las que muchos denominamos tebeos, y por el enorme vacío existente de registros, memorias y datos fiables sobre difusión y ventas. Si desconocemos cuándo y cuántos impresos con viñetas o historietas se publicaron, mal podremos conocer en qué condiciones se publicaron y tampoco qué podría haber supuesto su presencia para la sociedad y la cultura españolas.

Por lo que se refiere a la metodología, se abordó el estudio del cómic, desde los acercamientos académicos actuales, los cuales conceden gran importancia al funcionalismo y a los modelos de aplicación (estudios socioculturales, detección del

consumidor objeto, análisis de las industrias y sus mecanismos, etc.). El aspecto íntimo, es decir, los análisis de los mensajes, han sido menos frecuentes y cuando se han abordado se ha hecho partiendo de la base de que el cómic es una modalidad de expresión literaria (debido a que transmite historias) o bien una especialidad de las artes plásticas aplicadas a la narrativa, con lo que caben otras aproximaciones desde la historia del arte o el análisis literario, generalmente medidas en la corriente interpretativa de la hermenéutica analógica.

La investigación se relaciona desde el estudio del cómic y del humor gráfico reciente, interesado por las ciencias sociales como sistema cognitivo, por la relación del corpus con la interacción social y sus valores cualitativos. Se destaca que otro aspecto relevante de la investigación de Barrero, es lo referido al uso de la historiografía o la semiótica con conciencia estructuralista, acciones interesantes que permitirá desarrollar conciencia histórica en los estudiantes de educación básica y media. Otro aspecto destacable de la investigación es el arqueológico que realizó el autor en su tesis doctoral sobre cómics y sátira gráfica, lo que permite discernir sobre un objeto de estudio, fundamentado teóricamente para la construcción de una nueva concepción del cómic histórico en las ciencias sociales, desde un contexto como lo es el Colombiano que le dará originalidad y matices críticos y reflexivos a este género literario.

Antecedentes vinculantes a la representación histórica en el cómic y su uso como recurso pedagógico

Esta investigación pretende abordar aspectos vinculantes al cómic histórico con la importancia de su narrativa en la educación, para ello es necesario involucrar antecedentes relevantes que permitan fortalecer los constructos inmersos en el presente estudio, que consideren el contexto en el que se desarrolla la investigación, para que sirva de referencia desde las experiencias obtenidas por autores que ven en el cómic acciones significativas. En este sentido, el impulso que tuvieron los estudios del cómic a finales del siglo XX ha tenido un mayor auge en estas primeras décadas del siglo vigente, ya que se ha analizado a profundidad sus potencialidades como herramienta pedagógica. El auge del internet y la cultura

audiovisual, que ha cambiado las prácticas de lectura en la población joven, ha puesto al cómic en una situación privilegiada en cuanto a su accesibilidad y en cuanto a la cantidad de estudiosos colombianos que están dispuestos a estudiarlo desde una mirada teórica.

El primer estudio a resaltar es *Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: reflexión desde la formación de docentes de ciencias sociales en Colombia*, Pantoja (2017), perteneciente a la Universidad de Caldas, Colombia. En este artículo la autora busca establecer una reflexión que integre los aspectos disciplinares y didácticos de la enseñanza de la historia, por medio de un estudio de caso de la Universidad de Caldas por parte de docentes de Ciencias Sociales. Conceptualmente hablando, la investigación hace énfasis en la “conciencia histórica”. A lo largo del artículo se reflexiona al respecto del rol social de los maestros quienes buscan enlazar sus conocimientos con la enseñanza por medio de distintas herramientas educativas, como los cómics. Si bien, el artículo no está dedicado específicamente a los cómics, es necesario partir de una base teórica que dé respuesta al cómo se enseña la Historia y sus conceptos en los distintos escenarios educativos y cómo es posible incentivar a los estudiantes para que se acerquen a ella, no de una forma pasiva sino desde una postura abierta, amplia y constructiva. Para la autora, un requisito a la hora de enfrentarse a la complejidad del conocimiento histórico es desarrollar modelos o variables tanto explicativas como comprensivas que, poco a poco, deben ascender las escalas locales para sistematizar y convertirse en un debate pedagógico de tinte nacional.

Un poco más específico es el trabajo de Núñez (2019), investigadora tanto de la Universidad del Bosque como de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Colombia, titulada “*El uso del cómic como recurso didáctico para la enseñanza de la historia reciente de Colombia*”, pretende mostrar las dificultades existentes a la hora de enseñar las distintas asignaturas que implican contenidos historiográficos en el país. Frente a tales inconvenientes, propone el uso del cómic como un recurso didáctico que permita potenciar las respuestas positivas de los estudiantes ante las dificultades del aprendizaje histórico, mejorando su acercamiento al estudio de la historia de su país, desarrollando de esta forma una mirada crítica, no solo de los

acontecimientos pasados, sino que, por medio de ellos puedan juzgar los presentes. Para ello, la autora toma como uno de sus ejemplos el cómic *Caminos condenados*, de la autoría de Camilo Aguirre, Henry Díaz, Pablo Guerra y Diana Ojeda, publicado en 2016, y junto con la ayuda de algunos docentes e historiadores, sistematiza una secuencia didáctica construida a partir de la presentación del mismo a diversos estudiantes.

Diversos ejemplos de sistematizaciones similares pueden ser citados, sin embargo, entre ellos resulta relevante el trabajo titulado “*La utilización del cómic como recurso didáctico, para desarrollar la imaginación histórica en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales en el nivel de octavo básico de tres dependencias educativas en la Provincia de Concepción*” realizado por Delia Bahamondes Herrera, Constanza Contreras Pardo, Mitzy Retamal Cáceres y Nidia Smith Oñate. Si bien, la investigación fue realizada en la Provincia de Concepción, Chile, guarda resultados muy importantes que permiten lograr cierta teorización sobre la relación entre el cómic y la educación. El objetivo de las autoras fue usar distintos cómics como recursos didácticos en las asignaturas de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, buscando el desarrollo de una “imaginación histórica” en sus estudiantes. Entre los hallazgos de las investigadoras, se puede destacar la acusación de que hay un problema en los docentes a la hora de implementar estos recursos, dejando a un lado la focalización en el estudiante como el problema, para cuestionar la misma tarea docente. Así mismo, la investigación concluye que los estudiantes sí están familiarizados con la estructura narrativa del cómic y consideran que es un recurso pertinente y motivador para su aprendizaje.

Volviendo al ámbito nacional, pero entrando al aprendizaje de procesos históricos específicos, la obra “*Aprendizaje Significativo desde el Cómic: Una Propuesta de Innovación para la Enseñanza de la Historia Bipartidista*” de Vargas (2019), analiza el uso pedagógico de los cómics para la comprensión estudiantil del bipartidismo presente en el país en los dos siglos precedentes. En función del proyecto pedagógico e investigativo: *Pedagogías de la Imagen en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Colombia*, busca la identificación del comic como medio altamente potencial para la

construcción del pensamiento, conciencia y participación histórica en los sujetos, específicamente en los estudiantes.

Por tanto, el comic permite comunicar las realidades de forma didáctica mediante el discurso y la imagen; lo cual posibilita la participación y el interés del estudiante y, con ello, fomenta que relacione sus pensamientos con reflexiones en torno a la historia. En este sentido, el autor muestra al comic como herramienta pedagógica discursiva, no sólo como posibilitador de una cercanía a los acontecimientos y temas históricos por parte de los estudiantes, además, al propiciar la comprensión de pasado, el sujeto puede, tanto reflexionar sobre las repercusiones de este en el presente y, pensar en estas en aras de la construcción y creación del porvenir, sin olvidar que "...toda sociedad pretende reproducir una serie de valores sociales a las nuevas generaciones" (p.3).

Un trabajo interdisciplinar de la cuestión es una investigación posterior de la ya mencionada realizada por Núñez (2017), quien, además del primer trabajo citado, escribió "*Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. Caminos condenados y no soy de aquí como casos de estudio*". Este artículo analiza dos comics colombianos que se sitúan en el contexto del conflicto armado del país, tratando temas como: 1. el fenómeno de reclutamiento de jóvenes en grupos armados ilegales, a partir de la perspectiva de un joven perteneciente a estos, seguido de la experiencia del desplazamiento vivida por una familia víctima de los crímenes de dichos grupos; y 2. las problemáticas de la monopolización del cultivo de palma de aceite y el desplazamiento en relación con la privatización de la tierra y los recursos hídricos en la región comprendida como Montes de María. En estos comics, titulados *No soy de aquí* y *Caminos condenados*, respectivamente, el autor pretende, primero, indagar a partir de un análisis profundo y detallado de los elementos constitutivos del comic, cómo éstos pueden generar emotividad en el público lector.

Esto, porque los factores temáticos expuestos, a saber, violencia, guerra y narraciones testimoniales, lograría una sensibilización y concientización de la complejidad de las circunstancias, causas y consecuencias del conflicto armado colombiano y cada uno de los fenómenos en los que se ha presentado, semejante

a los casos expuestos en Palestine de Joe Sacco y de Maus de Art Spiegelman. En segundo lugar, con este análisis el autor busca exponer la valía e importancia de los comics colombianos como nuevas formas de representación de la memoria histórica propicia a la realidad del conflicto armado colombiano. Ello evidencia una preocupación por contribuir a la literatura, al evidenciar el comic como representación narrativa y visual del testimonio y documentación histórica en Colombia. Lo cual refiere comprensión de la complejidad de las problemáticas contadas en las historietas y su veracidad histórica.

Seguidamente, el último trabajo a destacar es la obra *Del narco a la víctima: la nueva narrativa hegemónica del conflicto armado en Colombia a través del cómic de no ficción* de Rodríguez y Andrade (2020). En suma, este trabajo analiza la “fetichización” del dolor y las narrativas de las víctimas en La Palizúa, en relación con el poder y la construcción de la verdad, en el contexto del denominado “Posconflicto” colombiano, presente en varios comics de no ficción producidos y distribuidos gratuitamente por el Estado. Estos comics, a saber, *Sin mascar palabra. Por los caminos de Tulapas* (2018), y *La Palizúa. Ustedes no saben cómo ha sido esta lucha* (2018), los cuales fueron creados y patrocinados como herramientas de reconstrucción de las memorias de comunidades en condición de desplazamiento mediante el *Centro Nacional de Memoria Histórica de Colombia* (CNMH), en el marco de la Ley 1448 o reparación de víctimas), fungen como parte del *Plan Integral de Reparación Colectiva* de 2011. No obstante, el autor busca evidenciar que dichos comics, no son contenidos propiamente periodísticos en favor de darles a las víctimas del conflicto armado la “verdad, justicia y garantía de no repetición” (Ley 1448, 2011); ello, puesto que, aunque fluctúan en dicho género narrativo, difieren, tanto en la forma de presentación del contenido, además, en el modo de producción y distribución propicio a instituciones y discursos gubernamentales, que distan de la industria editorial o medios de comunicación imparciales.

Referente Teórico

Proceso histórico del cómic

Considerando la importancia del proceso retrospectivo del cómic, para su ubicación en el tiempo y en el espacio, permitiendo así escudriñar y hallar elementos que den sustento a la investigación. En este sentido, el cómic, como narración gráfica, es uno de los herederos de los métodos de impresión y de difusión de la época contemporánea, pero está, sin embargo, enraizado en prácticas artísticas muy antiguas en los cuatro puntos cardinales de nuestro planeta (Michel, 2020).

A continuación, se presenta una línea de tiempo, destacando los eventos significativos que marcaron el inicio del cómic, apoyado en Vilches (2014) en su obra breve historia del cómic.

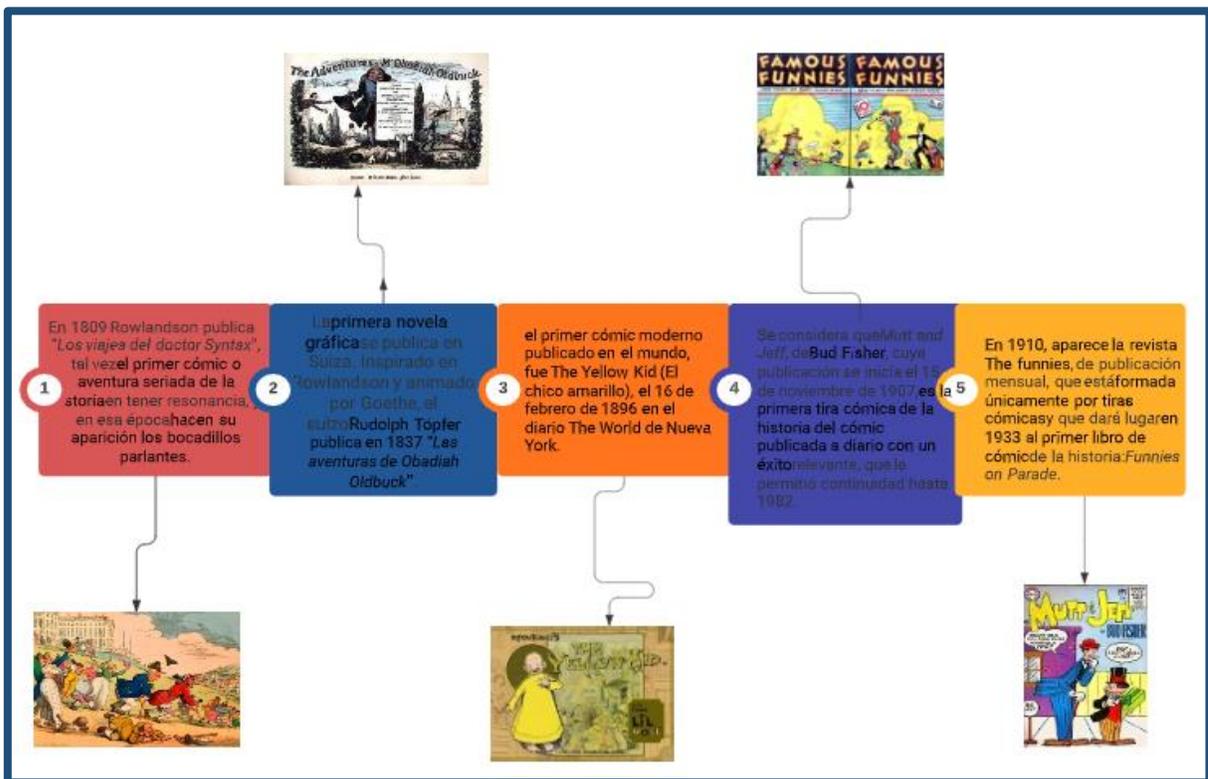


Gráfico 11: Línea de tiempo del Cómic. Elaboración propia apoyado en Vilches (2014)

Por tanto, como se pudo evidenciar en la línea de tiempo, el cómic, tebeo o historieta, tiene su origen desde hace más de dos siglos, como narrativa gráfica ha existido siempre. Sin embargo, señala Vilches (ob.cit.) "...el cómic es considerado como un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado, a la posibilidad de

reproducirlo...el cómic, es un objeto industrial...el germen del cómic está en la imprenta” (p.3 y 4). En este sentido, al hablar de los antecesores de la historieta, forzosamente permite recordar las primitivas pinturas rupestres, los dibujos y jeroglíficos egipcios, las representaciones conmemorativas de la Antigua Roma, los retablos medievales e incluso los dibujos de las civilizaciones precolombinas. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas comenzaron a elaborarse en Francia a partir de 1820 y se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones.

Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta, la caricatura y el nacimiento del cine, desarrollando su particular lenguaje icónico que tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. En este contexto, el cómic permite que civilizaciones y culturas separadas en el espacio logren comunicarse entre sí. Sin merecer elogios excesivos ni las condenas de que a menudo es objeto, el cómic va ganándose poco a poco, gracias a sus personajes destinados tanto a niños como a adultos, un lugar entre los medios de comunicación contemporáneos, llegando a ser considerado el “Arte de lo Invisible” (Mc Cloud, 2009). A continuación, se presenta un gráfico destacando los aspectos relevantes del proceso histórico del cómic.

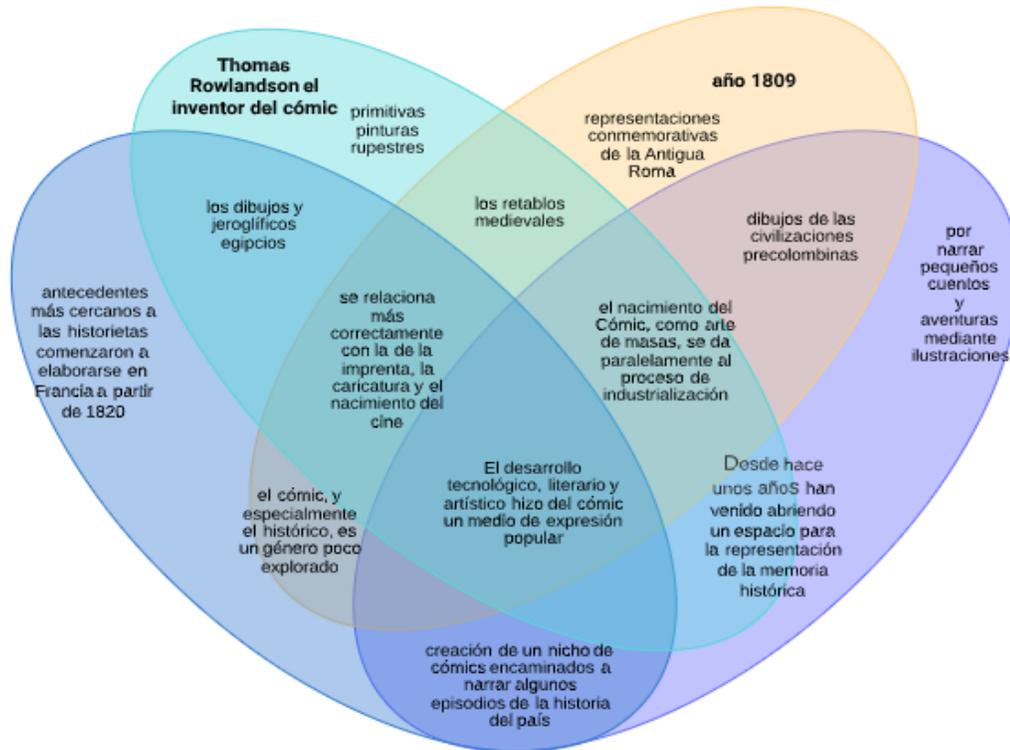


Gráfico 12: aspectos relevantes del proceso histórico del cómic. **Fuente:** Elaboración propia

Como se había mencionado, el nacimiento del Cómic, como arte de masas, se da paralelamente al proceso de industrialización. El desarrollo tecnológico, literario y artístico hizo del cómic un medio de expresión popular. Se puede encontrar una clara exposición en el siglo XIX de la democratización de la imagen visual, así como la relación del nacimiento del cómic y el cartel con los avances tecnológicos, que en el caso de Europa se empezaron a conocer como “cartoons”, “bande dessinée” o “tebeos” para designar desde caricaturas hasta historietas de prensa (Jiménez, 2006), especialmente en países como Alemania (“Max un Moritz”, “VaterundSohn”), Bélgica (“Tintín”, “Spirou”, “Fantasio”, “LuckyLuke”, “Gastón Lagaffe”, “Les Schtroumpfs”, “Boule y Bill”, “YokoTsuno”), España (“Pepe Gotera y Otilio”, “Rompetchos”, “Sacarino”, “Carpanta” y muchos más), Francia (“La familia Fenoullaird”, “Las aventuras del profesor Nimbus”, “Axtérix y Obélix”, “Blueberry”, “Les Dingodossiers”, “Valérian”, “AdèleBlancSec”), Italia (“Pippotto e Barbabucco”, “Bilbolbul”, “Dick Fulmine”, “Diabolik”, “Valentina”), Suiza (“Globi”, “Papá Moll”,

“Titeuf”) e Inglaterra (“Doctor Syntax”, “Ally Sloper”, “Teddy Tail”, “Rupert”, “Pop”, “Jane”, “Andy Capp”, “Dan Dare”, “If”).

Paralelamente, en Estados Unidos un interés importante por el mismo surgió a partir de revistas satíricas, y, al igual que en Europa, ya eran de conocimiento público durante la segunda mitad del siglo XIX a través de las “daily strips” y los “comic books”, entre otros, expandiéndose con paso firme durante la primera mitad del siglo XX hasta la aparición y masificación de la televisión y el cine que trajo como consecuencia una lenta caída del número de lectores de cómics, apoyado en lo expresado por Massota (1982) en su obra publicada en 1967 titulada “Reflexiones sobre la historieta y el apéndice”. Su origen y evolución, se ha visto fortalecido por su publicación masiva dando a la luz famosos personajes de cómics como “Yellow Kid”, “Buster Brown”, “Katzenjammer Kids”, “Happy Hooligan”, “Little Nemo”, “A. Piker Clerk”, “The Kin-der-Kids”, “Mutt y Jeff”, “Krazy Kat”, “Poolyan Her Pals”, “Bringing Up Father”, “The Gumps”, “Wash Tubbs”, “Captain Easy”, “Buck Rogers”, “Tarzán”, “Popeye”, “Blondie”, “Jungle Jim”, “Mandrake”, “Felix the Cat”, “Betty Boop”, “Mickey Mouse”, “Donald Duck”, “Tom y Jerry”, “Nancy”, “Sluggo”, “Dick Tracy”, “Terry and the Pirates”, “Little Lulu”, “Superman”, “El Fantasma”, “Batman”, “Flash”, “La mujer Maravilla”, “Linterna Verde”, “Secret Agent X-9”, “Rip Kirby”, “Louie”, “Pogo”, “Charlie Brown”, “Tales from the Crypt”, “Los cuatro fantásticos”, “El hombre araña”, “El increíble Hulk”, “X-Men”, “Hagar the Horrible”, “Garfield”, “Calvin and Hobbes”, “Sin City” y “Hell Boy”.

De un tiempo a la fecha, aparte de la adaptación al cine de algunos famosos cómics, sus lectores han visto movimientos en su lenguaje, expresiones nuevas surgidas en el extremo opuesto geográfico, de marcada orientación comercial y donde actualmente, se produce un sinnúmero de propuestas originales de hacer cómic: Japón. Su difusión ha sido masiva y está estrechamente vinculada con el “anime”, en general, el también conocido “manga” o cómic nipón (Mc Cloud, 2009), especialmente después de la postguerra, con toda la estética, narrativa y exposición al público, en personajes como “Ogon Bat”, “Fukuchan”, “Kimba”, “Astroboy”, “Sazaesan”, “Gekko Kamen” (Centella), “Cyborg 009”, “Meteoro”, “Golgo 13”, “Doraemon”, “Mazinger Z”, “Dr. Slump”, “Akira”, “Kaiki Shuten” y “Dragon Ball”.

En el caso latinoamericano, la suerte del cómic ha tenido un curso diferente, aunque no alejado del contexto mundial. Tradicionalmente se ha asociado con la cultura anglosajona estadounidense, porque es de todos sabido la enorme influencia del cómic norteamericano como arte de masas, y se les ha percibido como mercancías importadas que dominan su propia sociedad de consumo, pero eso no ha hecho que el público hispánico deje de sentir gran fascinación por los mitos de los superhéroes, las novelas de intriga o los melodramas de factura norteamericana, marginando a los cómics de elaboración propia en cada país al casi completo anonimato (Massota,1982).

En este orden de ideas, la mayor producción de cómics se ha concentrado en países como: Brasil (“ZéCaipora”, “Lamparina”, “Kaximbown”, “Tinoco”, “Reco-Reco”, “Bolao”, “Azeitona”. “Zé Macaco”, “Faustina”, “Chiquinho”, “Garra Cinzenta”, “Cebolinha”, “Mònica”, “Niquel Náusea”, “O Menino Maluquinho” y “Turma do Barulho”), Chile (“Federico Von Pilsener”, “Pilucho”, “Capuchín”, “Don Bilz”, “Policoliro”, “Condorito”, “Pepe Antártico”, “Artemio”, “Mampato”, “Ogú”), Colombia (“Mojicón”, “Copetín”, “Calarcá”, “La Gaitana”, “Ibana”, “Tukano”), Ecuador (“Panfleto”, “Dock Tirres”) México (“Casianito”, “Don Catarino”, “Ranilla”, “Los Supersabios”, “Don Proverbio”, “Águila Blanca”, “MeminPinguín”, “Tawa”, “Chanoc”, “Los Supermachos”, “Aníbal 5”, “Kendor”, “Kalimán”, “Tamakún”, “El Santo”, “El Pantera”, “Don Ramirito”, “Ultrapato”, “El Cerdotado”) y Argentina (en sus inicios, “Viruta y Chicharrón”, “Don Goyo de Sarrasqueta”, “Las aventuras de Chingolo”, “Aniceto Cascarrabias”, “Don Salamito y Doña Gaviota”, “El esqueleto rematado”, “Smith y Churrasco”, “Don Tallarín y Doña Tortuga”, “Las aventuras del Negro Raúl”, “Las diabluras de Tijereta”, “Pancho Talero”, “Von Esel”, “Don Fierro”, “El Indio Patoruzú”, más adelante en una gran producción que abarca la primera mitad del siglo XX hasta llegar a “Mafalda” y posteriormente, entre otros, “Isidoro Cañones”, “Larguirucho”, “Matías”, “Don Fulgencio”, “Gaturro”, las “Chicas Divito”, el “Loco Chávez”, “Clemente” “Cholula”, “MortCinder”, “Corto Maltés”, “Anteojito”, “Antifaz”, “Hijitus”, “El Eternauta”, “Momo Story”, “Yo, Matías”, “El Mago Fafá”, “Charlie Moon”, “Buscavidas”, etc.).

En lo referente a los discursos intelectuales de reivindicación cultural por parte de los académicos latinoamericanistas, muchos de ellos evitaron en muchas ocasiones el cómic porque lo percibían ajeno y se limitaron a reconocer autores de forma aislada, en países como Chile, México, Uruguay o Argentina donde ha existido una notoria producción de cómics, en manos de autores como José Luis Salinas, Arturo del Castillo, Hugo Pratt, Alberto Breccia y Joaquín Salvador Lavado (Quino), entre muchos, algunos con influencias europeas o estadounidenses, ya en humorismos metafísicos, sociológicos o del tipo Mafalda (Massota, 1982).

A la par de trabajos en Europa y Estados Unidos como los de Umberto Eco, Benoit Peeters, Robert Harvey, Daniele Barbieri, Viviane Alary, Thierry Groensteen, Jan Baetens, Pascal Lefevre, Harry Morgan, Alain Roukhomovsky, Will Eisner, Scott McCloud, Michel Lafon, etc.; por los años setenta y hacia adelante, arrancaron los análisis semiológicos latinoamericanos de Oscar Masotta, Oscar Steimberg y Juan Sustarain, quienes abrieron en América Latina, y especialmente en Argentina el discurso teórico-crítico sobre la historieta Berone (2009) Llevando la historieta como discursividad a los modos de funcionamiento ideológico, los sistemas de sus contenidos ideológicos y su rol en el contexto de la dependencia cultural en América Latina en ensayos sobre Mafalda (Quino), Fontanarrosa, y Clemente.

En un ámbito local, aunque el cómic, y especialmente el histórico, es un género poco explorado, en años recientes se ha venido gestando una tendencia a crear cómics, si bien, no históricos propiamente, sí tienen un énfasis en el cómic documental o con contenido de la historia reciente del país. Se vienen produciendo, de unos años a la fecha, trabajos de investigación, congresos, encuentros, sitios web que dan a conocer y/o visibilizan las actividades de los autores de cómics en Colombia, y ellos mismos, han venido abriendo un espacio para la representación de la memoria histórica, y para la creación de un nicho de cómics encaminados a narrar algunos episodios de la historia del país, especialmente en un país con una historia de tanta violencia como la de Colombia, con tanta necesidad de reconciliación y de paz, tal y como se verá más adelante. Antes de ello, es necesario mencionar la relación existente entre el cómic y la práctica educativa.

Definición y elementos del Cómic

La palabra inglesa comic viene del griego κωμικός (komikos = relativo a la comedia), a través del latín comicus. La misma palabra asociada a cómico en castellano y comique en francés. La palabra comedia también viene de la misma raíz, κωμός (komos = desfile), ver: comedia. Una vez señalado el origen etimológico, se destaca, a continuación, elementos que giran alrededor de su concepto. En este sentido, el cómic posee unos bordes borrosos, siempre dispuestos a ampliarse con el tiempo, con las prácticas tanto figurativas como narrativas humanas y con la reflexión de diversos pensadores que lo asumen como su objeto de estudio. Justamente, son muchos los teóricos que han intentado definir sus características y perfilar sus alcances con mayor o menor acierto, no obstante, las definiciones sugeridas, que no son definitivas sino complementarias entre sí, permiten crear una idea general de aquello a lo que nos enfrentamos.

A continuación, se presenta una tabla destacando definiciones del cómic, que serán interpretadas posteriormente para darle mayor vinculación desde los elementos que subyacen a su alrededor.

Cuadro 2: Definiciones del cómic

Definición	Autor
Quien lo concibe como un “arte secuencial”	Eisner, 1991
EL cómic se puede compartir con el cine y el discurso, los cuales han sido dejadas a un lado, para hablar de “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información obtener una respuesta estética. sujeta a los cambios que depare el tiempo y a las nuevas formas de hacer y leer futuros cómics, busca alejar a este género discursivo de la mirada casual de quien lo concibe como un montón de dibujos pobres hechos para el entretenimiento infantil	(McCloud, 2009, p.9).

El cómic requiere una definición que le otorgue un espacio propio y que lo acoja en una historia propia, que inicie con el desarrollo de unas intenciones específicas y declaradas y se mueva diacrónicamente a través de su desarrollo conceptual amplio.	(Koselleck, 1993)
Se agrega, además, la dificultad de concebir al cómic desde una perspectiva netamente pictórica, lo cual deja de lado su carácter “híbrido”	(Díaz, 2009)
“Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p.35).	RomanGubern (citado en Arango, Gómez y Gómez, 2009)

En las últimas décadas, las definiciones más clásicas del cómic, como la de Will Eisner, (1991), definición que podría compartir también dicha conceptualización con lo señalado por McCloud (2009). Definiciones amplias, que permiten concebir la historia del cómic, de forma capciosa, como un proceso más antiguo que el surgimiento de la palabra misma en el contexto que nos ocupa (alrededor de 1900), dando pie a una historización centrada en las intenciones sociales de quienes, a través de los años y mediados por sus prácticas culturales específicas, buscaron comunicar de forma pictórica diversos elementos, desde los creadores de jeroglíficos egipcios, pasando por las narraciones con imágenes medievales, hasta llegar a los diversos libros-arte y novelas gráficas, como se señaló en el apartado anterior referido al proceso histórico.

En este sentido, el cómic, maneja un concepto popularizado por el mismo Eisner, que abundaron en el siglo XX (Eisner, 1991). Dada la amplitud de esta definición, teóricos aún más recientes consideran que el cómic requiere una definición que le otorgue un espacio propio y que lo acoja en una historia propia, (Koselleck, 1993). Se agrega, además, la dificultad de concebir al cómic desde una perspectiva netamente pictórica, lo cual deja de lado su carácter “híbrido” (Díaz, 2009) que lo sitúa a caballo entre la narrativa escrita y la secuencialidad gráfica. Este debate conceptual no planea ser expuesto a sus anchas en este marco, no obstante, su misma enunciación permite jugar con definiciones que van surgiendo

a medida que se analiza su historia y sus diversas características. Sin embargo, como modelo conceptual de trabajo, esta investigación se recoge ampliamente en la propuesta de Gubern citado en Arango (2009) quien define el fenómeno como una "...estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (p.35).

Por tanto, todo proceso definitorio se establece por medio de una historia y por medio de la articulación de unos componentes. En ese sentido, es necesario conocer cuáles son los elementos descriptivos y funcionales que permiten abordar teóricamente al cómic. Al respecto se señala que apoyado en Arango (ídem) se tiene que:

El descriptivo es más corriente e inmediato, de intencionalidades denotativas bastante evidentes y basado en códigos conocidos. Sus intenciones son comunicar entreteniendo e interesar a una población masiva; sus códigos son ya estereotipos universales, como los gestos, los globos, las onomatopeyas y las viñetas. (p.21)

En estos elementos descriptivos podemos incluir:

- a) Una narración secuencial que tiene por base de desarrollo un guion. Dicha Narración se desarrolla por medio de las Viñetas, las cuales constituyen la unidad mínima de significado del cómic (Martínez, 2015).
- b) Una concatenación sintagmática que está compuesta de elementos icónicos-literarios que se estructura en bloques de elementos menores donde se pueden incluir los distintos tipos de globos.
- c) La importancia que adquiere el movimiento y la acción en las imágenes por medio de las líneas cinéticas y los ángulos.
- d) Una gran cantidad de signos codificados Arango (ob.cit), dando gran importancia a las onomatopeyas, es decir, a los elementos que simbolizan sonidos específicos que crean un código identificable en el lenguaje de los cómics
- e) Su uso como uno de los medios de comunicación predilectos para llegar a las masas, que está destinado, en primera instancia a la evasión Arango (ídem).

- f) Por su parte, los elementos funcionales suelen referenciar los entramados profundos del cómic, hallando sus intenciones en el juego de significado que permite la creación de un sentido en el texto, por tanto, su carácter es semiótico, al respecto se señala de Arango (ob.cit):

Sus intenciones son connotativas, dirigidas a la creación de sentido; mediante la producción de conexiones significativas convoca al conocimiento, al discernimiento, a la interpretación. Sus códigos, al igual que sus intenciones, apelan a la creación, y para acercarse al estereotipo recurren a la sutileza del símbolo o a la ironía de la premeditación. La aproximación funcional al cómic es la puerta de entrada hacia sus potencialidades heurísticas (p.21).

De acuerdo con esta definición los elementos funcionales son:

- a) Un producto cultural que refleja valores y mitos vigentes en la sociedad, así como un ordenamiento oculto que permite la evasión del receptor y el paternalismo del organizador (Eco, 1988)
- b) “Semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico” Arango (ob.cit)
- c) Un sistema de signos que connotan y denotan, creando a su vez un código identificable que permite aprehender unas intenciones significativas.

El cómic como género discursivo

Las historietas o el cómic forman parte de literatura, las mismas son un género del discurso, que tiene muchas ventajas y fortalezas en el proceso educativo. En los cómics, en general, se encuentran variados aspectos culturales y políticos de un país, así lo señala Touron (2006). En este contexto, se cita de Bakhtin (1997) quien manifiesta que las historietas constituyen un género discursivo secundario, que aparece en circunstancias de comunicación cultural de forma escrita. Y seguidamente Bajtin (1993) expresa que “...la palabra siempre aparece llena de un contenido y de una significación ideológica o pragmática” (p.101).

De la misma forma se cita de Certau (1993) quien afirma que: en los últimos cuatro o cinco siglos “hacer historia” ha sido escribir, reconstruir en el papel aquellos hechos que solo podían ser rescatados a través de los documentos y transformar la tradición recibida o la información recabada en un texto producido. La historia ha pasado, desde entonces, por varias formas de ser escrita: de la preocupación por la mimesis de Aristóteles al estructuralismo que, a mediados del siglo XX, quiso reducir todo a modelos matemáticos y priorizó la historia seriada; para llegar sobre la década del 70 a lo que se conoce como el “giro lingüístico” o vuelta a la narración, que obedece, entre otras cosas, a la intención de comunicar de mejor forma las investigaciones y lograr que la narrativa de la historia fuese lo suficientemente atractiva y comprensible como para que llegara a un público más masivo.

Destacar sobre el género discursivo es, narrar lo que acontece en el mundo social, alcanzando un estatus cognitivo. El lenguaje como herramienta central de la vida humana vehicula la semiosis que está referida a cualquier forma de actividad, conducta o proceso que involucre signos, incluida también, la creación de un significado. Es un proceso que se desarrolla en la mente del interprete hacia un sustrato cognitivo y a la vez reconstruye el mismo hecho semiótico. En este sentido, se señala de Umberto Eco que: “La semiótica estudia toda la cultura como proceso de comunicación y, tiende a demostrar que bajo los procesos culturales hay sistemas. La dialéctica entre sistema y proceso nos lleva a afirmar la dialéctica entre código y mensaje”. De igual forma se señala de Eco, quien expresa que se tiene “el sistema verbo-visuales. El panorama es inmenso desde el cine, la televisión hasta los cómics” (p.9)

Tomando en consideración lo que manifiesta Umberto Eco (1978) desde la obra Apocalipsis e Integrados, se cita lo siguiente:

Desde la reacción optimista del integrado, está la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas, entre otras, que ponen hoy en día los bienes culturales a disposición de todos, haciendo amable y liviana la absorción de nociones y la recepción de la información. (p.10)

Con base a lo anterior se puede afirmar que son varios los elementos o medios que pueden coadyuvar en el cambio y actualización de estrategias pedagógicas para la enseñanza de las ciencias sociales y en particular de la historia. Es hacer

uso de estos medios, destacando el cómic como estrategia más novedosa y de mucho interés que no se ha explotado lo suficiente para aprovechar todo su contenido que es rico en imágenes. Por ello, se hace el intento de establecer claridad por vía de explicación sobre lo acontecido desde el devenir sobre la educación y es muy importante la arqueología en la llamada pedagogía que permite distinguir de todo discurso y su objeto una no asociación entre los conceptos, las palabras o las proposiciones realmente empleadas. Foucault (Ob. Cit.), en su obra, al hacer referencia al discurso dice que a través de éste se:

... ofrecen los objetos de los cuales se puede hablar, o más bien (pues esta imagen del ofrecimiento supone que los objetos están formados de un lado y el discurso del otro) determinan el haz de relaciones que el discurso debe efectuar para poder hablar de tales y cuales objetos, para poder tratarlos, nombrarlos, analizarlos, clasificarlos, explicarlos, etc. Estas relaciones caracterizan no a la lengua que utiliza el discurso, no a las circunstancias en las cuales se despliega, sino al discurso mismo en tanto que práctica (p. 74).

En ese sentido, se pone de manifiesto unas relaciones entre las formaciones discursivas y unos dominios no discursivos (ya sea propio de la organización educativa). También Foucault (1992) dice que: "Todo sistema de educación es una forma política de mantener o de modificar la adecuación de los discursos, con los saberes y los poderes que implican" (p.38).

En ese orden de ideas, se puede decir que el discurso del cómic hace mucho tiempo está inmerso en lo que Adorno denominaba "cultura de masas" Las contradicciones que se han venido dando en el discurrir del tiempo sobre este tipo de discurso ya no tiene tanto antagonismo y se ha venido aceptando debido a su popularidad entre la sociedad. Es de destacar que los medios de dominación han sido los encargados de transmitir el mensaje y por ende el discurso y esos medios dependen de los sectores poderosos. De ahí que Eco (1984) manifestaba: "... la cultura de masas en su mayor parte es producida por grupos de poder económico con el fin de obtener beneficios", y por grupos de poder político "... (p.11). Esa verdad no ha cambiado y hoy día continúa esa realidad influyendo en el desarrollo de los distintos discursos que giran alrededor del mundo y la globalización es una

estrategia fundamental de esos grupos de poder económico y poder político para tener sometida a la sociedad.

Hay que destacar que, uno de los elementos que ha frenado el desarrollo de los comics en lo que es la cultura y la educación ha sido la imposición por parte de los grupos económicos y políticos de sus estrategias con miras a mantener su fortaleza y dominación. Esto no significa que todo haya sido malo en cuanto a lo que se ha logrado en el desarrollo cultural del mundo. Aun cuando se ha privilegiado a las transnacionales y a la empresa, se han alcanzado muchos avances en la prosecución y mejoras de la educación y la cultura. Y el cómic hoy día ha venido agarrando fuerza y puede usarse en la escuela como estrategia de enseñanza.

Se puede decir que hoy día, el cómic es, pues, un producto industrial de la cultura de masas, y, por tanto, un producto de consumo cultural y educativo. A través del cómic se puede transmitir un mensaje claro y efectivo sobre lo que se requiere enseñar en la escuela y para ello el docente debe capacitarse y lograr un dominio importante en el análisis y transmisión de los cómics. Al decir de Voloshinov (1976), el cómic es: "...un signo ideológico, transmisor de una ideología concreta" (p.25). En ese sentido, Eco (1984) plantea, el estudio del cómic en el contexto de la reflexión sobre la cultura de masas y exige atender a una serie de niveles diferenciados entre los que destaca: el técnico teórico: que trata de los lenguajes utilizados y sus rasgos formales; el estético, psicológico y sociológico: en relación con la satisfacción y su influencia en la valoración del discurso; por último, el análisis crítico sociológico que integra la atención a los aspectos formales y su potencialidad para la transmisión de valores ideológicos: (op. cit. (p.57).

En ese sentido, la inclusión del estudio del cómic como estrategia para el estudio de la historia, debe entenderse, tomando como punto de partida, la consideración de las ciencias sociales como un área integradora y multidisciplinar que tiene la transdisciplinariedad como herramienta clave en su interactuar con las demás áreas. Este hecho debe ser muy relevante ya que toma en consideración el manejo de un discurso totalmente nuevo que está acompañado con una riqueza de imágenes que van a lograr un mejor desenvolvimiento tanto de los docentes en su

explicación didáctica y los estudiantes en su asimilación de conocimientos y la interacción entre los valores ideológicos que transmite.

Cómic y Educación



Gráfico 13: Para leer el pato Donald. Dorfman y Mattelart (1973).

https://hdiunlp.files.wordpress.com/2014/09/dorfman_mattelart_para_leer_al_pato_donald.pdf

Abordar el binomio cómic-educación, es aglutinar un conjunto de acciones que vislumbran un escenario crítico y reflexivo. Como es notorio, si bien las pretensiones comerciales de los cómics los suelen situar como productos para la demanda infantil de entretenimiento, sus aspiraciones suelen ser diversas y, en ocasiones específicas. Además, si bien el formato de dibujo suele ser más atractivo a un público infantil o adolescente, las temáticas de los cómics son variadas y en muchas ocasiones poseen intereses educativos o ideológicos implícitos. Un clásico en este aspecto es el trabajo de Dorfman y Mattelart (1973) *Para leer al Pato Donald*, el cual analiza cómo los cómics o historietas de Disney, publicadas en diversos países latinoamericanos en la segunda mitad del siglo XX, además de reflejar la ideología dominante que se buscaba implementar desde Estados Unidos en el marco de la Guerra Fría, cumplían una labor activa de mantenimiento y difusión de esa ideología, basada en unas ideas específicas sobre el capital, apuntando a transformar la mentalidad de un público infantil.

Sin embargo, el atractivo juvenil por este tipo de narraciones no solo ha abierto las posibilidades a usos ideológicos políticos en contextos específicos, sino también a la creación de propuestas pedagógicas que apuntan a la educación de niños y jóvenes, reforzando elementos básicos de lectura e interpretación. Los cómics,

además de otros géneros más recientes como el cine, producen en los jóvenes diversas tendencias masificadoras que modifican su forma de hablar, de comportarse, de percibir su realidad y, en suma, de aprender sobre su entorno. Por tanto, es necesario que los educadores tengan presente el horizonte de posibilidades que representa el cómic al utilizarlo en sus diversas estrategias educativas (Hernández, 2019). En cuanto al fortalecimiento pedagógico de las competencias lectoescritoras más básicas, el carácter secuencial resaltado más arriba, hace que la lectura e interpretación del cómic no se quede en un simple conocimiento de las palabras, sino en la recreación de una narración compleja que implica una imaginación de distintos órdenes temporales que dé inicio y fin a una historia.

Las formas en que los jóvenes de hoy aprehenden y aprenden contenidos tienden, producto de las dinámicas de los medios de comunicación y a la versatilidad de su información, a la búsqueda de caminos que orienten a contenidos fáciles de asimilar en donde todos los estudiantes puedan llegar a los mismos objetivos (Rengifo y Marulanda, 2006). Es en ese punto en el que el cómic adquiere mayor relevancia como estrategia didáctica, dado su carácter híbrido que permite que los estudiantes que no han desarrollado un hábito lector, puedan acercarse a unos análisis críticos de los textos que se le presenten desde la comodidad de un ámbito conocido: las imágenes. Para Insuasty (Hernández, 2019) estas facultades de las imágenes en materia comunicativa y expresiva que transmiten conocimientos educativos hacen que el cómic llame la atención a pedagogos y estudiosos en general, por citar un ejemplo, Umberto Eco, quien señala las ventajas que posee el lenguaje icónico frente a las necesidades académicas más básicas de nuestros días (Eco, 1988).

En este mismo orden, algunos autores como Delgadillo (2016) sugieren que el lenguaje híbrido de los cómics potencializa el desarrollo intelectual del estudiante, ya que las múltiples posibilidades de comunicación que ofrece ese carácter dual permiten la expresión de posiciones sobre el mundo, la política y la cultura. Además, en ambientes educativos donde se lleva a cabo una lucha para captar la atención y el interés de los estudiantes, el diseño y creación de cómics por su cuenta, estimula,

no solo la imaginación, sino también la concreción de unas ideas frente a distintos aspectos solicitados que deben ser organizados con hilo narrativo. Esta concreción logra una provocación y cuestionamiento a las ideas y valores arraigados que chocan con el querer expresar y con el querer ser autor de algo propio, pues, como es evidente, realizar un cómic es elaborar un texto (Hernández, 2019). De ahí que diversos autores (Orlainera, 2012) teorizan sobre la contribución de los cómics a la capacidad crítica de los niños y jóvenes ante situaciones de ocurrencia cotidiana, fortaleciendo además su inteligencia emocional al tener un modelo de acción a ejecutar, guiado por el hilo argumental creado en el cómic. El uso del cómic como una herramienta pedagógica hace que el profesor ceda al estudiante el protagonismo en la producción textual y, por tanto, en una buena parte del proceso de aprendizaje (Ludín y Moreno, 2017). En suma, en un nivel educativo general, el cómic permite diferentes procesos de abstracción y de síntesis por parte del estudiante, quien accede a nuevas formas de concebir, leer y crear discursos narrativos. El cómic es un vehículo de enseñanza para las competencias verbales e icónicas que, por tanto, presenta ventajas frente a herramientas didácticas clásicas (Reina y Valderrama, 2014).

En este contexto, queda aún por responder acerca de la importancia del cómic como fuente histórica y la importancia misma del cómic en tanto que tiene la intención de convertirse en una narración histórica. A nivel historiográfico, son pocos los historiadores que han asumido la labor de teorizar la relación entre la disciplina histórica y el lenguaje de las imágenes, y más reducido es el número de aquellos que han trabajado sobre la base de los cómics.

Por tanto, en la enseñanza y la escritura de la historia se suele tener predilección por el documento oficial y escrito. Son pocos los historiadores que consultan elementos gráficos como fuentes documentales (Burke, 2005). Cuando el historiador se enfrenta a las imágenes suele estudiarlas como si fuesen simples ilustraciones sin mayor contenido histórico, describiendo sus elementos más evidentes, dejando a un lado el ámbito interpretativo (Burke, 2005), esto ha llevado a que sobre ellos recaiga el prejuicio de ser “analfabetos visuales” (p.12). No obstante, los cómics, por sí mismos, tienen unas capacidades expresivas muy

amplias que no se limitan a la escritura. Su carácter híbrido, destacado con anterioridad, permite atrapar a la historia en su propio movimiento. Dejando a un lado su texto, el cómic en su ámbito figurativo permite que cualquier persona adquiriera un conocimiento histórico sobre asuntos que no se pueden palpar de forma inmediata en un escrito, como los criterios de belleza, la forma de caricaturizar a distintas personas que representan diversos roles sociales y una serie de imaginarios, utopías e ideales que permiten comprender, por medio de la fantasía, las proyecciones que se hacían las personas en cierto tiempo sobre lo que sería la sociedad en el futuro, sobre el desarrollo tecnológico y sobre la idea de justicia que debe imperar.

Ciencias sociales como área de conocimiento

Tomando en consideración lo estipulado desde el Ministerio de Educación de Colombia sobre el devenir histórico de las Ciencias Sociales y su configuración disciplinar se destaca que esta área tiene sus inicios en el siglo XVI, y se estructuran definitivamente entre el siglo XVIII –mediados– y el XIX. Durante este período, trataron de explicar la realidad socio-humana como un conocimiento secular y sistemático, extrapolándose a las Ciencias Naturales, –que se basaban en leyes–, con limitados aciertos por la dificultad e imposibilidad de reducir los fenómenos sociales a ellas. Así, a lo largo de los siglos XVIII y XIX los saberes se fueron organizando en una triple perspectiva epistemológica: en primer lugar, las Ciencias Naturales (matemáticas, física, química, biología); en el otro extremo, las humanidades (filosofía, literatura, pintura, escultura, música) y en un medio ambiguo, las Ciencias Sociales (historia, economía, sociología, política y antropología).

Desde lo concebido anteriormente, el MEN expresa claramente la importancia de las ciencias sociales como componente curricular del sistema educativo, especialmente, cuando destaca que la primera disciplina social que alcanzó una existencia institucional autónoma fue la historia, estimulada por los imperios y naciones de occidente, para afianzar su cohesión social, justificar reformismos o

reforzar ideologías aún fluctuantes (identidad, creencias, fronteras, mercados, etc.). (p.7). En este orden de ideas, las Ciencias Sociales enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (violencias, problemas ambientales, de la cultura, etc.), que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas; por tanto, requieren de la integración de saberes, miradas transdisciplinarias, que ofrezcan respuestas contextualizadas a los problemas y exigencias de la sociedad, lo expresa el MEN.

En este sentido, es necesario replantear la concepción de las ciencias sociales, motivado a la complejidad de los problemas que a diario enfrenta la humanidad y la ruptura de las fronteras entre las distintas ciencias, han llevado a contemplar nuevas perspectivas de análisis social. El área de las ciencias sociales debe abordarse desde miradas holísticas, lo cual exige acabar con la fragmentación de conceptos, discursos, teorías, que impiden la comprensión de la realidad. Por tanto, abarcar las problemáticas sociales y entender las causas y consecuencias de las mismas, tal como lo sugiere Wallerstein (2001) el cual plantea que “...en las ciencias sociales deben ir correlacionadas las actividades contextualizadas con las del aprendizaje para darles un sentido más amplio con el fin de crear un mundo relativamente más democrático e igualitario” (p.25).

En este sentido, las Ciencias Sociales, adquieren un significado interesante, ya que permite tener una visión más sensible y crítica de la realidad y generar desde recursos innovadores la ampliación del horizonte de los estudiantes, para apropiarse de los contenidos con mayor pertinencia y trascendencia. Finalmente, se destaca que en el área de Ciencias Sociales en la Educación Básica y Media, aspira el MEN que las y los estudiantes afronten “de manera crítica y creativa el conocimiento científico, tecnológico, artístico y humano que se produce...”; “que comprendan la realidad nacional y desarrollen actitudes democráticas, responsables, tolerantes, solidarias, justas y éticas”. Por tanto, el área de ciencias sociales, desde el rol del docente y actitud de los estudiantes, deben promover miradas alternas sobre la realidad, para propiciar transformaciones en todo aquello que impida el desarrollo del individuo y la sociedad.

Teorías educativas vinculadas a la investigación

Durante muchos años se ha buscado optimizar la experiencia educativa con el fin de mejorar el proceso pedagógico. Esto llevó al desarrollo de diversas teorías de aprendizaje, entre ellas, las que van a servir de referente teórico para la investigación, en relación con las competencias asociadas a las ciencias sociales y con miras a la implementación del cómic histórico como recurso didáctico y género discursivo. Ellas son:

Cognitivismo

El cognitivismo considera la experiencia del estudiantado y su desarrollo cognitivo; siendo importantes los pensamientos y sentimientos (Delgado y Alvarado, 2016). El profesor debe ser un facilitador para que, por medio del desarrollo de experiencias y recursos novedosos, en este caso, el cómic histórico, se fomente el aprendizaje de forma interesante asociado a un conocimiento significativo.

Esta teoría de aprendizaje se deriva de la escuela psicológica alemana que estudia el aprendizaje como un proceso integral donde la comprensión, el análisis y el contexto social forman parte de los elementos necesarios para lograr los objetivos de aprendizaje (Fernández, 2016).

En este sentido, esta teoría de aprendizaje nos puede aportar soluciones a la problemática de índole académica reseñada previamente en el capítulo uno, en relación con las competencias en lectura crítica, así como en ciencias sociales y ciudadanas, reflejada en una disminución en los estudiantes de su capacidad de creación, de argumentación y de construcción colaborativa; aspectos que son necesarios para un buen desempeño, como para el sostenimiento de la misión institucional.

Constructivismo

En la teoría constructivista, el aprendizaje se basa en la experiencia de enseñanza del estudiante, donde el conocimiento nuevo se une al ya adquirido, para así generar la creación de lo aprendido mediante nuevas experiencias (Hernández y Díaz, 2013). Es un proceso continuo, donde el estudiante debe construir su

conocimiento basado en las experiencias obtenidas al reflexionar sobre las actividades realizadas en el proceso de aprendizaje.

En este proceso educativo, el docente tiene un papel de acompañante y mediador para que el alumno logre el máximo desarrollo de su aprendizaje. El profesor no es el dueño absoluto del conocimiento, sino que debe cumplir un rol activo que permita el aprendizaje propio de los estudiantes de manera continua (Martin et al. 2017).

Dentro de las teorías asociadas a esta teoría educativa, se encuentra el socio-constructivismo, el cual es una evolución del constructivismo de Vygotsky. El socio constructivismo sostiene que:

...el individuo en su aspecto cognitivo y social - afectivo no es un mero producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones volitivas, sino una construcción propia, resultante de la interacción de esos factores. Por lo tanto, el conocimiento no es copia fiel de la realidad, es una construcción del ser humano que concluye en la transformación de esa realidad y que contribuye a preparar seres humanos para la vida, capaces de asumir roles, con la orientación y ayuda oportuna del docente(Altamirano, 2016, p.8).

Dentro del marco, el socio constructivismo es, a su vez, el referente sobre el cual se fundamenta el PEI del Instituto José Antonio Galán con miras a la formación de ciudadanos con habilidades comunicativas que puedan responder a las exigencias de la globalización, tanto como a la realidad propia de su contexto local del colegio que está asociada con variables como la violencia, la pobreza, la carencia de espacios formativos y recreativos, las desigualdades de género y el acceso a servicios básicos; lo que ubica en situación de riesgo, el desarrollo integral de los estudiantes. De esta manera, se busca promover la construcción de la identidad personal e integrar a las generaciones más jóvenes en un contexto social, que las sitúe de forma competente, participativa, activa y crítica en la sociedad. Esto significa, que el aprendizaje constructivista radica de una reestructuración de conocimientos para crear o condecir estos en nuevas soluciones ante diferentes situaciones o problemas (Delgado y Alvarado, 2016).

Conectivismo

Como parte del desarrollo de la revolución tecnológica actual y basada en las herramientas digitales recientes, nace la teoría denominada conectivismo. Su principal fin se centra en crear una integración didáctica entre nuevos recursos como las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las herramientas de software social para el aula y redes sociales entre otras herramientas con los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Siemens, 2004) escribe que:

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y autoorganización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada y las conexiones que nos permiten aprender más, tienen mayor importancia, que nuestro estado actual de conocimiento.(p.34)

En este sentido, esta teoría de aprendizaje se vincula con esta investigación en dos ámbitos: en primer lugar, con el PEI (2020) institucional que en su visión contempla llegar a ser: “una institución educativa posicionada y reconocida que aporta ciudadanos éticos, participativos, con liderazgo crítico, emprendedores, capaces de desarrollar su proyecto de vida, comprometidos con el cuidado del medio ambiente y uso eficiente de las TIC”. En segundo lugar, debido a que los medios de comunicación y las redes sociales, asociadas al poder de la imagen, han evolucionado al punto de tener influencia en la actividad política, económica y social de los países del mundo, especialmente durante la pandemia de la COVID – 19, que ha obligado al mundo entero a usarlas. De allí, se desprende la utilidad del conectivismo porque apunta a definir el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, tales como comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas en el ambiente académico o laboral. La forma en que aprenden los estudiantes en la actualidad se ha venido transformando en los últimos años. Del cognitivismo y el constructivismo se ha evolucionado al conectivismo, que sin dejar a un lado la creatividad del estudiante en la formación

de su propio conocimiento por medio de un aprendizaje significativo, ahora se sustenta sobre la base del trabajo en redes y las nuevas Técnicas Informáticas y de Comunicaciones (Martin et al. 2017).

Aspectos ontológicos

Abordar el ser del objeto de estudio desde una perspectiva pragmática que permita dilucidar la esencia del objeto de estudio y construir una aproximación teórica, que deja mostrar la voluntad de producir nuevas verdades y ver que los caminos se abren, pues no hay un único camino, es asumir el desafío de la decisión. Al respecto se señala de Foucault (1994) que hacer ontología es "descubrir que en la raíz de lo que conocemos y de lo que somos no están ni lo absoluto, ni la verdad, ni el ser, sino la exterioridad del accidente" (p.13). Por tanto, Foucault señala expresamente que no hay verdades absolutas, todo incide en la subjetividad del sujeto, de allí la relevancia del rol del investigador sobre la aprehensión que le dé al objeto.

Foucault (1982), gira en torno a la subjetividad. Definiendo subjetividad como: "...el proceso por el que se obtiene de la constitución de un sujeto, más exactamente de una subjetividad, que evidentemente no es sino una de las posibilidades dadas de una conciencia de sí" (p.30). De tal manera, que Foucault plantea que el conocimiento debe buscarse por sí mismo, ontológicamente se relaciona con el método Socrático basado en la noción "Conócete a sí mismo", para develar la relación sujeto y verdad, de allí la relevancia de la perspectiva de la investigadora y de los hallazgos que se obtengan desde la realidad circundante al objeto de estudio en este caso al contexto imbuido en el Instituto José Antonio Galán, ya que será este referente, lo que permitirá darle un acercamiento sensible al ser del objeto de estudio.

Aspectos Epistemológicos

Desde el estudio del cómic histórico como género discursivo en el área de ciencias sociales, se busca construir una estructura teórica referida a la

consolidación del conocimiento crítico, reflexivo que fomente la emancipación, que logre articular desde el referente teórico un proceso meta teórico en la edificación de la estructura investigativa. Al respecto, Martínez (2006) afirma: "...necesitamos una nueva visión de la realidad, un nuevo *paradigma*, es decir, una transformación fundamental de nuestro modo de pensar, de nuestro modo de percibir y de nuestro modo de valorar..." (p. 38). Es importante destacar que se requiere de una mirada renovadora y transformadora para concebir el nuevo paradigma, enfoque o modelo que busque cambiar la enseñanza de las ciencias sociales en los estudiantes de educación básica secundaria. En este sentido, las teorías tradicionales en las que se ha desenvuelto la realidad educativa hasta la época actual requieren trascender con la finalidad de mejorar el proceso pedagógico y adaptarlo a la realidad actual.

Se afirma con Martínez que: "...detrás de cada paradigma se esconde una verdad epistémica" (ídem). En consecuencia, para la elaboración de un constructo teórico amerita de un recorrido, donde es imprescindible transitar un camino que permita el fundamento necesario para consolidar el objetivo planteado al inicio de la investigación. Por tanto, para iniciar ese transitar se requiere de un piso sólido que dé el soporte de objetividad permitiendo la rigurosidad científica.

De allí que, la investigación considerará el paradigma interpretativo, referido por Sandín (2003) como un espacio cognitivo instrumental, dirigido a la comprensión suficiente de fenómenos subjetivos, refirió entonces la instancia paradigmática de mayor pertinencia, especialmente en razón del acercamiento y estructuración de la conciencia subjetiva, como elementos que otorgan sentido a las nociones y acciones de los docentes, estudiantes, historiadores y diseñadores de cómic, siendo importante la cosmovisión de los informantes.

En este sentido, se requiere de un método que es el que estará ligado a todo el accionar necesario para lograr culminar la meta. En tal circunstancia, se apoya la postura de Habermas (1989) cuando destaca que, toda investigación tiene una intencionalidad producto de una ideología y unas creencias que determinan los objetivos (p.191). En este orden de ideas, se afirma con Martínez (ob. cit) que: "Una investigación neutra y aséptica es irreal, es una utopía" (p.39). Se destaca que, el método será la fenomenología, De esta forma, puede decirse que el interés principal

de este estudio gira en torno a la comprensión profunda del fenómeno, gracias a los elementos emergentes y significantes de aquellas personas que viven la realidad estudiada, pues según lo argumentado por Husserl (1992) "... todo conocimiento genuino y en particular todo conocimiento científico se apoya en nuestra evidencia interna, en estructuras esenciales de la conciencia..." (p.61); de allí, la importancia que refiere el contenido subjetivo en el desarrollo de este estudio.

Es importante, continuar este recorrido dentro de un contexto teórico epistemológico, con el apoyo de lo indicado por Bunge (2007): "La investigación científica es metódica, no es errática sino planeada. Los investigadores no tantean en la oscuridad, saben lo que buscan y cómo encontrarlo" (p.31). El inicio de la investigación parte de una motivación que obedece a las vivencias propias del quehacer educativo, aunado a la experiencia académica de la investigadora como docente de ciencias y formación en filosofía, lo que permite darle una nueva concepción a la enseñanza de las ciencias sociales particularmente a la historia, lo que incide en generar un cuestionamiento de los procesos que conducen a la formación del estudiante, desde la mirada normalizadora, limitada y estéril del docente a la forma de enseñar los contenidos de historia sin buscar generar cambios en la construcción del conocimiento y por ende, en la formación integral del estudiante.

Considerando lo anterior, se destaca lo expresado por Leal (2005), quien señala: "La creatividad implica pasión y autoestima; para ser creativo hay que estar dispuesto a romper moldes, a someternos a la crítica, a equivocarnos y a aprender hasta lograr nuestro propósito" (p.20); según esta consideración se debe mantener una mente abierta. Ser libres y auténticos para propiciar la transformación y, en este caso particular, generar un aporte que contribuya al mejoramiento del proceso pedagógico de un área esencial en la formación de los ciudadanos como lo son las ciencias sociales desde el cómic histórico. De la misma forma, Morín (2002), incursiona también en lo que tiene que ver con la elaboración de teorías y es importante tomar en consideración su aporte, cuando señala: "Una teoría no es el conocimiento que permite el conocimiento. Una teoría no es una llegada, es la

posibilidad de una partida. Una teoría no es una solución, es la posibilidad de tratar un problema” (p.25).

Esta afirmación indica que una teoría jamás puede ser algo definitivo, pues en la misma está implícita la incertidumbre y por ende, guarda relación con el principio de falsación acuñado por Popper (1962) en el cual decía: “Desde un punto de vista lógico, dista mucho de ser obvio que estemos justificados al inferir enunciados universales partiendo de enunciados singulares, por elevado que sea su número, pues cualquier conclusión que sacamos de este modo corre siempre el riesgo de resultar algún día falsa” (p.27).

Tal como se ha venido presentando lo correspondiente a la fundamentación epistemológica desde sus principales protagonistas, permite ahondar sobre el piso que de firmeza en la construcción teórica que se aspira generar desde el cómic histórico en la búsqueda afanosa por develar la verdad que gira alrededor del objeto de estudio. En este sentido, se señala de Popper (ob.cit), el estatuto de la epistemología viene definido por tres aspectos, el interés acerca de la validez del conocimiento su desinterés hacia el sujeto del conocimiento; el poseer un carácter lógico metodológico; es decir, normativo y filosófico. Ante estas visiones se presenta una diferencia que vale la pena destacar y es la planteada por Padrón (2006), quien asevera que para unos la epistemología estudia el conocimiento en general, desde un punto de vista filosófico, con lo cual el término resulta aproximadamente sinónimo de gnoseología (teoría del conocimiento) mientras que para otros la epistemología se reduce a uno de los tipos de conocimiento.

Aspectos Axiológicos

El enfoque cualitativo que desarrolla la investigación está apoyado en las ciencias sociales. Al respecto se toma en consideración de Martínez (2006) “rechaza el modelo especular (positivista), que considera al sujeto investigador como un espejo y esencialmente pasivo...acepta en cambio el modelo dialéctico” (p. 76). Es decir, el conocimiento surge como resultado de la dialéctica entre sujeto-objeto, de esta manera no existirán, “conocimientos estrictamente objetivos” (ídem).

De allí que la investigadora opta por interpretar el cómic histórico, y develar la realidad hallada en el Instituto José Antonio Galán, sin ataduras, ni ocultamientos. Por tanto, la investigación está planteada por valores propios del quehacer educativo, como la tolerancia, el respeto, la solidaridad, es decir, un enfoque humanista. Acciones que se consideraran fundamentales para trabajar el cómic histórico como género discursivo, fomentando la emancipación del estudiante de básica secundaria.

MARCO LEGAL

La Constitución Política de Colombia de 1991, en sus artículos 27, 41, 44, 67, 68, 69 y 70; manifiestan que la educación es un derecho y que se debe buscar el acceso al conocimiento; para formar ciudadanos de bien, respetuosos de las normas y competitivos en todos sus ámbitos encaminado al desarrollo integral del individuo y la sociedad que se basa en un principio de corresponsabilidad frente a su ejercicio y su función social, entendiéndose que de su prestación son responsables el Estado, la comunidad y la familia; es por ello que, a través del Ministerio de Educación se han propuesto Líneas estratégicas para convertir a Colombia en el país mejor educado de América Latina para el año 2025 y para ello debe proponer cambios educativos e inversión en la misma, lo cual, el gobierno actual va en contravía, aniquilando programas, limitando la enseñanza, reduciendo el presupuesto, planteando propuestas que el estudiante y la educación en sí se siente maltratada generando un descontento frente a la educación y el arte de aprender.

En la Ley General de Educación 115 de 1994 en su Artículo 5º que nos remite a los Fines de la educación señala en su numeral 5, la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber y en su numeral 7, el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones. (Ley General de Educación, 1994), esta aseveración permite que los docentes y los

estudiantes se acerquen al conocimiento de una manera agradable y con funcionalidad a su vida social y personal.

Para el desarrollo de esta investigación se tendrá por pilar legal principal la Constitución Política de Colombia, la cual define que:

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica”. (Constitución Política de Colombia)

Este artículo funciona como antesala a las directrices enunciadas en los lineamientos curriculares, los estándares y los derechos básicos de aprendizaje planteados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), las cuales son las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares, que con el respaldo de la comunidad académica educativa, apoyan el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación de Colombia.

El seguimiento de dichas orientaciones permitirá enfocar el esfuerzo investigativo en el uso del lenguaje icónico como instrumento pedagógico para el desarrollo de Competencias en Ciencias Sociales y Ciudadanas, competencias que no son otra cosa que criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños y jóvenes del país, calidad educativa que debe ser entendida como un proceso de formación integral centrado en la persona humana, su dignidad, sus derechos y sus deberes.

Lineamientos curriculares (1998), En esta normativa, se orienta la práctica del docente en los diferentes niveles educativos y determinan los aspectos de elaboración del currículo, para el caso particular del área de Ciencias Sociales, incorpora la constitución política y Democracia como cátedras obligatorias. Por tanto, es esencial que los docentes dirijan su práctica no sólo al apropiamiento de

saberes que le permita al estudiante desempeñarse de manera asertiva en su contexto, sino que propenda por su formación integral como ciudadano.

Desde estas perspectivas, se hace necesario detallar los objetivos y los fines de la educación colombiana, sobre todo en lo que tiene que ver con la educación en Ciencias Sociales, lo cual debe hacer eco a los lineamientos del marco internacional en cuanto a la formación social del hombre y a la defensa de sus derechos humanos. A este respecto el MEN (2006), afirma que:

El fin último de la educación es el conocimiento, la comprensión y capacitación, para vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él; planteamiento este que históricamente es inherente a las Ciencias Sociales, porque estas dimensiones han sido y son asociadas a este campo del conocimiento (p.7)

En otro de sus apartes se destacan los propósitos holísticos que tiene también el Área de Ciencias Sociales, para ello se hace referencia a lo establecido por el MEN(2006) al establecer que los propósitos están en:

Ayudar a comprender la realidad nacional (pasado-presente) para transformar la sociedad en la que las y los estudiantes se desarrollan...; Formar hombres y mujeres que participen activamente en su sociedad con una consciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y la diversidad existentes en el país y en el mundo; Propiciar que las personas conozcan los derechos que tienen y respeten sus deberes(p.9).

El MEN (2014) enfatiza diciendo y resaltando que sus intereses están encaminados a que:

Los estudiantes desarrollen capacidades para buscar evidencias, analizar información, sustentar posiciones, reflexionar sobre las actuaciones, evaluar la calidad de la información, es decir, la capacidad de pensar analítica y críticamente sobre los problemas y fenómenos sociales, llama la atención que, si bien en la prueba analizada se encontraron recursos, su número es ostensiblemente menor en relación con el que había en las pruebas hasta antes de 2014, en las cuales una buena cantidad de preguntas incluía tiras cómicas, mapas, cuadros y gráficas estadísticas, fotografías e ilustraciones (p.97)

De lo expresado anteriormente por el MEN se destaca que se debe incentivar al pensamiento analítico y crítico, y señala incluir las tiras cómicas, fotografías e ilustraciones en el proceso pedagógico.

Estándares básicos de competencias en el área de ciencias sociales (2002), constituyen una guía, un marco flexible y un punto de partida, desde donde se piensa, elabora y aplica la concepción del maestro frente a su disciplina, en aspectos como la epistemología, la pedagogía y la didáctica. Es bajo éste último parámetro que se determina la práctica pedagógica de los docentes y su contribución a la formación en ciudadana.

De acuerdo con lo expuesto, se puede afirmar que el Estado es consciente que se debe educar a los estudiantes en el área de ciencias sociales bajo los conocimientos de la constitución política y principios democráticos, para lograr una adecuada convivencia y sujetos participativos que se apropien de las problemáticas de su comunidad y las solucionen de manera asertiva, a través del análisis, la reflexión, el diálogo, el debate, la tolerancia y la conciliación.

CAPÍTULO III

REFERENTES METODOLÓGICOS

Naturaleza y Enfoque de la Investigación

La investigativa que tiene por título “El cómic histórico como género discursivo en el área de Ciencias Sociales en la Educación Media en Colombia” se desarrolló bajo el enfoque cualitativo post positivista desde la perspectiva metodológica de Fernández (2014) cuando apunta a que “...la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p.358). Siendo esta investigación de carácter cualitativo y con la finalidad de buscar validez de las actividades que condicionan este proceso, se señala de Martínez (2006) que: “...el enfoque cualitativo es por naturaleza dialéctico y sistémico” (p.76), lo que atañe a los aspectos ontológicos y epistemológicos que guíen la metodología de la investigación. En este sentido, se consideraron los referentes dialécticos al resultado de la interacción del “sujeto (sus intereses, valores, creencias, etc.) y el objeto de estudio” (ídem), en consecuencia, no existirán conocimientos estrictamente “objetivos”. Con respecto al objeto de estudio, se busca evaluarlo desde una estructura ontológica o sistémica producida por “el conjunto de variables biopsicosociales que lo constituyen” (p.77), a fin de determinar la contextualización de la realidad del objeto de estudio desde el andamiaje teórico y perspectiva de la investigadora.

Paradigma

Con el estudio del cómic histórico, se buscó construir una aproximación teórica referida a su uso como recurso didáctico para la formación de pensamiento autónomo, crítico y reflexivo que lleve a la emancipación del pensamiento del futuro ciudadano, pretendiendo vincular el saber académico con la cotidianidad expresado en los cómics, a fin de salvar el sesgo de la intelectualización que se busca desde la práctica escolar, mediante la construcción del conocimiento del área de ciencias sociales de forma autónoma, y creativa. Por esta razón, Habermas (ob.cit.) propugna que el saber humano se constituye en virtud de tres intereses constitutivos de saberes, llamados por él técnico, práctico y emancipatorio. El primero de éstos, el interés técnico, corresponde a aquel en que los seres humanos quieren adquirir conocimientos que les faciliten un control técnico sobre los objetos naturales. El saber resultante de este interés es típicamente, un saber instrumental que adopta la forma de explicaciones científicas.

En este sentido, la investigación, se desarrolló metodológicamente bajo la orientación del Paradigma Interpretativo, el cual se introduce en el estudio de las representaciones humanas y de la vida social para destacar las concepciones de los actores involucrados. Este paradigma intenta suplantar los elementos científicos de explicación, predicción, y control del paradigma positivista por los de comprensión, significado y acción, busca la objetividad en el escenario contexto de la investigación utilizando como criterio de veracidad el acuerdo intersubjetivo del entorno educativo para abordar el cómic histórico en el contexto educativo Colombiano. Según Stenhouse (2004), el paradigma interpretativo "...engloba un conjunto de corrientes humanístico-interpretativas cuyo interés se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social" (p.42). De acuerdo a lo señalado, se busca realizar la interpretación y contemplación de la realidad educativa, particularmente en el área de ciencias sociales.

De igual forma, De La Torre (1997) considera que "...esta perspectiva pretende sustituir las nociones científicas de explicación y control del paradigma positivista por las nociones de comprensión, significado y acción" (p.45). La

perspectiva interpretativa penetra en el mundo personal de los sujetos, para interpretar las situaciones, qué significan para ellos, qué intención tienen dentro de un contexto específico y determinar la incidencia que puede tener el cómic histórico en el proceso educativo.

Para De La Torre (1997), el Paradigma Interpretativo busca:

La objetividad en el ámbito de los significados, utilizando como criterio de evidencia el acuerdo intersubjetivo en el contexto educativo...enfatisa en la comprensión e interpretación de la realidad educativa desde los significados de las personas implicadas en los contextos educativos y estudia sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características del proceso educativo no observables directamente ni susceptibles de experimentación. (p.42)

Este paradigma permitió abordar teóricamente el cómic para determinar su concepción desde la realidad a través de los informantes clave y la perspectiva de la investigadora, de este manera se podrá construir el aporte teórico que logre dilucidar desde una mirada transformadora, el proceso educativo del área de ciencias sociales, para ello, se aplicará un tratamiento hermenéutico de la información, ya que según Corbis, (2005) “El planteamiento fundamental de la hermenéutica es opuesto al positivismo. Afirma que no existe un lenguaje observacional puro; todo lenguaje es interpretación, todo conocimiento es interpretación” (p.58). Por tanto, es el paradigma interpretativo, que permitirá el análisis sistemático de todos los actores involucrados.

Método de Investigación

Desde la fundamentación ontológica y epistemológica, este apartado estuvo orientado como se señaló a la fenomenología, como el método que guió el desarrollo de esta investigación, al respecto, se resalta de De La Torre (2005), a un tipo de diseño asociado directamente con la corriente filosófica de Husserl (*ob.cit*), y se asocia con el estudio de las estructuras de la conciencia que posibilitan su relación con los objetos; es decir, resulta un método que parte del análisis de las experiencias vividas por las personas acerca de un fenómeno, y se fundamenta en

la descripción de los aspectos esenciales del significado trascendente, desde la visión de los propios informantes.

Por tanto, el método representó el camino para alcanzar un fin teleológico, y desde el modo de hacer algo de manera ordenada y sistemática. Se puede decir también que es el modo razonado de llegar al conocimiento. A este respecto Zorrilla (1998) agrega que "...el método es la clave para llegar a la verdad, ya que se levanta sobre la base de la relación entre nuestros pensamientos y los fenómenos." (p.50).

Es necesario trabajar a Husserl (1991) desde el punto de vista de la investigadora, quien parte de un conocimiento que consiste en remontarse por intuición hasta las esencias que posibilitan las captaciones ordinarias; puesto que, el método fenomenológico tiene presente la descripción de la realidad observada desde una perspectiva de intuición, pues no se puede aceptar nada con evidencia apodíctica si no se capta directamente en su manifestación donde el objeto aparece; tal como lo explica Thompson (2007), al manifestar que la fenomenología es importante debido a que:

Todo intento de alcanzar una comprensión clara de la mente humana tiene, en algún momento, que hacer frente a la cuestión de la conciencia y la subjetividad, es decir, a cómo pensamientos, percepciones, acciones y sentimientos son vividos por cada uno de nosotros. Los acontecimientos mentales no ocurren en el vacío; son vividos por alguien. La fenomenología se dedica a la descripción, análisis e interpretación cuidadosas de las vivencias (p. 16).

Al respecto lo señalado, indica que la experiencia, es un fundamento que establece la relación y la actitud, como lo indica Husserl. Es darle campo a la experiencia, actúan la contraparte pasiva a algo activo. Los modos van subiendo de niveles, de la experiencia silenciosa pasa a la vivencia, luego vienen los juicios descriptivos empíricos y los enunciados empíricos como lo señala Thompson. Es decir, parte de la generalidad de la vida, para llegar a lo particular, en donde se vislumbra brevemente la persona.

En este orden de ideas, para captar lo esencialmente humano de la realidad social, la fenomenología, permitió el acercamiento a la esencia de las vivencias humanas. Al respecto es conveniente señalar a Husserl (1959) quien propone tres categorías básicas:

1) La epojé: (reducción fenomenológica) que implica poner entre paréntesis, suspensión de juicios, suspensión del conocimiento o dejarlo latente. Esto significa romper con las certezas positivistas y sustenta, por tanto, la necesidad de revisar lo aprendido, desaprender para volver a aprender, esta vez de una manera distinta.

2) La intencionalidad: representa el vínculo entre el mundo y la conciencia por establecer una relación inseparable entre la acción y la intencionalidad, de tal manera que toda acción humana es precedida por un interés y, por tanto, se conocerá la intencionalidad de esa conciencia si se sabe interpretar la acción.

3) El mundo de la vida: como experiencia de lo vivido constituye una de las cualidades vitales. Ésta incluye el mundo de los individuos y las verdades individuales (donde) lo vivido es lo real, lo interno (en consecuencia) el mundo de vida es intuitivo, constituido por los saberes humanos. La experiencia de los individuos se retoman aquí funciones protagónicas como referentes, testigos y constructores de las historias de vida de las personas que a la vez reflejan las características diacrónicas de las sociedades en su existir en diversos contextos temporo-espaciales.

Asimismo, se destaca que se consideraron los postulados de Schütz, (1899-1959), quien sostiene que la realidad es un mundo en el que los fenómenos están dados, sin importar si éstos son reales, ideales o imaginarios. Este mundo es el “mundo de la vida cotidiana”, en el que los sujetos viven en una actitud natural, cuya materia prima es el sentido común, de allí que las apreciaciones de los docentes, estudiantes, historiadores y diseñadores de cómic, serán fundamentales en la construcción teórica que se aspira emerger.

Por tanto, el sujeto que vive en el mundo social está determinado por su biografía, identidad y por su experiencia inmediata, lo que permitirá desde su concepción discernir sobre los elementos que giran alrededor del cómic histórico. De tal manera que, cada sujeto se sitúa de una forma particular y específica en el mundo; su experiencia es única e irrepetible, esto hará que las reflexiones y constructos que se generen garanticen autenticidad en sus hallazgos debido al contexto, para comprender como los informantes aprehenden al objeto de estudio. Se señala de Schütz (1972) quien habla de un “repositorio de conocimiento

disponible”, generado desde la posición de cada individuo en el espacio y el tiempo. Este espacio de almacenamiento de experiencias, pueden ser recuperadas para constituir una nueva experiencia personal inmediata del objeto de estudio.

Para Habermas (1989) es necesario que los individuos sean capaces de ir más allá de solo comprender las realidades de los sujetos, sino que puedan entregar soluciones a los problemas sociales y de esta forma contribuir a los cambios que sean precisos para enfrentar la adversidad. Pero para lograr estos cambios primero se debe comprender a la sociedad en su desarrollo histórico y esto debido a que, como señala Alvarado (2008) “...trascienda la tendencia periodizante, porque los ritmos temporales nunca son iguales cuando se trata de la cultura, la economía, la política, y mucho menos las prácticas educativas”(p.198). Por esta razón, Habermas (ob.cit.) propugna que el saber humano se constituye en virtud de tres intereses constitutivos de saberes, llamados por él técnico, práctico y emancipatorio. El saber resultante de este interés, es típicamente, un saber instrumental que adopta la forma de explicaciones científicas.

Por consiguiente, desde Habermas se tiene que la intersubjetividad constituye una característica del mundo social. El aquí se define porque se reconoce un allí, donde está el otro. El sujeto puede percibir la realidad poniéndose en el lugar del otro, y esto es lo que permite al sentido común reconocer a otros como análogos. Es en la intersubjetividad, donde podemos percibir ciertos fenómenos que escapan al conocimiento del yo, pues el sujeto no puede percibir su experiencia inmediata pero sí percibe las de los otros, en tanto le son dadas como aspectos del mundo social. Dicho de otra forma, el sujeto no puede percibir sus actos, pero puede percibir los actos y las acciones de los otros.

Fases del método Fenomenológico en la Investigación.

El método fenomenológico estudia hechos y situaciones anclados en la experiencia vital de los sujetos protagonistas, del mundo de la vida, de la cotidianidad traducido en vivencias y descripción de significados. Considerando lo señalado anteriormente, se hace necesario asumir la orientación planteada por

Martínez (2007), en cuanto a los momentos que permitieron organizar el desarrollo de diversas acciones en función de reducciones fenomenológicas.

En tal sentido, para Martínez (ob.cit) señala que "...en comprensión interpretativa, es primordial aplicar diversos procesos de pensamiento los cuales serán específicos de acuerdo con los objetivos de cada etapa y fase del enfoque fenomenológico" (p. 102). Siendo estas fases:

1. Fase Inicial: Etapa previa o clarificación de presupuestos.

Los sujetos expresan valores, intereses, experiencias que necesariamente influyen en la forma de ver las cosas y de razonar, en este caso todo aquello que gire en torno al cómic histórico como género discursivo. En tal sentido, la libertad de prejuicios es fundamental en la investigadora, sus concepciones contaminadas por la tradición, religión, códigos éticos y la cultura misma que conforman el mundo preconcebido, limita la interpretación, sesga la intención investigativa, de allí la importancia de hacer epojé como lo expresa Husserl.

2. Fase de campo: Etapa descriptiva.

Esta etapa tuvo como objetivo realizar una descripción del fenómeno en estudio, que resulte lo más completa posible y que refleje la realidad vivida por los sujetos implícitos en él.

Para Martínez (2007), esta etapa consta de los siguientes pasos:

1. Elegir la técnica o procedimiento para la recopilación de la información.
2. Aplicar los procedimientos seleccionados. Con la firme intención de "que se detalle todo cuanto sea posible", "recoger el fenómeno descrito en su contexto natural, tal como se presente".

Fase Reflexiva. Etapa estructural de la Investigación.

Consistió en examinar minuciosa y detalladamente las descripciones previamente realizadas. La reflexión fenomenológica buscó examinar el significado o la esencia del fenómeno, siendo en este caso el cómic histórico. Por tanto, es un proceso ejecutado constantemente en la vida cotidiana.

Para Martínez (2008), en esta fase, es fundamental:

- a) Lectura general de la descripción de cada protocolo, lo cual busca una visión de conjunto.
- b) Delimitación de las unidades temáticas.
- c) Delimitación de temas en cada unidad temática.
- d) Interpretar cada tema.
- e) Integrar cada tema en estructuras descriptivas, lo cual permite identificar el fenómeno y distinguirlo de los demás. En el método fenomenológico, lo fundamental es que esta estructura surja de los datos del protocolo, que sea fiel a las vivencias del sujeto estudiado, lejos de una estructura teórica preestablecida.
- f) Integrar todas las estructuras particulares en una general, lo cual permite de acuerdo con Husserl (ob.cit), "...pasar de las cosas singulares al ser universal, a la esencia. (p.37).
- g) Entrevista final con los sujetos estudiados, con el fin de hacerles conocer las derivaciones de la investigación y conocer sus impresiones sobre el hecho investigado.

3. Fase de construcción del texto fenomenológico.

En esta fase de integración de los hechos recabados, para Van Manen (1989), el objetivo es "...diseñar una descripción (textual) inspiradora y recordatoria de acciones, conductas, intenciones y experiencias de los individuos tal como las conocemos en el mundo de la vida" (p.37). Con el texto fenomenológico, se procura llevar al lector la contemplación del significado del objeto de estudio. Es decir, el texto tiene que provocar "un efecto transformativo" de modo que su significado más profundo produzca una evocación gratificante al yo del lector desde la vinculación de los constructos que giran alrededor del objeto de estudio (ciencias sociales, enseñanza de la historia, educación media).

Nivel de la investigación

La investigación se ubicó en el nivel explicativo, al respecto Rodríguez (2005), señala que se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa efecto, intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de las leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones. En este orden de ideas, se destaca lo expresado por Sierra (1981), quien manifiesta que el nivel explicativo, se ha entendido convencionalmente como precisar la causa de algo, detectar el porqué de algo, así como encontrar los procesos que permiten comprender de qué manera ocurre el evento.

En este sentido, explicar puede entenderse entonces como el proceso mediante el cual se expone ante otros el sentido de lo que se indaga, se pone en evidencia lo constitutivo de un fenómeno cualquiera ya sean ideas, hechos, conceptos, situaciones o compartimientos, en este caso lo asumido por el recurso didáctico como es el cómic histórico en el área de ciencias sociales. En la presente investigación el nivel explicativo, se centró en las causas del objeto de estudio, para responder a las preguntas del por qué y cómo se origina ese fenómeno tomando en cuenta la categorización y el análisis, así como las relaciones entre categorías, sobre la base de la información de los datos que se recaben vinculado al referente epistemológico para hacer generar constructos teóricos tomando en consideración la perspectiva crítica de la investigadora para alcanzar la contemplación y obtener cada objetivo.

Estudio de la realidad

Objeto de Estudio: **El CÓMIC HISTÓRICO como género discursivo en el área de ciencias sociales de la educación media en Colombia**

Realidad del Objeto de Estudio:

1. Desconocimiento e incompreensión de la riqueza epistemológica del cómic.
2. Poca visibilidad del cómic como herramienta didáctica, para educadores, autoridades académicas, editoriales y público en general.
3. Falta de investigación y respaldo, reflejado en la resistencia a introducir el cómic como narrativa gráfica en el aula.

Informantes Clave

Para Taylor y Bogdan (1994) los informantes o agentes sociales representan “...el mejor amigo del investigador: el que lo presenta, le entrega información, le averigua eventos, entre otros” (p.39). Lo antes expuesto, evidencia que los criterios de selección de los sujetos (a partir de ahora, agentes sociales) estuvieron basadas en la posibilidad de conocimiento sociocultural sobre el objeto de estudio.

Para el desarrollo de la investigación doctoral estuvo conformada por ocho (08) informantes clave en total discriminados de la siguiente manera:

Cuadro 3: Criterios de los informantes clave

Código	Informante	Criterios
EST01	Estudiante	Estudiante de undécimo grado con rendimiento alto en ciencias sociales y ciudadanas del Instituto José Antonio Galán
EST02	Estudiante	Estudiante de undécimo grado con rendimiento bajo en ciencias sociales y ciudadanas del Instituto José Antonio Galán
DOC01	Docente	Docente de ciencias sociales
DOC02	Docente	Docente de Lenguaje
HIS01	Historiador	Licenciado en Historia con experiencia en el nivel de educación media.

HIS02	Historiador	Formación profesional en Historia con estudios de postgrado afines al área.
DIS01	Autor de Cómics Históricos	Diseñador Colombiano de Cómics
DIS02	Autor de Cómics Históricos	Diseñador de cómic históricos.

Los mismos fueron seleccionados porque proporcionarán información de suma importancia para el desarrollo de la teoría emergente, ajustado a los postulados del paradigma y método de la investigación.

Escenario y Contexto

A continuación, se presentan los datos administrativos del escenario de estudio seleccionado en esta investigación:

Plantel: Instituto José Antonio Galán

Nivel: Educación Media

Municipio: Floridablanca (Santander – Colombia).

Sector: Urbano

Matricula: 773 estudiantes de Básica Primaria y 813 de Básica Secundaria y Media.

El Instituto José Antonio Galán, se encuentra ubicado en Colombia, en el Departamento de Santander, Provincia de Soto, Municipio Floridablanca, Barrio El Reposo. Tiene dos sedes y tres jornadas: mañana, tarde y noche. Cuenta con dos programas: Programa Técnico Laboral de articulación con el Sena y la educación media académica. Ofrece educación a aproximadamente 1600 estudiantes en esta comuna, en preescolar, básica y media para la formación de ciudadanos con habilidades comunicativas y conciencia ambiental, desde el ámbito académico y/o técnico, para responder a las exigencias de la globalización. La mayoría de ellos viven en arriendo cerca del colegio, en el Reposo, Santa Helena, Arrayanes, Alares, Trinidad y San Bernardo, que pertenecen a los estratos 1, 2 y 3. Las fuentes de ingresos de sus familias provienen de su labor como empleados en empresas o trabajadores informales, o por días, como modistas, albañiles, zapateros,

vendedores, oficios varios, etc. Algunas familias en estos momentos pasan por crisis económicas derivadas del desempleo o porque la remuneración es insuficiente, y por tanto hay estudiantes en los grados superiores que trabajan de manera informal para colaborar con los gastos familiares. Hay estudiantes venezolanos que llegaron a Santander por la crisis de su país. La mayoría de los chicos conviven con sus padres y hermanos, y también hay estudiantes con padre ausente, algunos con padrastro o con otros miembros de su familia extensa. En su proyecto de vida, consideran importante estudiar, con la idea de alternar con trabajo para cubrir sus gastos personales y colaborar en sus casas.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En el proceso metodológico de las investigaciones de corte cualitativo, las técnicas más útiles para recoger esta información suelen ser la observación y las entrevistas, los grupos de discusión entre otras. Para esta investigación se empleó la técnica de la entrevista a profundidad para obtener datos necesarios y sustentar el proceso de categorización de la presente investigación.

Partiendo de las consideraciones anteriores, esta investigación aplicó la observación, para el proceso de interpretación de las subcategorías y conclusiones, esto debido a que se está regresando a la presencialidad después de más de un año y medio, de confinamiento producto de la pandemia del COVID-19. En este sentido, adicionalmente a la entrevista, es necesario resaltar que la técnica de la observación según Taylor y Bogdan (1994) es:

...una técnica que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el medio de los últimos, y durante la cual se recogen los datos de modo natural y no intrusivo, partiendo del interés de los investigadores de captar la realidad desde la perspectiva del actor o de los participantes en el estudio, la relación investigador-participantes dará lugar a la obtención de un cuerpo de datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, el desarrollo de los fenómenos recogidos a través de descripciones detalladas de los sucesos observados por el investigador (p.37)

Lo anterior, deja en evidencia, que la observación, condujo a la investigadora hacia una mejor comprensión de la realidad.

En este orden de ideas, también se aplicó la técnica de la entrevista, específicamente la entrevista a profundidad, con la finalidad de fortalecer la información que se obtenga en las observaciones realizadas por la investigadora y tener un mayor acercamiento a la realidad social; tal como lo expresa Valles (1999) generar: "...un constructo comunicativo y no simples registros del discurso los que 'hablan al sujeto'" (p.193); mediante su aplicación, se pudo acceder al conocimiento referente a las concepciones del cómic histórico en las ciencias sociales. De igual forma se señala Urbano (2007), las investigaciones con carácter social se han abierto a la posibilidad de combinar métodos e instrumentos para tener complementariedad. En este mismo orden y dirección, Taylor y Bogdan (ob.cit), definen la entrevista como "...una conversación, verbal, cara a cara y tiene como propósito conocer lo que piensa o siente una persona con respecto a un tema particular". (p.74).

Por su parte, Guber (2001), señala:

La entrevista permite complementar y verificar la información obtenida mediante la observación participante, se puede llegar a un contacto con los individuos, creando unas condiciones que les permita a los participantes decir libremente lo que piensan y sienten, empleando su propio lenguaje que es parte de su realidad natural. (p.30).

De acuerdo a lo expresado por los autores, la entrevista es una de las técnicas más apropiadas para acceder a la información, debido a que el entrevistado pudo expresar libremente todos sus pensamientos y sentimientos acerca de los constructos vinculantes y el objeto de estudio de la investigación. Por esta razón, es conversacional, no directiva, sin juicio de valor con la finalidad que el entrevistado descubra las motivaciones que incentivan su comportamiento.

Asimismo, para complementar lo anterior, la investigadora empleó el testimonio focalizado, definido por Martínez (2007) como la técnica que invita al entrevistado(a) a ampliar sus ideas sobre aspectos específicos del fenómeno en estudio en el cual se requiere su aporte. En este sentido, se solicitó a los(as) entrevistados(as) manifestar de manera espontánea, libre sus percepciones,

creencias sobre subcategorías muy específicas, para asignarle un valor agregado a la investigación.

Confiabilidad

En lo que respecta a la credibilidad y confiabilidad de la investigación, ha sido una de las grandes preocupaciones en el contexto de las ciencias sociales, las respuestas a estas interrogantes lo constituyen en efecto, la aseveración de los investigadores de que sus estudios poseen un alto nivel de validez derivada del modo de recoger la información y de las técnicas de análisis que usan. Esos procedimientos inducen a recolectar, revisar, comparar y analizar de manera continua, adecuando las entrevistas a las categorías y no a conceptos abstractos traídos de otro medio.

Según lo anterior, se destaca con Goetz y Lemcopte (2003) que la confiabilidad tiene dos caras "...una interna y otra externa: en la interna se suelen utilizar varias estrategias para reducir las amenazas que se le presentan a la confiabilidad, entre ellas". (p.17). En este sentido, usar categorías descriptivas de bajo nivel de inferencia, es decir, lo más concretas y precisas posible, basados en datos primarios y actuales, que ofrecen al lector múltiples ejemplos extraídos de las notas de campo, son generalmente consideradas como más creíbles. Asegurarse de que lo visto o registrado por el investigador coincide o es consistente con lo que ven o dicen los sujetos del grupo estudiado. Utilizar todos los medios técnicos disponibles en la actualidad para conservar en vivo la realidad presenciada: grabaciones de audio y de vídeo y fotografías.

Por tanto, en este orden de ideas, con el fin de dar rigor a la investigación, se hizo necesario, someter el mismo a ciertos criterios de calidad desde su credibilidad, auditabilidad y transferibilidad.

La credibilidad se logró cuando la investigadora, a través de las entrevistas prolongadas con los participantes en el estudio, recolectó información para obtener los hallazgos como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten

sobre el cómic histórico, convirtiéndose en argumentos fiables en la medida en que se les dará participación para reafirmar, confirmar o corregir sus opiniones.

La investigadora generó un ambiente tranquilo que permitió a los informantes expresar de manera espontánea sus posiciones o puntos de vista sobre las competencias científicas en su práctica pedagógica. Estas opiniones fueron transcritas de la forma más ajustada a la realidad, siendo el reflejo exacto de lo obtenido a través del conversatorio/ entrevista realizada entre la investigadora y los docentes, estudiantes, historiadores y diseñadores de cómics, dando la opción a los informantes de revisar sus expresiones pudiendo retroalimentar o ampliar la información.

Otro punto es la **auditabilidad**, llamada por Guba y Lincoln (2002) como confirmabilidad, se refiere a "...la habilidad de otro investigador de seguir la pista o la ruta de lo que el investigador original ha hecho" (p.123). Para asegurar que otros investigadores de perspectivas similares puedan examinar los datos y llegar a conclusiones semejantes a las de la investigadora original y certificar el origen de la información presentada en la investigación, se realizaron grabaciones a través de video/audio, dada la situación de pandemia mundial se aplicó la entrevista de forma virtual.

La transferibilidad o aplicabilidad será el tercer criterio considerado en los estudios cualitativos, se refiere a la posibilidad de extender los resultados del estudio a otras poblaciones. Aunque el estudio, se realizó en el Instituto José Antonio Galán, fue factible realizar en cualquier otra institución con otras poblaciones, pues su estructura puede servir de referencia para seguir haciendo ciencia desde diversos contextos.

Procesamiento y análisis de los Resultados

El análisis de datos cualitativos en la investigación consistió en recibir los datos no estructurados, para luego estructurarlos e interpretarlos mediante la categorización, estructuración, triangulación y contrastación, de las diferentes fuentes, métodos de recolección usados y estudios paralelos existentes sobre el objeto de investigación. En este sentido, como se utilizó de técnica primaria para

recoger la información, la observación, entrevista, respectivas anotaciones de campo del fenómeno observado, se tomaron en cuenta las siguientes características para el procesamiento de los resultados, apoyado en Martínez (ob.cit):

Categorización: Categorizar, analizar e interpretar, son ejercicios mentales que no se pueden separar, es posible ir haciendo una u otra cosa, a veces en un orden y otras veces en otro orden. La categorización consistió entonces en, la segmentación en elementos singulares, o unidades relevantes. De igual forma se establecieron una unidad de sentido en las notas registradas por algún medio. En esta oportunidad la entrevista y la evidencia fotográfica, que fue también textual y al mismo tiempo conceptual. A partir del marco referencial, se establecieron las ideas más sobresalientes haciendo una lista con ellos, se procede a definir cada una de las categorías iniciales, indicando cómo se las encuentra en la realidad, según lo que presentan las teorías recogidas en el marco referencial o en textos especializados.

En este contexto investigativo se asumió tomando en cuenta lo siguiente:

- a) El cómic histórico como recurso didáctico.
- b) El cómic histórico en las ciencias sociales
- c) El cómic histórico como género discursivo.

Se destaca, que las unidades de análisis son constructos vinculantes al objeto de estudio, los mismos dieron una orientación a la estructura que debe desarrollarse en la búsqueda de los hallazgos con los informantes y del marco teórico. En la investigación, se pretende lograr el intercambio de los registros o informaciones, desde las diferentes perspectivas de los agentes. En este sentido, el marco referencial de la investigación desde los contenidos que se apoyaron el desarrollo de la teoría y la transcripción de las entrevistas que se realizaron. Igualmente, se categorizaron los aspectos fundamentales para hacer una interpretación más digerible.

Interpretación: Consiste en la transición de la información obtenida para formar un cuerpo teórico de ideas relativas al tema de estudio. Según Martínez (ob.cit), "...son conjeturas relativas a las conexiones que se pueden establecer entre

fenómenos estudiados y las uniformidades y regularidades que subyacen a estos” (p.86). En primer lugar, se realizó una interpretación superficial durante las entrevistas y, posteriormente, la interpretación profunda cuando se complete la recolección de la información. En el proceso de interpretación se aplicaron aspectos analíticos tales como: comparación, contrastación, agregación y ordenación. De igual manera, en el proceso de análisis de información la interpretación se apoyará en la técnica de “triangulación de fuentes”, comparando las respuestas dadas por los docentes con el referencial teórico y a la vez con los aspectos registrados en la observación participante realizada.

Contrastación: Esta segunda etapa corresponde a la fase analítica, que consistió en la reducción de los datos. Es decir, su codificación y transformación, con vistas a responder a la pregunta de investigación. Implica la contratación de los resultados producidos con las preguntas de investigación, lo que puede redundar en su reformulación, ampliación o complejización. La presentación de la contrastación se hizo por medio del análisis de los testimonios, se usarán cuadros comparativos que destacan las ideas centrales de los datos encontrados, apoyado en Martínez se dividirán los contenidos en “unidades temáticas” (ob.cit.) (p.268). El cual expresa de forma expedita la información. En este orden de ideas, se dividieran de la siguiente forma:

- a) La concepción de los actores involucrados en el cómic histórico como recurso didáctico.
- b) Incidencia del cómic histórico en el desarrollo crítico del pensamiento del estudiante de educación básica secundaria desde el área de ciencias sociales.
- c) El cómic histórico como género discursivo en la construcción de conocimientos de las ciencias sociales en los estudiantes de secundaria.

Triangulación: La idea fundamental es reunir observaciones e informes sobre una misma situación efectuados desde diversos ángulos o perspectivas, para compararlos y contrastarlos. En este sentido, después de la contrastación es

importante triangular con los hallazgos obtenidos desde las técnicas que se aplicaron, al comparar los diversos informes se debió señalar los aspectos en los que difieren, coinciden y se oponen. En el caso de oposición, se pudo contrastar con las pruebas contenidas en grabaciones y transcripciones. Esta técnica constituye un paso preliminar para la elaboración de un “informe analítico”.

En este sentido, la triangulación de la información que se obtuvo de las entrevistas, fueron fundamentadas con los aportes teóricos reflejados en el marco conceptual, vinculado a la perspectiva de la investigadora. Tomando en cuenta los planteamientos de Bizquera (2009), se señala a que en la investigación la triangulación se realiza de la siguiente manera: Triangulación de datos realizados: Espacial: Los datos recogidos se hacen en distintas partes para comprobar coincidencias. Esto para evidenciar divergencias, es tratar de demostrar los supuestos que opina cada sujeto. Personal: La muestra de sujetos puede ser variada, como las diferentes comunidades que comparten. Esto incluye la opinión de cada uno para examinar coincidencias, es someter a juicio crítico del conocimiento e interpretaciones que se obtienen para afrontar los datos que se obtuvieron.

Para realizar la triangulación en la investigación planteada, se tomaron en cuenta los puntos de vista y la experiencia de cada uno de los ocho informantes clave, contrastando su opinión como los hallazgos de la realidad, le permitió a la investigadora, identificar posibles significados que servirán de luz en el camino a la teorización, permitiendo realizar una descripción crítica para dar sentido a las categorías, se destaca que, en esta fase termina el proceso de análisis de la información.

Teorización: Tomando lo expresado por Martínez (2006) quien afirma que: “Las actividades formales del trabajo teorizador consisten en percibir, comparar, contrastar, añadir, ordenar, establecer nexos y relaciones y especular.” (p.279) En este caso, para expresar la teoría, se hizo uso entre otras, de las metáforas y las analogías como géneros discursivos que fortalecen el pensamiento crítico desde su vinculación con el cómic histórico. Se destaca que, representan expresiones relacionadas a una idea particular pero que se aplica a otra palabra o frase para dar

a entender que hay una semejanza entre ellas y analogías que indican la relación de similitud entre aspectos distintos. Al respecto Martínez (2006) afirma: "..., Podremos aceptar también con mayor facilidad la función que desempeñan las analogías, las metáforas y los modelos en el surgimiento de las nuevas teorías" (p.281). Las mismas se usan con la finalidad también de sensibilizar y hacer más visible las inquietudes suscitadas y vislumbrar la compleja esencia del objeto de estudio, buscando darle mayor autenticidad a la aproximación teórica.

En ese sentido, los datos serán presentados de la siguiente manera:

1.- **Transcripción de la Información Protocolar**: esto corresponde a la transcripción de las entrevistas realizadas a los informantes clave.

2.- **Dividir los contenidos en porciones o unidades temáticas**. En este caso la información se dividirá en categorías.

3.- **Categorizar**, se tuvo proyectado abordar las categorías generales relacionadas con: el cómic histórico como recurso didáctico, el cómic histórico en el área de ciencias sociales y el cómic histórico como género discursivo, en tres subcategorías, seleccionadas por su pertinencia respecto al objeto de estudio, las mismas son: concepciones de los actores, construcción del conocimiento crítico y el área de ciencias sociales en la educación básica secundaria.

4.- Para una mejor comprensión en el análisis, se asignaron a las subcategorías diversas dimensiones que emergen de la información documental y de los testimonios que se obtengan de los estudiantes, docentes, historiadores y diseñadores. Puesto que las dimensiones se consideran como "propiedades descriptivas para mayor especificación" (ob.cit.) (p.269).

CAPÍTULO IV

DECONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD



“Lo propio del saber no es ni ver ni demostrar, sino interpretar”.

M. Foucault

En un sentido general, hay que dejar claro que la deconstrucción de la realidad, al decir de Vaskes (2007) es: "...la manera crítica de mirar la realidad que cuestiona el sistema de los valores metafísicos falsos" del denominado "proyecto moderno", que dentro de la teoría Derridiana reconoce una crisis de legitimidad"(p.3). Es importante destacar que poco a poco la deconstrucción como representación del pensamiento crítico, como sumario de reflexión o proximidad filosófica, ha estado dirigida a la búsqueda de las argumentaciones a través del análisis de los elementos formales del texto; en todos los ámbitos se ha extendido, y hoy en día con éxito se aplica en todas las áreas: la historia, la teología, la antropología, el psicoanálisis, la lingüística, la educación y hasta se incluye el arte, para el cual representa el método creativo de la interpretación y de la producción del texto artístico.

Es importante tener claro, al decir de Vaskes (2007), que:

el concepto de deconstrucción, fue introducido por Derrida para "suavizar" la traducción en francés, el sentido "destrutivo" de la palabra Destruktion de M. Heidegger, hace referencia al método de análisis de textos de tradición filosófica –la meta crítica-, que más adelante se hizo extensivo a los textos literarios, y a la crítica literaria propiamente dicha (p.4).

De manera que, ese proceso de deconstrucción de la realidad se basa en los argumentos dados inicialmente por Derrida y que posteriormente se fueron generalizando, hasta abarcar hoy día, la gran red de todas las ciencias sociales. En tal sentido, se hace uso de esa deconstrucción para fundamentar el discurso, para interpretar, para hacer teoría.

Es por ello, que, al plantearse la deconstrucción de la realidad de la presente tesis, se hace necesario involucrar la diversidad de elementos que se encuentran interaccionados y concatenados en todo lo que es el discurso emanado de los distintos actores que están vinculados con la función del cómic histórico como herramienta estratégica en el desarrollo del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales, específicamente en la enseñanza de la historia.

Se destaca que, la utilización del conocimiento demanda una atención especial, por cuanto personifica el valor más trascendental, fomentado desde las ciencias sociales. Por ello es significativo, que los actores educativos y aquellos que están vinculados al cómic y que hacen vida desde su naturaleza permitan, develar e interpretar acciones que logren la deconstrucción de la realidad. En ese orden de ideas, Barrera (2010) plantea lo siguiente: "...este modo de llegar al conocimiento mediante la transmisión divulgativa sirve para apreciar las bondades, desarrollos y alcances de los pueblos, de las civilizaciones pasadas y presentes. Ilustrarse sobre las grandes gestas y descubrimientos científicos no dejará nunca de fascinarnos." (p.7). No obstante, se debe ir más allá de la opinión y tomar conciencia de la complejidad sistemática del conocimiento buscando la objetividad y rigurosidad a la investigación.

En consecuencia, se hace pertinente demostrar las evidencias que definen los fundamentos para la reflexión del cómic histórico como recurso didáctico, desde la visión sistémica en el Instituto José Antonio Galán, ubicado en el municipio de Floridablanca, departamento de Santander, Colombia. En ese sentido, es fundamental indicar que se organizaron relaciones de contacto con los informantes claves, con el propósito de establecer un proceso de intercambio de información, que sirvió de base para la construcción del conocimiento que surgió del presente estudio, una vez concluida la aplicación de la entrevista. Seguidamente, se procedió

a registrar los resultados de las entrevistas en formatos digitales de video, acto seguido, se transcribieron para ubicarlos según las unidades temáticas preestablecidas.

Una vez ubicada la información en las unidades, se procedió al desarrollo del proceso de interpretación y comprensión. Proceso con el cual se logró el reconocimiento del objeto de estudio, todo ello, haciendo énfasis en la construcción del conocimiento, debido a la riqueza de cada uno de los testimonios obtenidos y que se determinan en función de espacios adecuados a lo planteado en cada uno de los objetivos específicos. Se destaca así, que los datos serán considerados minuciosamente, a fin de lograr hacer uso de todas las opciones que aparezcan involucradas para que de esta forma puedan ser presentados con mayor fortaleza y precisión. En tal sentido, para efectos del desarrollo de la tesis serán presentados de la siguiente manera:

1.- ***Transcripción de la Información Protocolar:*** Se corresponde con la transcripción de las entrevistas realizadas a los estudiantes, docentes, historiadores y diseñadores de cómic. Es decir, de los informantes clave. Se destaca que todo el protocolo correspondiente a las entrevistas se presenta en los anexos de la investigación; se deja para reflejar en este capítulo, solo aquellos fragmentos que resaltan y que sirvieron de referencia en el proceso de vinculación con las categorías y subcategorías.

2.- ***Dividir los contenidos en porciones o unidades temáticas:*** En este caso, hay que destacar que, la información se clasificó en unidades temáticas iniciales y unidades de análisis, tal como se muestra en el siguiente cuadro:

Cuadro 4: Matriz de análisis

Unidades temáticas iniciales	Unidades de análisis
Generalización del cómic histórico	Conocimiento del Cómic
El cómic histórico como recurso didáctico en las ciencias sociales	Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales
El cómic histórico como género discursivo en los estudiantes de educación media	Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic

Fuente: Elaboración propia.

3.- Categorización: Cuando se habla de categorizar es necesario, hacer referencia a lo que se busca con esa acción. En consecuencia, se realiza una clasificación o un ordenamiento de los datos obtenidos por categorías. Cuando se hace esa organización, considerando las categorías, ello permite encontrar con mayor facilidad los datos. Puesto que al ejecutar esta acción, se incluye cada una de esas categorías obtenidas, en un determinado grupo, con características similares o propiedades en común. Categorizar, es una acción que se hace en la cotidianidad y el ser humano siempre en su discurrir histórico ha hecho de la categorización una acción de vida.

Se destaca que, a simple vista, podemos decir que esta acción la llevamos a cabo en casi todos los ámbitos de nuestra vida, tanto a nivel académico como informal, en el quehacer diario. De forma casi natural e instintiva, la tendencia es agrupar todos los datos que se reciben del exterior, o simplemente que se producen dentro nuestro organismo, y así, poco a poco se va creando una gran base que se convierte en fundamento para entender y explicar de una manera más formal la realidad circundante. En ese sentido, se afirma que categorizar no es más que ordenar información y es lo que se pretende hacer en el desarrollo de la investigación. Es decir, construir estructuras que lleven a obtener una clara comprensión de lo que se persigue con el desarrollo investigativo.

Para el caso de la presente tesis, de la información obtenida luego de aplicar la entrevista, se derivaron tres categorías generales emergentes: el ser del cómic histórico, formación desde el cómic como recurso didáctico y competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic. Para dar fortaleza a lo descrito

anteriormente, es necesario presentar y analizar las ocho (08) entrevistas que dieron los informantes, sobre el cómic histórico. Se resaltan de cada una los aspectos que sirvieron de referencia para la problematización de la tesis doctoral.

4.- Para una mejor comprensión en el análisis, se asignaron **subcategorías** que emergieron de los testimonios obtenidos por los informantes. Debido a que se consideran, como señala Martínez: “propiedades descriptivas para mayor especificación” (ob.cit., p.269).

Seguidamente, para dar cumplimiento al segundo aspecto del proceso de categorización señalado por Martínez (2006) se procede a dividir los contenidos en porciones (p.268), tal como se muestra a continuación:

Cuadro 5: Matriz categorial

Unidades temáticas iniciales	Unidades de análisis	Categorías emergentes	Subcategorías emergentes
Generalización del cómic histórico	<i>Conocimiento del Cómic</i>	<i>El Ser del Cómic histórico</i>	Significado
			Utilidad
			Tipología
			Obstáculos
El cómic histórico como recurso didáctico en las ciencias sociales	<i>Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales</i>	<i>Formación desde el Cómic como recurso didáctico</i>	Apoyo
			Aplicabilidad
			Impacto
El cómic histórico como género discursivo en los estudiantes de educación media	<i>Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic</i>	<i>Incidencia del Cómic como género discursivo</i>	Efectos
			Recursividad
			Transversalidad

Fuente: Elaboración propia

Tras la categorización oportuna de los discursos narrativos de las entrevistas se obtienen las tres categorías principales con sus respectivas Subcategorías, tal como aparecen en el cuadro anterior. Se destaca que, cada una de ellas, se esquematiza en un cuadro resumen al finalizar el desarrollo del proceso de interpretación.

Es importante destacar que las tres categorías emergentes que se reflejan en el cuadro anterior, conforman el “proceso que permitió la conformación de la teoría que será expuesta en el capítulo V de la presente tesis.

Cuadro 6:
Codificaciones informantes clave

Código	Informante
EST01	Estudiante
EST02	Estudiante
DOC01	Docente
DOC02	Docente
HIS01	Historiador
HIS02	Historiador
DC01	Diseñador de Cómicos Históricos
DC02	Diseñador de Cómicos Históricos

Proceso de interpretación de las categorías emergentes de la investigación

A continuación, se da inicio al proceso de interpretación de las diferentes categorías y subcategorías que emergieron en el proceso de análisis de los datos obtenidos luego de aplicar la entrevista semiestructurada, en la cual se abordó lo referente al objeto de estudio, en este caso, el cómic histórico. Se busca aquí plasmar los diversos datos que se obtuvieron producto de la aplicación del instrumento de investigación a los informantes clave.

Unidad de análisis: **Conocimiento del cómic**

Categoría emergente No. 1: **El ser del cómic histórico**

Cuadro 7: Categoría No. 1 El ser del cómic histórico

Unidad de análisis	Categorías emergentes	Subcategorías emergentes
Conocimiento del Cómic	El Ser del Cómic histórico	Significado
		Utilidad
		Tipología
		Obstáculos

Fuente: Elaboración propia

Iniciando con la categoría el ser del cómic histórico, es importante destacar que la enseñanza de la Historia tradicionalmente se ha efectuado por medio de resúmenes, exploraciones y narraciones por parte del docente; es decir, mediante una educación tradicional, donde se concibe al estudiante como un mero receptor de información, por lo que este procedimiento muchas veces carece de significado para el estudiante pues no se ajusta con la vida y realidad circundante, ya que reduce el aprendizaje a la capacidad de memorización que este posea de la información recibida. La otra forma de practicar la educación implica poner en práctica la posibilidad de que en la relación maestro / estudiante surja una experiencia de aprendizaje para ambos, (experiencia mutua).

El profesor, entonces, tiene que facilitar y posibilitar un proceso de construcción de sujetos multidimensionales, generando así una relación reticular y recursiva. Se trata, por lo tanto, de un proceso de construcción y reconstrucción de conocimientos en la participación, en la actitud crítica y en la generación de propuestas nuevas y de posibilidades para las nuevas realidades; significación que puede ser lograda mediante el adecuado y oportuno empleo de las historietas, de allí que se puede afirmar que el comic en el contexto educativo constituye un

poderoso material didáctico, metodológico y pedagógico en el abordaje de la Historia como asignatura; en este sentido Alcalá y Castillo (2005), expresan que es un medio auxiliar importante en su enseñanza y aprendizaje, pues su empleo se justifica atendiendo al hecho de que es un recurso especializado en interpretar y transferir temas de tipo narrativo; además, las ideas históricas se asocian fácilmente con representaciones visuales, las cuales permanecen unidas en la memoria.

En ese sentido, la presencia de la Historia en la educación se justifica por muchas y variadas razones. Además, que forma parte de la edificación y elaboración de cualquier perspectiva conceptual dentro del marco de las Ciencias Sociales. Desde la óptica de la investigadora, la historia, tiene un interés propio y autosuficiente como materia educativa que tiene gran influencia en la actividad formadora. Por ello, es importante tener en consideración, elementos importantes a los que apuntala la enseñanza de la historia. Puesto que la historia está inmersa en la comprensión del presente, a través del estudio de sus antecedentes; en conjunto con las demás disciplinas de las ciencias sociales y de otras áreas del saber. Se debe tener claro que la historia no estudia el presente sino el pasado. Por ello, se destaca lo que afirma Prats (2001) cuando escribe que la historia: A) Permite analizar, en exclusiva, las tensiones temporales. B) Estudia la causalidad y las consecuencias de los hechos históricos. C) Permite construir esquemas de diferencias y semejanzas. D) Estudia el cambio y continuidad en las sociedades. E) Explica la complejidad de los problemas sociales. F) Potencia la racionalidad en el análisis social y político (p.14).

En consecuencia, la historia plantea argumentos fundamentales sobre este pasado desde el presente, lo que no deja de ser una reflexión de gran contemporaneidad y, por lo tanto, susceptible de compromiso y responsabilidad. Es decir, proporciona a los alumnos elementos importantes para la comprensión de sus propias raíces culturales y de la herencia que se tenga en común.

En definitiva, la historia ha de ser un instrumento para ayudar a valorar a los demás y así mismos. El conocimiento histórico, es una disciplina para la formación de ideas sobre los hechos humanos, lo que permite la formulación de opiniones y análisis sobre las cosas, mucho más estrictas y racionales. El proceso que lleva a

ello es un excelente ejercicio intelectual. También la historia permite enriquecer otras áreas del currículo, ya que el alcance de la Historia es inmenso; trata de organizar “todo” el pasado y, por lo tanto, su estudio sirve para fortalecer otras ramas del conocimiento; es útil para la literatura, para la filosofía, para el conocimiento del progreso científico, para la música, etc. De hecho, hay muchas disciplinas que no son posibles sin conocer algo de la Historia y de su Historia. Todos estos elementos conforman un mundo amplio y rico en posibilidades formativas, que pueden tomar forma conceptual variada, plenamente coherente con los límites y contenidos de las Ciencias Sociales dentro de lo que es el contexto de la educación.

Es evidente que, para la enseñanza de la historia, se hace necesario un recurso diferente a lo tradicionalmente clásico que se ha venido dando en todo el recorrido del proceso de enseñanza y del proceso de aprendizaje. Urgen nuevos elementos y estrategias que permitan desarrollar, a diferencia de las opciones escritas a través del texto, percepciones visuales de la narración del hecho o suceso planteado. Es decir, una nueva manera de contar la historia y enseñarla a través de elementos donde lo visual esté bien enmarcado y sea muy significativo para que el estudiante pueda recrear su habilidad visual pues las imágenes brindan al receptor de la información un enfoque y orientación a su imaginación, diferente. Pues, debido a esto, la descripción e información de la historia queda plasmada en el subconsciente del lector, permitiendo de esta manera su posterior análisis y aprendizaje. El estudiante capta la imagen y hace sus respectivos análisis considerando muchos elementos que desde el texto meramente escrito no son fáciles de captar ni analizar. Es allí, donde puede hacerse uso del cómic como elemento estratégico de enseñanza que puede dar una visión nueva y diferente a la manera de enseñar la historia y donde se puede dar una mayor relevancia a la imagen.

Siguiendo esta línea de análisis Correa (2013), (citado por Aros y otros, 2013), explica que el comic implica un desafío mental, la lectura de las imágenes, no es un acto pasivo, sino que la mente une los conocimientos previos y experiencias para entender lo que está leyendo y observando. De allí que, se puede decir que el ser del comic histórico tiene la capacidad de conectar con el aprendizaje visual que

estimula y mejora el aprendizaje, perfecciona la lectura, enriquece el vocabulario, desarrolla la expresión y ayuda a retener palabras complejas por asociación. Por lo que puede asegurarse que, los que leen historietas poseen mejor nivel de interpretación lectora (lectura crítica), pues su uso como herramienta o recurso didáctico y educativo ayuda al estudiante a avivar su mente, y por consiguiente su imaginación.

A continuación, se realiza la debida interpretación de cada subcategoría asociada a la categoría emergente el ser del cómic histórico.

Subcategoría: Significado

El significado del comic, conforme a Gubern (citado en Arango y otros, 2009). Es una “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p.35).

En relación a esta subcategoría para los diseñadores de cómic colombianos, que son integrantes del grupo ALTAIS CÓMICS, el comics es considerado como:

“un medio de expresión en el que se puede como la literatura escribir cualquier cosa, está resuelto eso, yo creo que no resulta problemático”: tal como fue afirmado por el diseñador entrevistado y signado con el código **(DC02)**.

Para estos diseñadores, el comic es un elemento de expresión que puede suscitarse desde cualquier ámbito de la sociedad. En él se pueden expresar diversidad de elementos y acciones que pueden estar enmarcadas en las acciones diarias de una comunidad establecida o de un contexto determinado. A través del cómic, se puede lograr una comunicación ágil, veraz y objetiva en la cual toda la comunidad puede participar y sus elementos de comunicación, a través del cómic, son fáciles de digerir y de poner en práctica. Allí, la comunidad organizada, simplemente se expresa a través de quienes lideran la acción social e interpretan la realidad según sea su creencia.

Igualmente, para otro informante o entrevistado, en este caso un docente investigador del Colegio Mayor de Antioquia, signado con el código **HIS01**, para él, el significado del comic, está vinculado a la infancia, y al respecto dice:

...lo vincula uno con la infancia porque digamos que es una primer acercamiento a cómo entender el mundo a partir de comiquitas, de tiras cómicas de dibujos, cierto, en los cuales en la época que crecimos los que hemos usado la prensa escrita y ya pues ha transitado la digital uno acudía de una vez al cómic.

Es necesario destacar que el cómic, como tal, se familiariza con el estudiante desde su niñez y por ende desde el hogar. Hay que afirmar que este acontecimiento se da siempre que en el seno de su familia se practique la lectura, ya sea, de materiales bibliográficos o mayormente de materiales hemerográficos como las revistas y el periódico. Son instrumentos a los que el niño puede tener acceso y empezar a conocer desde el seno de su hogar y de hecho, fuera de la escuela. Y a través de ellos, en muchos casos se presentan diversidad de trabajos en diseños tipo cómic o “comiquitas”, los cuales son un atractivo para el niño ya que en muchos casos permite e incentiva al niño a interactuar con el texto a través del dibujo y la pintura.

Otro de los docentes entrevistados y signado con el código **HIS02**, quien se desempeña como docente en el área de historia, al hacerle mención sobre el cómic dijo lo siguiente:

...felicidad, alegría, escribir, trabajo. ...pues es una cosa que siempre ha estado presente en mi vida y que me gusta muchísimo porque, o sea lo leo para divertirme, pero también pues es parte de mi trabajo, No? Pues como historiadora, como historiador del arte, etcétera y me ha traído esta cosa de estudiar a los cómics como experiencias muy valiosas muy bonitas, participar en eventos en diferentes partes del país discutiendo sobre cómic desde la academia tomándosela muy en serio, como todo lo que he hecho y sobre cómo fue lo que me trajo a estudiar ahorita un doctorado en Estados Unidos entonces en resumen, felicidad y alegría y lo que dije.

En otras palabras, el cómic es visto como una manera de divertirse a través de la lectura y la creación de tiras cómicas. Son muchos los cómics que existen y muestran cierta jocosidad pero sin embargo hay que decir que es una estrategia en la que se puede desarrollar cualquier tipo de discurso y en este caso se puede decir que se puede usar para presentar a los estudiantes historietas que narren la realidad de lo ocurrido en el discurrir del tiempo y los mismos puedan tener cierto atractivo

para que los estudiantes puedan acogerlos con mayor interés y se puedan obtener mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje de la historia.

Visto lo anterior, según lo afirma el informante signado con el código **HIS02**, continuando con el respectivo análisis y, haciendo relación con lo que expresan algunos autores, se puede traer a colación para este fin, lo que afirma Mc Cloud (2009) cuando a través de su obra establece que:

El cómic se puede compartir con el cine y el discurso, los cuales han sido dejadas a un lado, para hablar de “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información obtener una respuesta estética sujeta a los cambios que depare el tiempo y a las nuevas formas de hacer y leer futuros cómics, busca alejar a este género discursivo de la mirada casual de quien lo concibe como un montón de dibujos pobres hechos para el entretenimiento infantil (p.9).

Deja claro el autor lo polifacético del cómic, como elemento que se puede utilizar en diversidad de acciones que transmiten mensajes de diferente índole y que apuntan a dar información sobre muchos elementos que la comunidad comparte. No solo busca el entretenimiento infantil sino que va más allá y transmite información que puede coadyuvar en la formación tanto del individuo como de la sociedad misma.

A través de la proliferación del cómic, se puede hacer una comunicación constante y permanente, donde se establezcan vínculos de información con mensajes que expliquen el accionar de la comunidad y también la diversidad de problemas que pueden suscitarse en el contexto y a los cuales se puede buscar solución a través de los diversos apoyos que se puedan encontrar en los diferentes individuos que conforman la comunidad y que pueden prestar alguna ayuda que solucione el problema y que se pueda comunicar a través del cómic, al establecer este, como medio de información y comunicación dentro del contexto social.

De la misma forma, continuando con la búsqueda del significado del comic, se trae a colación la opinión de los docentes del instituto, entrevistados al respecto, En ese sentido, el docente signado con el código: **DOC02** dijo lo siguiente: *“el cómic es muy utilizado para, pues, hacer crítica sobre todo social, política y sobre todo para*

dejar una enseñanza de cualquier situación que se esté atravesando". Del mismo modo, la informante señalada dijo que:

...el cómic es una herramienta fundamental para la enseñanza de los jóvenes y, pues, es bueno utilizarla. De pronto nosotros no la utilizamos tanto, pero deberíamos utilizarla más, porque es muy dinámica. Es atractiva para los estudiantes, sobre todo, para los que tienen la capacidad de dibujar.

Según esta docente, el hecho de hacer uso del cómic permite abrir nuevas ventanas que contribuyen con una sólida formación de los estudiantes, como dice la docente entrevistada, es una oportunidad para los jóvenes que tienen cualidades especiales para el dibujo y no solo eso, el cómic también puede ampliar la capacidad de análisis e introduce una óptica nueva para ver las cosas. También, ampliando el espectro de acción, se dice que rompe barreras en la rutina del estudiante ya que presenta formas diferentes para ver y analizar las distintas situaciones que puedan presentarse al abordar un tema determinado correspondiente con la enseñanza de la historia o cualquier otra área de estudio.

Lo antes mencionado, es reiterado y lo corrobora el otro informante signado con el código **DOC01** que lo reafirma, al decir que es divertido pero también forma parte de su trabajo. Al respecto expresa:

Pues yo lo miraría de nuevo como historiadora y como docente y es lo que he tratado de argumentar en las tesis que he escrito y en diferentes cosas que escrito ya, pues como para medios informales, si es que obviamente yo no soy la primera persona que dice esto, pero digamos lo que a mí me parece importante en esto que me acabas de decir es, la capacidad que puede tener el cómic para generar empatía en los lectores, sí, como a partir de la Ilustración y como la composición general desde lo visual, pues es una cosa estética que puede permitir que la gente sienta cosas y además pues mucho más complejas de que me gustó, no me gustó, qué bonito, que veo lo que sea, por ejemplo, los cómics con un contenido histórico, sí, o cualquiera que vayamos a usar en las aulas para, no sé, hablar de temas históricos sociales, etcétera, Pues no sé, a mí me parece que eso es una de las cosas más interesantes, como, veamos de este cómic como humaniza la gente que está detrás de estas historias que conocemos o de estos reportes o estas cifras sobre no sé por ejemplo del desplazamiento, guerras, sí porque pues como que uno dice, no sé por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial y que montón de gente la que se murió. No, porque uno encuentra cifras y números pero es como, Bueno pero qué hay detrás de cada una de

esas experiencias de esas personas o que murieron que pasaron por algo traumático? y volverla un relato en forma de cómic que nos permite acercarnos a esa realidad, pues al menos es interpretación de las cosas que pasaron en diferentes momentos históricos; estoy dando un ejemplo pero pues hay muchas ventajas para esto sea por ejemplo yo ahorita estoy acá dictando clase de español, y en español intermedio uno o dos grupos, y las veces que llevó cómics a clase, de peso, cosas muy cortas como que les gusta un montón como que motivan y procuro que, bueno estoy enseñando español, pero la vez metamos historia por ahí, como las cosas básicas que uno puede decir de, una ventaja de un comic es que llama la atención por lo visual y puede ser muy básico y lo que sea pero de hecho funciona, bueno, desde mi experiencia me ha pasado que sí, llama la atención de la gente, entonces yo creo que sí hay algo ahí que empieza con una curiosidad como muy elemental y que se puede convertir en algo muy complejo con unos resultados bastante interesantes.

Expresiones que demuestran la importancia que dan estos docentes, al significado del cómic, debido a que el uso de este puede dar diversidad en el gestión de la enseñanza. Puesto que, puede permitir estrategias novedosas que permiten reforzar la didáctica del docente, en su proceso de enseñanza. Se destaca que, toda esa estrategia en la que se puede aplicar el comic lo relaciona, en cierto modo, con la siguiente subcategoría aparecida en el desarrollo de la investigación y que está referida a la utilidad que puede tener este medio de expresión para la educación.

En relación a los estudiantes, entrevistados para la búsqueda de información sobre el objeto de estudio, se hace referencia en primer lugar al estudiante de alto rendimiento quien dice que el significado está dado por: *“la historieta, eso es lo primero que se me viene a la mente con la palabra comic, que son historietas”*. Tal afirmación fue dicha por el informante signado con el código **EST01**. De igual forma, en el desarrollo de la entrevista el informante estudiante: *“Relaciono el comic personalmente con situaciones”*. Seguidamente, en segundo lugar, el otro estudiante entrevistado expresó Tal apreciación fue hecha por el informante clave signado con el código **EST02**: *“Se me viene a la mente imágenes de personas que pelean, superhéroes, es prácticamente lo que he logrado escuchar. Dibujos animados”*.

Significados y opiniones estas, que no cambian los comentarios realizados en cuanto a la significación que le dan los otros informantes clave. Como se ha podido

ver, las conclusiones que han aportado tienen mucha relación entre sí. Todos los informantes clave, en sus apreciaciones han dado ciertas coincidencias que permiten determinar el concepto y conocimiento que tienen del cómic y que puede usarse como recurso didáctico.

Subcategoría: Utilidad

Como es sabido, la utilidad es la capacidad que tiene una cosa, un objeto o un determinado bien de servir, ser útil y ser aprovechada para un determinado fin. En ese sentido, los diseñadores de cómics, consideran que la realización y elaboración de cómics, es de gran utilidad debido a que, a través de él, puede hacerse la reconstrucción de la historia y de muchos otros eventos que coadyuvan en el desarrollo del proceso educativo. Tanto para el docente como para el estudiante y en términos generales para la comunidad en general. En la búsqueda de información que se realizó a través de la entrevista, los informantes clave opinaron y se trae a colación algunas de las ideas que sobre la utilidad del cómic dieron. Al respecto, el informante signado con el código **DC01**, que se corresponde con un diseñador de cómic, dijo lo siguiente:

... yo creo que cuando se aborda el tema histórico y cuando se tiene construido o trazado muy bien la línea a partir de la cual uno pretende narrar esta historia es muy importante soportarlo con documentación visual a la hora de narrar y definir también, porque puede que también como con las apuestas gráficas que se tenga, y es como una apuesta más suelta, un dibujo, de pronto de una línea, una suelta, o si se quieren incluir fotografías directamente, por ejemplo del material, o si se quiere hacer una narrativa gráfica más realista, que más como por ser fiel a detalles, personajes y rasgos, pues entonces ese material va a ser clave para poder construir las historias.

Agregando el informante que cuando han incursionado en la investigación sobre el cómic y les ha correspondido recorrer camino del saber:

...nos tocó hacer un nuevo proceso de investigación porque si bien teníamos todo el material inicial de la investigación, esa investigación no contempla una parte que es muy importante de la documentación visual aunque si teníamos alguna información visual como fotografías de las personas, recortes de prensa que nos hablaban de la parte gráfica de la

época, pero para reconstruir toda esa época ese personaje y en esa atmósfera en la que le queríamos situar nos implica hacer una nueva recopilación de material visual una nueva investigación de documentación visual eso nos llevó de nuevo a archivos, pero ya con una mirada muy específica de revisar referencias visuales que nos pudieran ubicar históricamente en ese momento en esa Bogotá de los años 30, 40 y 50 en los que ella ejerció como periodista de los que íbamos a hablar, o sea, el cómic está construido en 14 historias que parten de textos de textos autobiográficos, pero esos textos hay que hacerles o les hicimos el proceso de adaptación repensarlo desde lo gráfico y que necesitamos.

De esa manera, lo reseñó el informante clave a quien le pertenece el código **DC01**. En el mismo orden de ideas, haciendo referencia sobre la utilidad, su compañero, también diseñador de cómic, y signado con el código **DC02**, expresa lo siguiente:

...es muy rico el cómic para plantear conversaciones. Pero tiene que empezar con los profesores. Es a ellos a los que hay que hacerles llegar ese problema de matemática. Norma tiene un seriado de cómics japoneses en manga que hablan de psicología que hablan de matemática, de humanidades y que no están planteados necesariamente en lógica de cartilla ni un dibujito poniéndole a uno el siguiente ejercicio, vamos a revisar cómo hacer esta operación matemática, no? Porque son cómics que en lo matemático cuentan la historia, de quién es la vida de quienes formularon esas teorías y esas prácticas que hoy cimientan el mundo de lo académico, los científicos, los humanistas quienes permiten presentarlos de una manera que no es la repetición, sino el conocimiento más íntimo más profundo eso es lo que hay que hacer con los profesores, hasta como, claro, es en el Siglo 21, cuando por ejemplo, la programación que es un lenguaje de narración sobre cómo se construye el mundo y por ejemplo le caben estas preguntas para la docencia, en el colombiano, porque ahí estamos muy quedados, atrás, cuando el mundo requiere desarrollo, entre ellos, aprender lenguajes de programación.

Expresiones estas, que dan a entender también, la relación que tiene el cómic con la utilidad. Al usarse como recurso didáctico, que permite a los docentes la aplicación y búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje que amplían el espectro de la didáctica y da una mayor amplitud al uso de estrategias y métodos de los cuales, el docente, está ávido a diario. De allí que, los historiadores entrevistados para fines de profundizar en la presente investigación dan opiniones que se relacionen con las ya planteadas por los diseñadores de cómic.

En ese sentido, al aplicar la entrevista al informante clave signado con el código **HIS02** que se desempeña además como historiador señaló lo siguiente:

Yo creo que hay que buscar que les motiva, intentar irse por ahí. O sea, también entenderlos que ellos también se cansan ... de estar ahí teniendo un montón de tareas y leyendo y sumando y restando. Y sí, entonces, o sea, obviamente yo también entiendo que el trabajo de profesor en un colegio es pesadísimo. Pero también es, o sea, estamos en esta vaina todos, hagamos esto lo más amable y posible para todos, pero obviamente, pues ellos son niños y el cerebro todavía no lo tienen tan desarrollado, entonces hay que estar uno como parándose de cabeza, sí me pasa a mí con mis estudiantes de Universidad que son jovencitos tienen como 18 años todos son gigantes y miden 1.90 y todos se ven como 10 años mayores que yo, pero uno habla con ellos y no pues es que son unos peladitos. Y entonces es como procurar hacerlo lo más amable para ellos, igual nadie nunca va a estar contento del todo y siempre se van a quejar. Y sí, yo soy siempre intento llevarles cómics en todas mis presentaciones, dibujos, fotos, cosas porque como que uno se siente más descansado con esas cosas también. Procuero llevarles videos, todas mis clases las empiezo con una canción en español. Bueno usted sabe, usted es profesora, de ahí usted sabe todas las cosas que hace uno ahí, como qué vamos a hacer para que la clase de hoy sea lo máximo y a veces funciona y otras veces les vale huevo. Y a uno le toca también estar preparado para eso de que salga lo máximo, cómo puede que estén pensando en los huevos del gallo, porque, además, uno tiene que entender que como esta clase es una, y en el colegio ven como siete clases.

Se destaca que estas mismas acciones son reafirmadas por los docentes. Ellos al ser entrevistados emitieron opiniones que en cierto sentido guardan relación con lo ya expresado por otros informantes clave. Al respecto, se destaca lo que dijo el informante signado con el código **DOC02**, quien manifestó que:

Yo creería de pronto, que ese uso del cómic, en la construcción y enseñanza de la historia debe ir acompañado de esa narrativa, de eso que ya conocemos y para poder cómo dinamizar todas esas historias y todos esos procesos políticos, histórico-sociales, económicos que nosotros tratamos. Ojalá y la cosa pueda prosperar porque sí sería bueno, es chévere ver cómo los muchachos desarrollan habilidades, que uno no sabía que un estudiante supiera dibujar.

...y que también ellos en ese recorrido que hagan a través de esta forma de escribir, de narrar, encuentre una pasión escondida, un gusto y quiera seguir por ese camino que a veces uno usa textos discontinuos y ellos se emocionan y venga y ese autor y empiezan a seguirlo, y a seguir

leyendo libros de ese autor pues chévere y de pronto encuentra algo que los apasiona y chévere también.

Como puede observarse la estrategia del uso del comic en la enseñanza de la historia trae muchos puntos a favor, ya que como se ha dicho en anteriores ocasiones proporciona nuevas estrategias y además permite descubrir sobre todo en estudiantes otras cualidades como son el dibujo y la pintura, generación de guiones históricos con la escritura creativa, que se pueden poner en práctica. Así como también el análisis y manejo del discurso con características diferentes a lo que se ha venido realizando en la cotidianidad de la enseñanza a través del tiempo.

Del mismo modo, al considerar a los estudiantes, para interpretar su opinión con respecto al cómic, se optó por seleccionar a un estudiante de alto rendimiento y a otro de bajo rendimiento afín de conjugar sus opiniones y establecer criterios que permitan la masificación y generalización del cómic en todos los ámbitos educativos.

En ese sentido, para el estudiante de alto rendimiento, quien está signado con el código de investigación **EST01**, la utilidad del comic está dada porque: *“...el (comic) intenta plasmar las situaciones cotidianas ya sea de política, de economía, culturales, sí es muy fuerte, ósea no intenta maquillar la situación si no que da su punto de vista fuerte y utiliza el humor negro que me parece muy interesante”*. El estudiante utiliza una variedad interesante de opciones que pueden manifestarse y trabajarse dentro del proceso educativo general, que de seguro contribuyen a ampliar y a enriquecer el quehacer educativo y por ende, en su proceso de aprendizaje.

En este mismo orden de ideas, el estudiante de bajo rendimiento, el cual está signado con el código de investigación **EST02** que luego de preguntarle sobre la utilidad del cómic, emite su opinión y de acuerdo con sus expresiones y lo que él considera, encuentra aburridas las clases de ciencias sociales, cuando comenta:

Eso depende, hay algunas clases que son aburridas y también depende es del profesor que las explique porque algunas clases con algunos profesores que explican tipo dinámico y no solo teoría y teoría y tan literal, son divertidas y uno aprende y no tan literal.

De la misma forma, ante la pregunta de si le gustaría aprender historia a través del uso del comic. **(EST02)** manifiesta lo siguiente:

Sí, ¿a quién no le gustaría aprender mientras se divierte? porque es que los cómics lo hacen a uno divertirse pues a mí me parece muy aburrido los libros porque es pura lectura y en cambio con un cómic uno ve, y así aprende uno más.

En el mismo sentido de la interrogante sobre la enseñanza de la historia, sigue aportando lo siguiente:

Agregando que sería útil porque: “a mi aprendizaje, yo creería que me puede aportar sobre lo bueno y lo malo. La mayoría de los cómics que he leído, que son superhéroes que son los que más he leído, son más como que lo bueno y lo malo, que el superhéroe bueno, que no se debe hacer. Sería eso”.

El estudiante de bajo rendimiento establece una relación muy importante que debe explotarse a la hora del quehacer pedagógico y es el uso de la imagen en ese proceso educativo. Pues la imagen, ayuda al estudiante a captar contenidos e incluso a través de ella el estudiante aprende a enriquecer la lectura y puede desenvolverse mejor.

Todo ello indica que, para los estudiantes, la utilidad del comic va a depender de su interés por la asignatura, pues mientras para la de alto rendimiento el comic es útil como recurso educativo, para el de bajo rendimiento sólo lo es porque es divertido. Sin embargo, este último resalta y da importancia al uso de la imagen.

Por todo lo dicho anteriormente, se puede establecer que el uso del cómic como una herramienta pedagógica hace que el docente ceda al estudiante el protagonismo en la producción textual y, por tanto, en una buena parte del proceso de aprendizaje (Ludín y Moreno, 2017). En suma, en un nivel educativo general, el cómic permite diferentes procesos de abstracción y de síntesis por parte del estudiante, quien accede a nuevas formas de concebir, leer y crear discursos narrativos. El cómic, es un vehículo de enseñanza para las competencias verbales e icónicas que, por tanto, presenta ventajas frente a herramientas didácticas clásicas (Reina y Valderrama, 2014).

Es importante destacar que incluso, para el Ministerio de Educación colombiano, también el cómic es de gran valía, pues lo toma en cuenta en el

documento relativo a las metas educativas (MEN, 2006): De una parte, hay una comprensión lectora en los estudiantes poco satisfactoria, que impide avanzar en una visión crítico – social de la realidad, y por ende, a determinar la importancia y utilidad de la ciencias sociales en sus vidas, representado en un contenido curricular cargado de documentos y textos continuos, que no los toca, ni representa, ni apasiona.

De todo ese vínculo que se establece entre diferentes escenarios con la anuencia de diversos actores, es importante considerar lo que establecen las teorías formales de las ciencias sociales, en donde se recrea al investigador con toda una gama de acciones que se entrelazan y contribuyen a lograr un mismo fin que permite el recorrer un camino sobrepasando la diversidad de obstáculos encontrados hasta llegar a concluir el recorrido. De allí, se desprende la utilidad del conectivismo, como teoría, porque apunta a definir el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, tales como las comunidades de práctica, las redes personales y en el discurrir diario, para el desempeño de tareas en el ambiente académico o laboral. La forma en que aprenden los estudiantes en la actualidad, se ha venido transformando y se han estado utilizando diversas estrategias, siempre buscando una mayor productividad y mejora en el conocimiento.

Por ello, hay que afirmar que del cognitivismo y el constructivismo se ha evolucionado al conectivismo, que sin dejar a un lado la creatividad del estudiante en la formación de su propio conocimiento por medio de un aprendizaje significativo, ahora se sustenta sobre la base del trabajo en redes y las nuevas Técnicas Informáticas y de Comunicaciones. En ese orden de ideas se cita a Martin et al (2017), quienes dicen que:

...la necesidad de adecuar el programa establecido para el análisis semiológico del cómic, en el entendido de que se corresponda con el objetivo de la misma, por cuanto al dedicar limitado espacio al análisis semiológico y a la interpretación del contenido subestima la necesidad de estimular el desarrollo intelectual del estudiante hacia un aprendizaje de esencia desarrolladora que le permita asumir un papel activamente consciente acerca de los contenidos implícitos en este tipo de medio de comunicación, como debe reflejarse en una personalidad formada integralmente para el desempeño y el ejercicio idóneo de un comunicador social. (p.64)

Subcategoría: Tipología

La tipología es la ciencia que se encarga del estudio de los tipos o clases. Estudia también la diferencia intuitiva y conceptual de las formas de modelo o de las formas básicas. La tipología se utiliza mucho en términos de estudios sistemáticos en diversos campos de estudio para definir diferentes categorías. Y en lo que concierne al cómic, se trata de determinar los distintos tipos que existen y saber cómo son conocidos por quienes han sido escogidos para ser informantes clave.

En ese sentido, al revisar las respuestas dadas por los informantes clave, en relación a esta subcategoría que se ha denominado tipología, se logró constatar que, en la respuesta dada por la diseñadora de cómic, signada con el código de investigación **DC01** se pudo constatar que dijo lo siguiente:

Qué es la que realmente puede potenciar, y creo que ahí la gran ventaja sería que realmente como lo estamos hablando ahorita, quiénes están proponiendo esa lectura a jóvenes, es decir, que docentes hagan esos ejercicios de reflexión primero con esos materiales, o sea, el primer ejercicio crítico de lectura debe pasar por los docentes y las docentes porque si no va a ser muy difícil proponer una lectura crítica sobre un material que uno mismo no se ha cuestionado.

En el mismo orden de ideas, el historiador y docente universitario integrante de los informantes clave y signado con el código: **HIS01**, dijo:

...las caricaturas y los cómics dan que hablar, uno pensaría que en el momento actual estos cómics animados después de Los Simpson no habría nada crítico sobre la sociedad norteamericana pero no, siguen surgiendo cada vez más, de manera más creativa, nuevos cómics nuevos personajes que siguen creando, digamos, impacto en los jóvenes.

De la misma forma el informante **HIS01** continuó afirmando que:

...se requiere una renovación en manuales y guías, incluso en las mismas macro y micro curricular para que se tenga en cuenta esta estrategia, de tal manera, que puede incluirse en los planes de formación y que también sea evaluada dentro de esos planes para poder medir su eficiencia y eficacia entonces ahí, hay que empezar por renovar los manuales, guías, textos de formación básica en secundaria donde vemos aún textos tradicionales aunque ya se ha venido trabajando

mucho, pero uno no ve todavía la transformación, unos cambios que realmente sean significativos.

En este mismo sentido, otro de los informantes clave, que se corresponde con el código **HIS02** referido a un historiador, quien afirma:

Bueno, cuál es la diferencia entre leer este cómic y leer este libro sobre el mismo tema o leer ensayos del mismo tema, sí?, o este video, lo que sea, entonces también en que las personas identifiquen esto qué tiene diferente o que me puedo ofrecer raro, lo que sea, porque pues también es como esa concepción de entender el cómic como una forma alternativa tanto de leer cómo de escribir la historia, si?, de cómo lo puedo leer en clase para que discutamos tal tema, pero también pensándolo como una forma también de estar interpretando cierto fenómeno histórico, problema, lo que sea, y si está escribiendo también la historia de esa manera o una versión de esa historia.

A lo cual otro informante, docente, a quien se solicitó su cooperación para responder la entrevista de investigación y a quien se signó con el código **DOC02** manifestó lo siguiente:

...lo bonito es que hay más posibilidades de interactuar con los estudiantes, que ellos abran su mente, su imaginación porque a veces ellos se cierran mucho también, y profe no puedo, no soy capaz, y cuando uno le muestra cómo hacer las cosas como que le encuentran el gusto, oiga sí profe, estaba fácil, estaba chévere, obviamente hay unos más que otros.

Como puede deducirse de lo afirmado por el informante, al hacer uso del cómic, se pueden establecer mayores estrategias y recursos de enseñanza y de aprendizaje, con las cuales se puede beneficiar tanto al proceso educativo como al proceso de enseñanza por parte del docente y el proceso de aprendizaje por parte del estudiante. El cambio en la aplicación de estrategias coadyuva en la mejora y aplicación de instrumentos y medios que procuran mayor amplitud en la relación docente estudiante y en su vínculo institucional. De la misma forma, el cómic permite que la lectura, sea sugerente y atractiva y que el uso de la imagen sea bien significativo. Al respecto, Fernández (2019), señala otras bondades más del cómic histórico:

El exhaustivo proceso de documentación que generalmente llevan a cabo autores y autoras consigue que el cómic nos sumerja en el pasado de forma muy inmersiva, inclusive, alcanzar una reconstrucción histórica completa (p.36).

Se afirma con el autor, que a través del cómic se puede discurrir en un camino complejo, que ha dejado huella a través del tiempo y que se puede reconstruir haciendo uso de esta estrategia. Incluso, con un alcance importante que logra la atención y atracción de los actores involucrados.

En ese mismo sentido, se sigue con lo expuesto por Fernández (2019), cuando afirma que:

La implicación personal de autores y autoras con lo narrado en sus obras, la empatía histórica se ve reforzada por otro elemento esencial, ya que en multitud de casos, los y las dibujantes narran hechos que conocen de primera mano: los recuerdos de sus padres, vivencias personales, situaciones familiares, lo cual es evidente en los cómics de memoria histórica (ídem).

Se destaca, lo importante de la imagen, con la cual se puede rescatar muchos elementos que pueden influir en la reconstrucción de acontecimientos, historias, etc. Continuando con la cita, el autor dice que:

La gran diversidad existente entre los cómics históricos, fácilmente observable desde otras características: historias cortas y obras de centenares de páginas; biografía, autobiografía, ficción histórica o periodismo en viñetas; realismo y caricatura; blanco y negro o color. Las opciones son prácticamente infinitas (ídem).

En ese mismo orden de ideas, sigue refiriendo el autor:

La versatilidad del medio el mismo, ofrece múltiples opciones: desde actividades más analíticas (cuestionarios de seguimiento, comprobación de la veracidad histórica, explicación de causas y consecuencias, comprensión del contexto histórico) hasta las más creativas (entrevista al autor o autora o a los personajes, final alternativo, narración de una historia familiar similar a la del cómic, investigación histórica de algún elemento, entre otras)(ídem).

En ese mismo orden de ideas, según lo expuesto por Fernández y haciendo el análisis respectivo, se puede afirmar que esa exposición es también reafirmada por Sánchez (2016), cuando opina que:

Para entender qué tipos de discurso sobre la memoria se pueden producir con el lenguaje del cómic es necesario tener clara la naturaleza de las fuentes que aquí analizo. Las obras que integran el corpus de estudio son todas narrativas, figurativas y estéticas. (p.21).

Con el cómic, se pueden construir muchos tipos de acciones las cuales pueden determinar la diversidad de contenidos y conceptos que se pueden derivar del desarrollo de temas o contenidos a través de la aplicación del cómic, como recurso de enseñanza de la historia y decir que, también puede usarse en el mismo sentido, con otras áreas diferentes, en las cuales se pueda aplicar la imagen y el dibujo para su desarrollo y análisis, haciendo que los estudiantes se integren y vivan nuevas experiencias que sean atractivas y con un buen fundamento teórico, que a través del cómic se puede desarrollar.

De la misma forma, Mc. Cloud (2009), identifica siete tipos de relaciones texto-imagen: 1) Palabras específicas: domina el texto, el dibujo sólo lo ilustra. 2) Dibujos específicos: domina la imagen y las palabras sólo aportan una especie de banda sonora. Estos dos primeros tipos de relaciones pueden ser englobados bajo el concepto vasallaje, como lo propone José Rosero para el álbum ilustrado. 3) Viñetas duales: redundancia, texto e imagen dicen exactamente lo mismo. 4) Aditivo: Texto aclara una imagen o viceversa (Rosero la llama clarificación). 5) En paralelo: las palabras y los dibujos siguen caminos distintos que no se encuentran. 6) Montaje: el texto es dibujo, es parte del aspecto visual de la obra. 7) Interdependiente (o, para Rosero, simbiosis): Las palabras sin el dibujo no se entienden, el dibujo sin las palabras no se entiende. El sentido de la viñeta se hace inteligible sólo en conjunto. (p. 109-112)

El importante papel que jugaron las tipologías textuales en el ámbito educativo a finales de la década de 1980 y en la siguiente se ponen de relieve en estas palabras de Camps (2003):

La lingüística textual y sobre todo los intentos de establecer tipologías de textos basadas en sus características estructurales y lingüísticas han ofrecido instrumentos para adentrarse en la enseñanza de textos de diferentes tipos, especialmente de los que son propios de los entornos de aprendizaje de las materias del currículo. La influencia de la tipología propuesta por Adam (1985) ha sido decisiva en la escuela y en la

producción de materiales renovadores para la enseñanza de la composición escrita [...]. En el momento actual los estudios de lingüística textual de las lenguas del Estado permiten a los enseñantes fundamentar con mayor rigor sus propuestas sobre aspectos textualmente relevantes, como son los conectores, las formas verbales, las anáforas, entre muchos otros (p.18-19)

Subcategoría: Obstáculos

Se destaca que los obstáculos son las situaciones o hechos que impiden el buen desarrollo de una acción, en este caso del cómic. En ese sentido, al hacer referencia a la subcategoría obstáculos, se cita a Bahamondes (2018) quien señala que aún existe poca visibilidad del cómic como herramienta didáctica de cara a los educadores, las autoridades académicas y educativas, en el ámbito gubernamental, en las editoriales y en el público en general. De igual forma, falta inversión y respaldo en este campo de investigación, y, también se evidencia a nivel docente, la resistencia a introducir el cómic como narrativa gráfica en el aula, que, en el mejor de los casos, se usa ocasionalmente como material de apoyo: La incompreensión de la riqueza epistemológica del cómic, que para algunos profesores, aún está en tierra de nadie, se asocia a ideas tales como que, no es una herramienta seria para el aprendizaje, por su condición de divertido o agradable.

Ya sabemos, que lo contrario a lo divertido, es lo aburrido, y se reconoce como tal. Nunca es lo serio. Al respecto, Arango (2009) afirma que: “El cómic puede ser muy serio, a la par que divertido, en la apropiación y producción de conocimiento y en la comprensión de los nuevos campos de participación en las cuales están inmersas las posturas juveniles contemporáneas” (p.22).

En ese sentido, haciendo uso de lo manifestado por los entrevistados, se trae a colación lo afirmado por el docente universitario, también en el papel de historiador y signado con el código **HIS01**, cuando opina:

La imagen es un texto narrativo, la imagen tiene una retórica, tiene un discurso, lo que pasa es que en historia o en las ciencias sociales la fuente válida es la fuente escrita, lo que está en los archivos, en los documentos escritos y dejamos la fuente, la imagen como un artefacto como algo para ilustrar, si usted ve algunos textos de historia de ciencias sociales, colocan una fotografía o un monumento, colocan incluso hasta

un mapa, dibujo de un mapa, o la imagen de un libertador, un conquistador, o de un indígena, cierto? pero sin más análisis, cierto?. Sin decir que dice detrás la imagen, ¿cómo se puede convertir en otro documento histórico igual de válido a lo que es la fuente escrita cierto? lo que pasa es que ahí hay que empezar a mirar esa fuente con el rigor con que trabajamos también la fuente escrita.

Como se puede desagregar de lo dicho por el informante clave, los cambios son difíciles de asumir y de hacer. La tradición en el discurrir del tiempo ha sido que la historia se deja plasmada en la fuente escrita y por ello, ese factor obstaculiza el desarrollo de la aplicación del cómic por cuanto el cómic conjuga el dibujo, la imagen y el mensaje. Por ello, se debe buscar una manera de interpretar los hechos viendo un poco más allá de la fuente escrita y donde la imagen sea incluida en ese mensaje que se trasmite para el estudio y la acción de la enseñanza. Es una manera diferente de ver y estudiar la historia y donde el cómic es una novedad y la imagen que se presenta, no es un obstáculo.

Seguidamente, continúa afirmando el informante clave signado con el código **HIS01** lo siguiente:

Hay que hacer una lectura del contexto con otras fuentes para entender esa imagen, hay que intentar estudiar la imagen (...) desde la semiología de la semiótica o de la antropología simbólica para entender el entramado que trae la imagen, yo por ejemplo me casé no sé si esté mal, pero sigo un historiador del arte, Erwin Panofsky, otros ya utilizan otros, que no, que Panofsky no, que ya está en desuso porque no tiene en cuenta otro tipo de análisis, pero yo sí sigo a Panofsky, pues me parece muy didáctico también para poder entender los niveles de análisis.

Si usted hace un análisis del discurso y confronta eso con otras fuentes, pero al fin y al cabo es lo que dice la fuente cierto?, en cambio en una imagen hay que mirar que está detrás de la imagen, qué está representando, entonces nos metemos en un terreno que no es propio de los historiadores y toca que meterse un poco con la antropología simbólica, con la sociología política y con la ciencia política. Es decir, ver otras disciplinas para intentar entender todo lo que nos dice una imagen, de ahí es donde la cosa vuelve compleja.

Se destaca con énfasis, que se debe desarrollar el estudio y análisis de la imagen. Se requiere una manera diferente y nueva de ver las cosas, de ver la historia y que el cómic sea un apoyo positivo para ello y que no sea obstáculo como lo pueden ver algunos, que se han quedado inmersos en lo clásico de la enseñanza.

Hay que ver hacia un nuevo horizonte y el mismo viene dado por hacer uso de novedosos recursos de enseñanza y el cómic está ahí, en el buen devenir de la historia.

De la misma forma, el informante clave **HIS01**, continuó opinando al respecto, y dijo que los principales obstáculos están dados porque:

...las escuelas de historia siempre son muy ortodoxas y muy tradicionales donde cuando uno les habla de historia del siglo 20 se echan la cruz, echan agua bendita porque para ellos la historia, digamos es más siglo 19 para atrás, aunque ya se ha abierto mucho, ya se ven muchos estudios historiográficos del siglo 20, la historia oral ha empezado a tener bastante fuerza otro tipo de fuente de la historia la música. La historia, la fotografía, de hace 30 20 años para acá ya ha abierto mucho.

Y entonces uno empieza y dice, bueno, está muy bueno, pero dejemos esto a un lado que a mí me gusta más por acá, ¿estamos por acá cierto? muchas veces pelear contra eso es difícil, aunque se necesita que haya voluntad, no solamente institucional sino los centros de investigación, entre las academias de historia, dentro de las licenciaturas de ciencias sociales para dar ese giro y esa transformación no se presionaría. Entonces, vamos a cambiar todo porque todo lo anterior es malo, sino porque hay que empezar a transformar ciertas prácticas educativas donde pues hay que pensar a transitar por otras fronteras. Y eso cuesta mucho porque uno está muy cómodo dentro de su baldosa y se queda echando cuento desde ahí.

En otras palabras, se requiere una nueva óptica que permita ver las cosas y en especial, el estudio y enseñanza de la historia con un sentido amplio, donde la forma ortodoxa quede de lado y se empiece a aplicar una amplia libertad para el uso de nuevas técnicas e instrumentos que hagan más dinámica la enseñanza y el estudio de la historia.

Siguiendo con el mismo orden de ideas, la historiadora con el código **HIS02** expresa:

Me parece que en Colombia es un problema que puede tener acceso a los cómics porque son costosos. Entonces por ejemplo, un amigo mío de un colegio de Bogotá logró poner en su programa un cómic que fuera importante, pero entonces ahí lo que hace es que el colegio habla con la editorial y hacen un acuerdo y les dan un descuento para el cómic, pero

pues no todos los colegios tienen la capacidad de hacer esto, no tienen los contactos no tienen la plata como en un colegio público. ¿Tú cómo vas a exigirle? Es que, no sé, que compren un comic que vale \$50000? o sea no, eso no tiene sentido entonces a mí me parece que ese puede ser un gran obstáculo, y hablando del presupuesto que pueden llegar a tener los padres de familia en Colombia, en la mayoría de colegios, los colegios públicos o privados, lo que sea, no todo el mundo tiene ese dinero sí o no?, No es una cosa que sea fácil de obtener. Entonces ya mismo parece un obstáculo grandísimo, el otro tal vez podría ser, no sé, tal vez justificarlo en el plan de estudios y como que hay que meterle ahí la ficha. Pues yo quiero que leamos este cómic porque, y tengo que presentar un ensayo de, porque es válido leer un cómic para estudiar este tema y cosas así, entonces sí. El otro, es que pues hay muchas personas que quieren meter los cómics y esto, pero tal vez no se sienten preparados para, o sea, yo quiero hablar sobre este cómic, pero cómo hago para meterlo en el plan de estudios, qué les preguntó a los niños y si tenemos tiempo de leerlo todo o una parte, no sé, se me ocurre que eso también puede ser como un obstáculo allí; pero yo creería que la cosa del acceso a los cómics y el precio puede ser una dificultad en Colombia en los Colegios públicos. Si es bastante complicado, muchas veces le toca al profesor, inclusive pirateando para los niños, o saca de su bolsillo saca y compra el cómic y se los comparte con fotocopias y, o sea, todas las maromas que tienen que hacer los profesores en colegios públicos y algunos privados en Colombia, es como que, por el amor a lo que hago yo voy a poner la plata y voy a comprar esto y lo comparto alguna manera con los estudiantes.

Todo lo citado reafirma, lo ya expresado por los autores ya citados, sobre como los principales obstáculos, ocurren debido a la mentalidad tradicional que priva en los docentes y que les imposibilita ver al comic como un recurso educativo, aunque también priva el aspecto económico como otro elemento que limita el desarrollo y aplicación del cómic en la enseñanza, debido a lo costoso de los insumos.

En este sentido, la docente de lengua, informante clave signada con el código **DOC02** opina:

...cuando tenemos de pronto en el español, pues uno ve también mucha historia, la historia de la literatura ahí uno puede como entrelazar muchas otras áreas, uno puede trabajar datos históricos. En español el cómic es muy bonito para trabajar eso y para que los estudiantes sean críticos.

Se destaca que la informante, como docente, explica que el cómic puede usarse como recurso didáctico en cualquiera de las otras áreas que conforman el currículo escolar. Según su criterio, ella como docente de lengua española no ve ningún inconveniente en utilizar este recurso para la enseñanza de su área. Por lo que para ella no hay obstáculos para aplicarlo en su asignatura y así lo reafirma el **DOC02.**:

No la verdad no. O sea obstáculos que no me permitan utilizar el cómic como herramienta pedagógica, no, no he encontrado obstáculos...uno es como muy metido en su cuento, en su materia y de hasta de pronto en su manera como dicta una clase, y no está abierto a tener ideas nuevas (pero)... yo creo que al través del comic se pueden hacer una cantidad de cosas en todas las materias, de hecho hasta en matemática sería muy divertido para las estudiantes aprender la matemática a través del comic, sería bonito que nos dieran esas herramientas a todos los docentes para uno aprender a ser creativo y poder utilizar esa herramienta en clase más seguido.

Sin embargo, el mismo informante clave de código **DOC02** reconoce que no todos están dispuestos a hacerlo, que hay mucha resistencia al cambio y que quizás no existe la preparación y capacitación adecuadas de los docentes responsables de la acción educativa, cuando dice:

...lo malo, lo feo sería que, pues no todos tenemos la disposición para hacer las cosas, igual los estudiantes a nosotros los docentes nos pasa igual que los estudiantes, los estudiantes no todos tienen las mismas capacidades, lo mismo gustos, el mismo perfil y no siempre están dispuestos a trabajar la clase como uno quiere que ellos la trabajen. Entonces no todos van a estar ahí. Eso sería lo feo dice el informante con el código.

El mismo informante continúa su disertación agregando que (**DOC02**):

Lo que pasa es que, pues, me quitaría más tiempo porque el cómic requiere de tiempo para realizar los dibujos, armar las viñetas, lo bueno es todo lo que conlleva hacer el cómic.

En este mismo sentido la otra docente, signada con el código **DOC01**, que fue entrevistada como informante clave y perteneciente al área de ciencias sociales, manifestó lo siguiente:

Quiénes producen esas cosas, pues no puede uno pensar de pronto que un historiador, que son pocos más bien y que sepan dibujar, que sepan contar historias en viñetas con dibujos, es difícil, no? sería como el problema, mirar quién lo hace quién lleva a cabo esa idea y escribe y hace esos cómics ...

De la respuesta de esta docente se infiere que el principal obstáculo para el uso del comic, como recurso estaría dado, porque los docentes no saben realizarlos, de allí que tengan que recurrir a las personas que se ocupan de esto, por ello a continuación, se transcribe la opinión que al respecto nos da un “hacedor de comic”. Es decir, un autor de cómics identificado con el código **DC02**:

... hay una negación y desestimación del poder de la lectura u otros medios. Otros medios no tanto, de otros lenguajes de comunicación como el sonoro, audiovisual, el texto, entraña ahí, hay un fallo de la literatura , hay un fallo de la academia que vamos a tratar de resolver desde un lenguaje visual como el cómic, que es cómo echarle más responsabilidad a un medio, que si bien es potente desde mi perspectiva, la verdad no tiene por que cumplir esas categorías de hacer más crítico a un niño, o hacerle entender mejor un tema; en el libro comic como con el libro de texto no está ese punto de quiebre, el punto de pivote está, donde dice Lina, en la conversación, ahí, para decir que a mí me parece interesante el lenguaje del cómic porque a diferencia de cómo nos relacionamos con la literatura,(el cómic) sí propone conversación.

En este sentido se puede decir que, aunque las fallas son generalizadas, las principales debilidades se encuentran en la competencia de pensamiento reflexivo y sistémico. Esta competencia evalúa, según el Icfes (2020) “...la capacidad de los estudiantes para identificar las diferentes dimensiones presentes en una problemática social y las relaciones que se dan entre ellas, así como la capacidad para comprender y evaluar el uso de modelos conceptuales en la toma de decisiones en contextos sociales”.

En este sentido, se considera la opinión de los estudiantes que fueron escogidos como informantes clave y de quienes se considera su opinión para enriquecer el análisis. Para el estudiante, de alto rendimiento, signado con el código **EST01** el obstáculo estaría dado porque muchos estudiantes se acostumbrarían al

uso del comic, por resultarle más fácil lo que redundaría en dejar de leer el libro de texto que para ella es más interesante y necesario y por ello opina lo siguiente:

Yo conozco y tengo muchos compañeros que son así, osea las cosas que unos entienden otros no las entienden tan rápido, lo mejor sería que todos entendieran porque lo que uno no entiende siendo difícil, con eso (el cómic) podría entenderlo un poco más fácil y ya de pronto eso sería lo mejor que nos pueda pasar, que todos entendiéramos de una manera más fácil, y yo creo que lo peor que podría pasar es que nos acostumbremos a eso, que es muy práctico, y entonces nos olvidemos de pronto de lo complejo, y los textos siempre van a estar presentes, nos vamos acostumbrar a eso y de pronto digamos en la universidad en mi caso nos va a tocar mucho texto, mucho libro, mucho texto continuo entonces va ser aburridor porque nos vamos a acostumbrar solo a eso, si usarlo de vez en cuando, pero eso sería yo creo lo peor que nos puede pasar.

Seguidamente, se trae a colación, lo afirmado por el estudiante de bajo rendimiento signado con el código **EST02**, quien afirma que no existe ningún obstáculo para hacer uso del cómic, como estrategia didáctica y en ese sentido dice que: *“Desde mi punto de vista no está, no le veo ninguna limitación, sería cualquier tipo de medio como tal”*.

Seguidamente se presenta una conclusión del proceso interpretativo efectuado a la categoría No. 1, apoyado en un gráfico que destaca los elementos resaltantes obtenidos desde la realidad.

Conclusión categoría No. 1

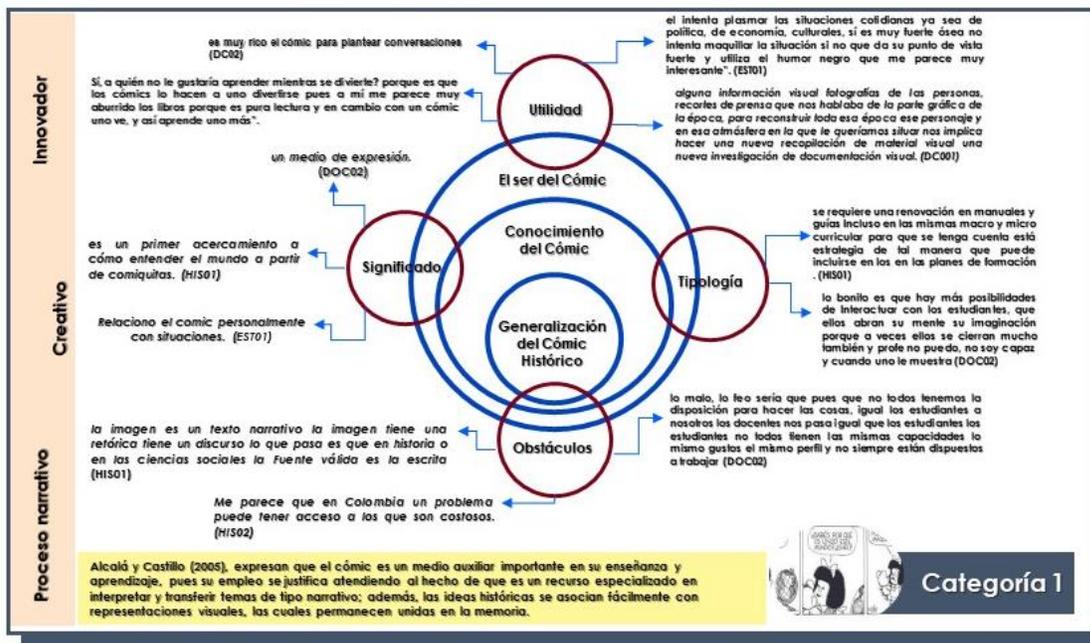


Gráfico No. 14 Categoría No. 1 el ser del cómic histórico. **Fuente:** Elaboración propia

Una vez realizada la interpretación de la categoría No. 1 referida al ser del cómic histórico, teniendo como subcategorías el significado, utilidad, tipología y obstáculos, se pudo evidenciar desde los testimonios de los informantes, que el cómic es un recurso interesante y adecuado para discernir desde cualquier contexto, bajo una mirada crítica haciendo un proceso retrospectivo para tener un mayor acercamiento a su ser desde los avances que se han producido en la imagen. En este sentido, se destaca que la distribución de la información y la comunicación como bien masivo, es algo muy reciente en la historia humana. Se puede evidenciar que desde la aparición de la imprenta en Alemania hacia el siglo XV se sientan las bases para que este fenómeno empiece a tomar forma; pero no fue sino hasta el siglo XX, en que realmente, las nuevas tecnologías permiten difusiones más amplias de los bienes culturales, es así como resulta la cultura de masas. A través del libro, la prensa, la radio la comunicación es ampliada; pero va más allá a través de la incursión de la imagen por medio del cine, la televisión, y es allí cuando se masifican

cada vez más, se vuelve el medio dominante que cambia la cotidianidad. Es así, como la cultura de la imagen destronando otras culturas, llega para quedarse.

Además, la imagen es un elemento que, a través de la historia, siempre estuvo presente como instrumento de comunicación. En todas las civilizaciones desde los tiempos más remotos, la encontramos desarrollada en diversas formas, desde las primeras pinturas rupestres hasta nuestros días: dibujos, estampas, miniaturas, murales, grabados, caricaturas, carteles, fotografías entre otros. Hasta llegar al siglo XX al cine, la televisión, el video, los videojuegos, el internet y las propuestas multimedia. De este modo, el mundo icónico ha estado presente en diversas culturas. De allí que, es conveniente un análisis sobre las concepciones relacionadas con el cómic histórico como género discursivo en el área de ciencias sociales; tomando en cuenta las posturas de diferentes estudiosos y expertos en el tema como respaldo teórico tal como se presentó en la interpretación realizada en cada subcategoría; con el fin de comprender sus implicaciones en el campo educativo.

En primer lugar, el estudio y la comprensión de la historia, no se puede entender sólo como la consecución de hechos inconexos frente a la realidad actual. Se debe tener una mirada que lleve a comprender las diversas transformaciones que se han generado en los últimos tiempos, pero que son el resultado o consecuencia de hechos anteriormente ocurridos. Con relación a lo anterior, el cómic surge como una propuesta diferente, que influye en las nuevas generaciones por su atractivo visual; en un mundo cambiante donde lo icónico ha ganado espacios en todos los órdenes de la cotidianidad, y a esto por supuesto debe estar atento el acto pedagógico.

Desde este enfoque, es necesario detallar los objetivos de la educación colombiana, específicamente en el área de ciencias sociales. Al respecto, el MEN (2006) plantea que “el fin último de la educación el conocimiento, la comprensión y capacitación, para vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él; postura inherente a las Ciencias Sociales, porque estas dimensiones han sido y son asociadas a este campo del conocimiento” (p.7)

Dentro de este propósito de la educación, de “vivir activamente en el mundo e interactuar con calidad en él”, merece especial mención, dentro de los objetivos y fines de la educación en ciencias sociales, la importancia de la enseñanza de la memoria histórica en el contexto colombiano, en aras no sólo de la necesidad de construcción de memoria, para que la voz de las víctimas no quede invisibilizada y así las consecuencias de la violencia en los más de cincuenta años de conflicto por parte de diferentes actores incluyendo al Estado sean recordadas, y se pueda reivindicar los derechos de las comunidades más excluidas y olvidadas en el país, que han sido víctimas del conflicto.

De modo que, en aras de la comprensión de los problemas y sus soluciones que involucran distintas dimensiones y relaciones entre éstas, así como, en la evaluación de los usos sociales de las ciencias sociales, siendo este último elemento el de mayor impacto negativo; también ayudan a pensar los conflictos sociales que enfrentamos y a imaginar maneras más justas de vivir en comunidad que es la otra debilidad importante, inclusive el origen de algunos de los términos que luego se vuelven de uso común y llegar a la claridad de saber según lo dice Grimson (2008): “Las cosas son producto de un proceso, del devenir histórico, se puede conocer, explicar, comprender...para cuestionar lo cotidiano y, ... aplicarlo al proyecto de vida de los estudiantes, para que sepan que estudiar historia sí sirve para algo”(p.67). Ahí es donde deben entrar y actuar con nuevos recursos, para la enseñanza de la historia, como el cómic histórico un recurso didáctico que se puede tomar en cuenta como género discursivo, en la enseñanza de la historia.

De un tiempo a la fecha se han venido gestando estudios preliminares que nombran la memoria e incorporan, a su vez, una opción a favor de esta, que van más allá de sus diferencias de enfoque o sus énfasis, entre ellos el surgimiento de cómic histórico, de autoría colombiana como instrumento en la pedagogía de la memoria y de derechos humanos, y, en un modo más amplio, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se puede constituir en un medio para un fin más alto como es, poner en el centro los derechos humanos, preferentemente, de niñas, niños y jóvenes. En este sentido, La palabra inglesa comic viene del griego κωμικός (komikos relativo a la comedia), a través del latín comicus. La

misma palabra asociada a cómico en castellano y comique en francés. La palabra comedia también viene de la misma raíz, κωμός (komos = desfile), ver: comedia. Una vez señalado el origen etimológico, se destaca, a continuación, elementos que giran alrededor de su concepto. En este sentido, el cómic posee unos bordes borrosos, siempre dispuestos a ampliarse con el tiempo, con las prácticas tanto figurativas como narrativas humanas y con la reflexión de diversos pensadores que lo asumen como su objeto de estudio. Justamente, son muchos los teóricos que han intentado definir sus características y perfilar sus alcances con mayor o menor acierto, no obstante, las definiciones sugeridas, que no son definitivas sino complementarias entre sí, permiten crear una idea general de aquello a lo que nos enfrentamos.

Finalmente se destaca que, en las últimas décadas, el cómic ha dejado atrás su consideración como mero entretenimiento infantil para consolidarse como un medio de expresión de primer orden. Si nos centramos en la temática histórica, hay una obra que marca un punto de inflexión: “Maus” de Art Spiegelman (2007), quien magistralmente retrata el horror del holocausto y la relación entre la memoria y la historia de manera formidable – ganó un Premio Pulitzer –, aunque también, es representativa de la memoria histórica, “Persépolis” de Marjani Satrapi (2003), que nos cuenta la revolución islámica iraní vista desde los ojos de una niña, un relato autobiográfico que examina lo que significa crecer en un ambiente de guerra y represión política; obras que, entre otras, resultan decisivas para entender el cómic de las últimas tres décadas. Hoy día, ya son cientos los cómics que han hablado del pasado, a nivel internacional y nacional.

Unidad de análisis: Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales

Categoría emergente: Formación desde el Cómic como recurso didáctico

Cuadro 8: Categoría No.2. Formación desde el Cómic como recurso didáctico

Unidades de análisis	Categorías emergentes	Subcategorías emergentes
Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales	Formación desde el Cómic como recurso didáctico	Apoyo de los actores
		Aplicabilidad
		Impacto

Fuente: elaboración propia

En correspondencia a la segunda categoría que emergió del proceso de interpretación referida a la formación desde el Cómic como recurso didáctico, se tiene que, son evidentes los cambios acaecidos en la forma de transmitir conocimientos a través de la educación formal, donde se ha pasado de una didáctica basada en el docente como único trasmisor del conocimiento a una educación participativa donde tanto el docente como el estudiante tienen protagonismo, acciones, que intentan aproximarse a la realidad del entorno social de los alumnos y que a decir de Senge (2002), en su libro *Las escuelas que aprende*, el aprender es algo estrictamente personal "...e inherentemente social: nos conecta no sólo con el conocimiento, en abstracto, sino con nuestros semejantes" (p.6), de allí que es imposible ignorar la importancia que supone el uso de los diferentes medios de comunicación y los valores didácticos que estos participan como forma de integración de la educación en el contexto habitual de la escuela.

En este orden, los actuales modelos educativos establecen un reto para el docente que continuamente debe buscar recursos didácticos con el propósito de incentivar el aprendizaje del estudiante, por lo que es necesario proporcionar a los estudiantes los instrumentos y medios necesarios para su formación buscando así

su participación activa en la construcción de sus los conocimientos; en este contexto se han introducido diversos recursos y materiales didácticos buscando mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje; entre estos el comic, pues para nadie es un secreto la atracción que las historietas han tenido y continúan teniendo en el mundo.

Y, en este sentido, la posibilidad de usar el cómic para el aprendizaje de la historia y de las ciencias sociales en general, es facilitar ese aprendizaje a través de la relación de la imagen y la palabra, además, de su factor motivante dentro del campo de la didáctica; por su lenguaje comprensible, los gráficos captan la atención y su texto fácil de leer se articula con una gran variedad de temas que hacen del cómic un recurso interesante para trabajar en el aula de clase.

Cabe destacar que, la consideración sucesiva de elementos estructurados en el cómic, con niveles de significación distintos (historieta global, viñeta, globo), supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los estudiantes, lográndose de ese modo una mejor comprensión de ese conocimiento, a la vez que se estimulan diferentes destrezas y competencia comunicativas, las cuales son necesarias en la comprensión y retención de cualquier asignatura.

Del mismo modo, el cómic, genera un ambiente de aprendizaje más lúdico y divertido al incluir el humor; lo que sirve de incentivo en la preparación y presentación del material histórico escogido. Lo que con la complementación que proporciona los gráficos ayudan a la comprensión de la materia ya que la memoria es estimulada por la imagen, lo que implica convertir lo visual, el grafico, en conceptual, integrando ambos planos, lo que permite que se aprenda de una manera entretenida y en situaciones comunicativas concretas y disímiles, pero, sobre todo, existentes en el mundo real, ya que por lo general, la función del comic histórico es la de presentar hechos acaecidos realmente, pero de una manera agradable y entretenida.

Por ello, dentro de esta categoría la primera subcategoría emergente es la de apoyo de los actores, seguidas por las subcategorías de aplicabilidad y de impacto.

Subcategoría: apoyo de los actores

Cuando se hace referencia al apoyo, hay que destacar que se refiere a una persona o una cosa que ayuda a otra a conseguir algo para obtener un beneficio. Si se entiende el apoyo, a los fines de la labor educativa en las ciencias sociales, tal como lo enfatiza y plantea el MEN (2014) cuando dice que sus intereses están encaminados a que:

Los estudiantes desarrollen capacidades para buscar evidencias, analizar información, sustentar posiciones, reflexionar sobre las actuaciones, evaluar la calidad de la información, es decir, la capacidad de pensar analítica y críticamente sobre los problemas y fenómenos sociales, llama la atención que, si bien en la prueba analizada se encontraron recursos, su número es ostensiblemente menor en relación con el que había en las pruebas hasta antes de 2014, en las cuales una buena cantidad de preguntas incluía tiras cómicas, mapas, cuadros y gráficas estadísticas, fotografías e ilustraciones (p.97)

Haciendo referencia a este mismo organismo, se destaca que, en una publicación del año 2006, el MEN establece que: “Es importante incorporar como fuentes y formas de trabajo otras prácticas y lenguajes sobre lo social, más pertinentes para tratar las diversas temáticas y problemáticas sugeridas en los ejes generadores”. (p.28).

Es comprensible, en este sentido, la opinión dada por los informantes clave al respecto, y se da inicio con la opinión de los hacedores o diseñadores de comic quienes opinan que, es muy importante el beneficio o ayuda que se pueda conseguir en pro de la causa del desarrollo del cómic. Al respecto, el informante clave signado con el código **DC02**, correspondiente al diseñador del cómic, manifiesta que, la ayuda, es una idea:

Qué es compartida entre los mismos autores y creativos del cómic, pero pasa por los profesores, porque nosotros nos relacionamos visualmente. Es una cosa mucho más compleja que trasciende porque es una de esas cosas que a mí me preocupa porque es por ahí donde empiezan una serie de problemas, con el acercamiento. Ni siquiera el uso o la producción, con el acercamiento al lenguaje del cómic, habría que tener cierta facilidad o disposición para enfrentarse al dibujo básico como

lector, y una más compleja, cómo el cómic que no es simplemente una ilustración o dibujo simple, sino que se está escribiendo con imágenes y esas imágenes pueden tener, y es una de las ventajas que me enamora del cómic, son los múltiples niveles de lectura, sólo dibujo con línea puede entrañar atmósferas, informaciones que no están en una primera lectura.

Lo dicho anteriormente es reafirmado por el informante clave, signado con el código **DC01** cuando afirma que:

Hay una información que sí o sí, de todas maneras, la completa, quién lee, hay puesta ahí en la historia una información visual, información textual, una narrativa, para hacer que un argumento, un desarrollo y en la historia hay una información ahí plasmada, pero en el ejercicio de la lectura del cómic, entre completar esa secuencia que se propone ahí, entre darle movimiento a esto que se estaba contando, entra uno a jugar también a lo que está proponiendo.

Apoyo que conforme a lo que dice la historiadora del arte, informante clave signada con el código **HIS02** en el caso de las pruebas del Icfes debería estar dado por el currículo o Plan de estudios, como ella lo especifica, cuando dice:

... es como sentarse a hacer un plan de estudios y si yo quiero que este estudiante desarrolle, estas habilidades en específico y que sepa responder estas preguntas así y así, sentémonos y miremos este cómic cómo lo podemos trabajar, qué les podemos preguntar, qué lo vamos a poner a analizar, si? no es como a la topa tolondra y le damos cómics porque, qué chimba los cómics! sino tomémonos esto en serio y pensémoslo bien y propongamos una cosa de acuerdo a esas habilidades que van a ser evaluadas en la prueba.

Según lo afirmado, es necesario instrumentar el trabajo en grupo y el trabajo colaborativo entre los actores del proceso educativo para que se pueda hacer el estudio y análisis del cómic en estrategias grupales, para que el análisis sea más preciso, digerible y cercano al estudiante y de esta manera se pueda aprovechar al máximo el aprendizaje a través del cómic como recurso didáctico.

En ese mismo orden de ideas, la docente de lengua castellana y lectura crítica, como informante clave y signado con el código **DOC02**, opina que:

Yo creo, que, por ejemplo, sería necesario que fueran personas a capacitar a los estudiantes. Bueno, y también uno, como docente no?, en la parte de dibujo, porque hay estudiantes que tienen mucha capacidad para dibujar y dibujan, de hecho muy bonito, hay otros que tienen la facilidad de escribir, producir porque pues todos no tienen las mismas habilidades, pero si sería bueno que nos capacitaran a nosotros

Según se puede deducir del informante, la capacitación y el adiestramiento tanto a docentes como a estudiantes, es muy necesario a fin de lograr una mayor efectividad en la aplicación del recurso didáctico, que se puede implementar con el cómic.

Con criterios similares, el informante clave a quien se le asignó el código **DOC01**, reafirma y corrobora lo dicho por el informante anterior cuando expresa:

...nosotros necesitaríamos algo así como capacitación, algo así, como ese manejo de nuevas herramientas didácticas para el aula de clases, y para esos profesores que no han pensado en esa opción, vean en ella algo innovador, abrir su mente, y de todos modos, en el gremio hay quienes siguen siendo muy cerrados con ese tipo de cosas...

Se destaca que este informante clave, que cumple la función de docente, según manifiesta, hace uso y aplica el comic como recurso didáctico de allí que su opinión en ese sentido esté a favor del uso del cómic como herramienta de enseñanza. Por ello, manifiesta **DOC01**:

Sí sí, los libros de una editorial específica que yo manejo, ellos tienen en sus textos caricaturas y cómics que uno puede utilizar para ciertos temas y yo me he valido de esas herramientas para mostrarle a los muchachos el Comic, que es visual, y pues se le facilita mucho más.

También se destaca, la opinión, obtenida de la estudiante de alto rendimiento, informante clave signado con el código **EST01**, quien comparte y manifiesta que es primordial el uso del cómic, aunque expresa que es importante que se consulte al estudiante, en la toma de decisiones para buscar estrategias de enseñanza que lleguen más a los estudiantes. Por ello, considera que:

Primero, yo creo que se debe conocer la opinión de los estudiantes, porque siempre es importante que nos pregunten de qué manera nos parece más fácil aprender, entonces como por ejemplo, a mí como estudiante me gusta mucho así lo que tiene que ver con dibujos y con cosas cortas pero sustanciosas, y el comic es eso, tiene pequeños espacios de diálogos pero tiene cosas muy importantes, bueno

primeramente eso, conocer la opinión de los estudiantes y pues informarse, ya de otras maneras de pronto de enseñar, porque eso va de pronto en planes de apoyos, ellos van a mirar de pronto opciones más fáciles de enseñarnos a nosotros y el comic podría estar dentro de éstas.

De esta manera, se busca promover la construcción de la identidad personal e integrar a las generaciones más jóvenes en un contexto social, que las sitúe de forma competente, participativa, activa y crítica en la sociedad. Esto significa, que el aprendizaje constructivista radica de una reestructuración de conocimientos para crear o convertir estos en nuevas soluciones ante diferentes situaciones o problemas (Delgado y Alvarado, 2016).

En otro de sus apartes se destacan los propósitos holísticos que tiene también el área de ciencias sociales, para ello se hace referencia a lo establecido por el MEN (2006) al establecer que los propósitos están en:

Ayudar a comprender la realidad nacional (pasado-presente) para transformar la sociedad en la que las y los estudiantes se desarrollan...; Formar hombres y mujeres que participen activamente en su sociedad con una consciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y la diversidad existentes en el país y en el mundo; Propiciar que las personas conozcan los derechos que tienen y respeten sus deberes (p.9).

En la medida en que los planes nacionales den una mayor amplitud para el fomento de la creatividad del docente en esa medida se podrán implementar estrategias importantes que contribuyan a mejorar el desarrollo de la didáctica y por ende del proceso educativo. Es de mucha utilidad, tomar en consideración la iniciativa de los actores escolares y también relacionar el contexto como manera de mejorar el rendimiento y el aprendizaje.

Subcategoría: Aplicabilidad

Se inicia escribiendo que lo aplicable, en tanto, es todo aquello que debe o puede usarse, emplearse, aprovecharse. Y, la aplicabilidad se asocia a la posibilidad de concretar un plan o materializar una idea. En relación a la subcategoría aplicabilidad, se hace uso de la información obtenida a través de la

entrevista de investigación. Para ello, se trae a colación lo expuesto por el informante clave signado con el código **DC02** quien afirma:

Ese es un tema bien complejo, claro, por supuesto barreras y retos como para cualquiera de los niveles de la producción editorial, de producción a la publicación, divulgación, es que es una de las primeras taras que aparece alrededor del cómic. Y que también debe ser trabajada por los autores de cómic, y no creo que sea privativo de lo colombiano, es entender que el comic no es un lenguaje menor, es uno de los grandes problemas compartidos, como tú dices, por docentes, académicos e inclusive los creativos, porque es que aún hay, y se ha dado sobre todo en el contexto colombiano, que es el país que conozco y el lugar que conozco es, y es una limitante, por creer que la palabra escrita es el epítome de la expresión humana, lo escrito en Colombia es lo honesto, lo serio, lo fidedigno, lo factual, lo comprobable, cosa que es un imaginario que se desinfla muy fácilmente al revisar un poco de bibliografía en cualquier área de las humanidades, y el problema pasa precisamente porque el cómic permite una expresión muy personal, plástica si se quiere, a través del dibujo de los diferentes temas, que pasan por la ficción y que pasan por lo real, el lenguaje el cómic habilita lo que usted quiera decir, es así de sencillo.

En ese mismo sentido, sigue afirmando el informante clave **DC02**

cuando usted ve un escrito impreso no se ven visualmente muchas diferencias, las diferencias las halla en la lectura, claro, en la capacidad de la urdimbre de la palabra, de la redacción, pero cuando te afrontas visualmente a un texto visualmente, un texto si tu extractas un fragmento, un párrafo de un periódico, o sacas un fragmento de texto de la Biblia, o sacas un fragmento de una obra de Gabriel García Márquez, visualmente hay una homologación que permite que haya una mirada desprevenida de lo que se puede encontrar. Los prejuicios o los juicios aparecen es cuando te metes en la lectura, como el cómic es una cosa plástica que no deja de ser un arte, por eso es el noveno arte, obviamente la educación visual, que todos somos visuales, pasa por diferentes intereses...

Es muy importante, destacar que se hace necesario auscultar o explorar las diversas necesidades que pueden presentar los estudiantes, indagar a profundidad que es lo que más gusta, que es lo que más atrae para que de esta forma se apliquen estrategias cónsonas con los requerimientos estudiantiles a fin de obtener el mejor de los éxitos y que haya claridad en la aplicación de las técnicas e instrumentos que contribuyan a obtener los mejores resultados.

En ese mismo accionar, relativo a la aplicabilidad, pensando en los estudiantes, la historiadora signada con el código **HIS02** opina lo siguiente:

Yo creo que hay que buscar que les motiva, intentar irse por ahí, osea, también, entenderlos que ellos también se cansan y se mamanan de estar ahí teniendo un montón de tareas y leyendo y sumando y restando. Y sí, entonces, o sea, obviamente yo también entiendo que el trabajo de profesor en un colegio es pesadísimo. Pero también es eso, o sea, estamos en esta vaina todos, hagamos esto lo más amable y posible para todos, pero obviamente, pues ellos son niños y el cerebro todavía no lo tienen como desarrollado, entonces hay que estar uno como parándose de cabeza, sí me pasa a mí con mis estudiantes de Universidad que son jovencitos que tienen como 18 años todos son Gigantes y miden 1,90 y todos se ven como de 10 años mayores que yo, pero uno habla con ellos y es como no, pues es que son unos peladitos. Y entonces, es como procurar hacerlo lo más amable para ellos igual nadie nunca va a estar contento del todo y siempre se van a quejar. Y sí, yo siempre intento llevarles cómics en todas mis presentaciones dibujos fotos cosas porque como que uno se siente más descansado con esas cosas también ... Y a uno le toca también estar preparado para eso de que salga lo máximo...

En este mismo el informante clave signado con el código: **EST01**, correspondiente a la estudiante de alto rendimiento piensa que los docentes deben aplicar más estrategias y por ello opina: “...de verdad los profesores deberían implementar más otras estrategias, aparte del comic, más estrategias que le permitan a los estudiantes aprender, pero de una manera más sencilla más didáctica, no fácil, porque no tiene que ser tan fácil, pero si de una manera más práctica”.

Por su parte, el otro estudiante de bajo rendimiento y signado con el código **EST02**, opina:

Diría más que en el proceso de superación, algunos cómics, como yo le dije lo de superhéroes, algunos superhéroes se ven derrotados pero se superan, siempre se superan. Entonces sería más sobre la superación.

Por lo que se puede afirmar que, es a través de la educación que se logra forjar ciudadanos integrales para transformar la sociedad. Al respecto, se hace referencia a un material denominado educación para ciudadanía mundial publicado por la UNESCO (2015) donde deja a: “... disposición de los educandos de todas

las edades los medios para reflexionar acerca de estos desafíos mundiales, tanto local como globalmente, y para que se vuelvan contribuyentes, en una actitud proactiva, de un mundo más pacífico, tolerante, seguro y sostenible”(p.7). Lo anteriormente referenciado, tiene pertinencia con el área de ciencias sociales, para formar un ciudadano responsable que atienda a las perspectivas sociales, educativas, culturales y políticas y permita desde una perspectiva crítica, gestar pilares fundamentales para la emancipación del ser humano y en la construcción de una formación ciudadana adecuada, que esté compenetrada con los valores, la justicia y la moral.

Subcategoría: Impacto

Como es sabido, el impacto es la transformación intencional lograda producto de concepciones, actitudes y prácticas que se realizan dentro de una comunidad educativa y que contribuye a la formación de las personas. Esta subcategoría la podemos sustentar en la teoría psicológica de Vigotsky que se apoya en la unidad dialéctica existente entre instrucción y educación, al dejar establecido que el proceso de apropiación se vincula tanto al plano cognitivo como al plano afectivo. Por lo que conforme a Hernández Díaz (2009)

La necesaria esencia desarrolladora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación de comunicadores sociales. Se asume que todo proceso de enseñanza-aprendizaje está históricamente condicionado y conformado por una estructura y un funcionamiento sistémico (p.69).

Al respecto, sobre esta subcategoría los informantes claves emitieron sus opiniones. En ese sentido, se presenta lo dicho por el informante clave signado con el código **DC01** quien afirmó:

...En mi caso lo leo, consumo comics regularmente, como lectora busco preferencias personales, que lo mismo que a uno le pasa como con literatura o el cine o la televisión, uno va buscando como sus intereses personales igual se pasa con el cómic, lo consumo como en un grado regular, pues de mis lecturas regulares recreativas y académicas, o sea, de disfrute pero también de investigación o análisis o de búsqueda y referencia de material, y ya en la parte creativa, mi relación con el cómic

es particularmente como investigadora y como guionista. En lo educativo el docente debe incentivar el uso adecuado del cómic como un recurso en la historia...

El **DOC01** señaló que:

Yo creería que el impacto en la formación del uso de herramientas, así como la formación para los estudiantes con necesidades educativas, digámoslo así, creo que ese sería bueno ver qué cosas y cómo podríamos formarnos en eso de manera académica, para llegar con propiedad a las aulas de clase...

Según este criterio, es el docente el primer responsable del manejo de recurso didáctico que se quiere poner en práctica. Es el llamado a conocerla a vivirla y dominarla para luego hacer llegar al estudiante de una manera digerible y fácil de entender y aplicar. La iniciativa docente cuenta para este fin. Además, que el conocimiento de sus estudiantes le lleva a aplicar aquellos métodos con los que los estudiantes se sienten más familiarizados.

Igualmente, sobre el impacto, el historiador y profesor universitario cuyo código asignado fue: **HIS01**, opina que:

...también puedes dar otras opciones como el collage, me gusta hacer collage porque yo no dibujo, pero buscas imágenes que te gustan las recortas las pegas y juegas con las imágenes y que se escribe encima, es que hay varios estilos y formas de conseguir tu cómic.

En ese mismo orden de ideas el mismo informante clave **HIS01**, sigue afirmando que:

...lo que pasa es que ya en la práctica puede que hayan textos innovadores y por eso el docente, nosotros siempre se nos sale el currículo oculto y entonces uno empieza y dice bueno, pero dejemos esto a un lado, a mí me gusta más por acá muchas veces pelear contra eso es difícil, aunque se necesita que haya voluntad no solamente institucional, sino los centros de investigación entre las academias de historia.

También, tomando en consideración la opinión del informante clave, signado con el código **HIS02**, quien dice:

Depende de que sea la clase, que quiero lograr, pero por lo general es cómo abordar este tema o este fenómeno histórico, pues no desde las fuentes tradicionales como pues un libro de texto, este libro sobre este historiador estos ensayos sobre este problema sino de, o sea, como miremos este cómic sobre el tema y a partir de ahí generar discusiones. Pues, siempre es una buena idea acompañarlo por otro tipo de bibliografía, pero pues que él comic, sea lo principal, nuestro documento principal para explotar el tema. Si, como y sobre todo ponerlo en contraste.

Se destaca que, es el docente el llamado a buscar los mejores medios y aplicar las mejores iniciativas para lograr un desarrollo significativo del proceso educativo y que de resultados favorables al rendimiento escolar.

Igualmente, la docente de lengua castellana y lectura, quien también funge como informante clave y está signada con el código: **DOC02**. Reitera lo dicho por los otros informantes en cuanto a la aplicabilidad como subcategoría surgida en el proceso de análisis. Al respecto afirma:

... Pues sí, yo voy a aplicar el cómic por ejemplo para enseñarle literatura clásica, pues obviamente yo tengo que hacer mi clase en esa secuencia de cómics para que ellos también, pero sí sería genial, lo que pasa es que me quitaría más tiempo porque el cómic requiere de tiempo para realizar los dibujos, armar las viñetas, bueno, todo lo que conlleva hacer el cómic.

Con esas mismas consideraciones y, siguiendo en la misma idea, la estudiante que se desenvuelve como informante clave signada con el código **EST01**, al ser interrogada expresó:

...pues yo digo que a partir del comic yo generaría un concepto, pero personal, de ahí yo deduciría algo y tendría un concepto personal, claro que si va con el apoyo de textos continuos ya sería diferente porque entonces me dan la opción del comic de visualizar y entender, de ahí sacar un concepto, pero desde mi intelecto y también me dan la opción del texto que ya me están explicando más a fondo lo que es realmente, ahí puedo yo comparar los dos conceptos sería más completo, obviamente, pero de hecho solo con el comic si podría sacar un concepto del tema.

Opiniones, que como ya se indicó, ven en el comic posibilidades de utilización en el aula y que por supuesto, van a depender, tanto del interés que tengan los profesores por utilizar un lenguaje iconográfico, como de la motivación previa de los alumnos. En todo caso, el uso de un lenguaje expresivo como éste, debe responder a una planificación didáctica seria, donde se recoja explícitamente, cuáles son las intenciones educativas del uso del comic.

Conclusión categoría No.2

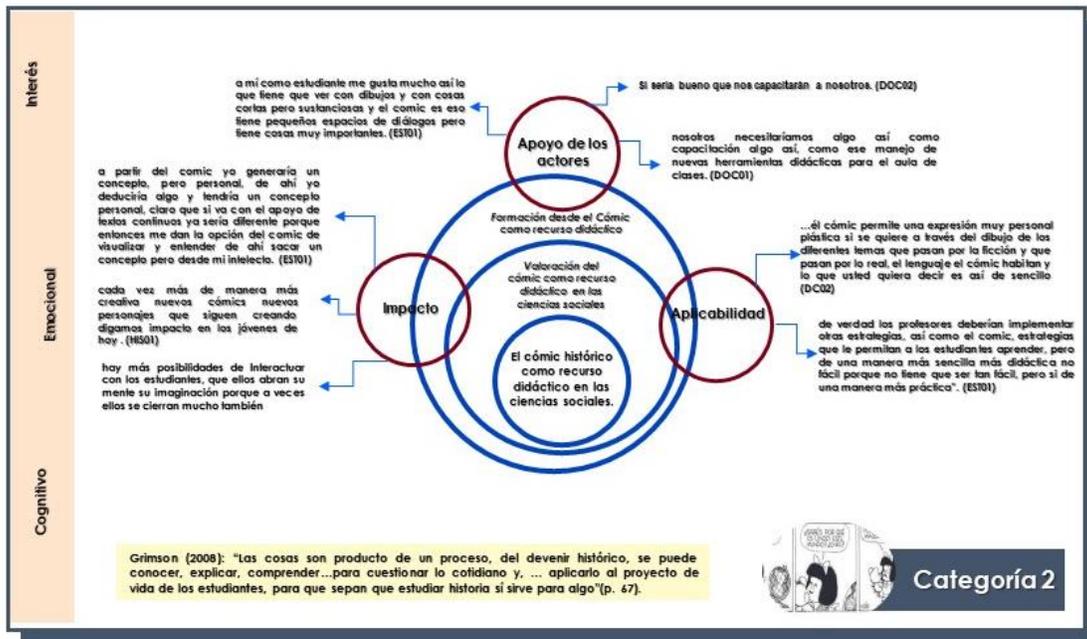


Gráfico 15: Categoría No. 2 Formación desde el cómic como recurso didáctico. **Fuente:** Elaboración propia

Desde esta perspectiva, abordar el binomio cómic-educación, es aglutinar un conjunto de acciones que vislumbran un escenario crítico y reflexivo. Como es notorio, si bien las pretensiones comerciales de los cómics los suelen situar como productos para la demanda infantil de entretenimiento, sus aspiraciones suelen ser diversas y, en ocasiones específicas. Además, si bien el formato de dibujo suele ser más atractivo a un público infantil o adolescente, las temáticas de los cómics son variadas y en muchas ocasiones poseen intereses educativos o ideológicos implícitos. Un clásico en este aspecto es el trabajo de Dorfman y Mattelart (1973)

Para leer al Pato Donald, el cual analiza cómo los cómics o historietas de Disney, publicadas en diversos países latinoamericanos en la segunda mitad del siglo XX, además de reflejar la ideología dominante que se buscaba implementar desde Estados Unidos en el marco de la Guerra Fría, cumplían una labor activa de mantenimiento y difusión de esa ideología, basada en unas ideas específicas sobre el capital, apuntando a transformar la mentalidad de un público infantil.

Sin embargo, el atractivo juvenil por este tipo de narraciones no solo ha abierto las posibilidades a usos ideológicos políticos en contextos específicos, sino también a la creación de propuestas pedagógicas que apuntan a la educación de niños y jóvenes, reforzando elementos básicos de lectura e interpretación. Los cómics, además de otros géneros más recientes como el cine, producen en los jóvenes diversas tendencias masificadoras que modifican su forma de hablar, de comportarse, de percibir su realidad y, en suma, de aprender sobre su entorno. Vale decir, que el ser humano ha logrado interactuar de una manera eficiente, y cada vez más inteligente, con su entorno, y aumentó su capacidad de reflejar, creativamente, la realidad por medio de cálculos y modelos formales. Los nuevos procesamientos de la información provocaron la aparición de lenguajes y metalenguajes que estructuraron la mente de quien los utilizó y cambió, drásticamente, en el modo y estilo de vida. Pues bien, en este proceso de construcción humana, el conocimiento adquirió una nueva dimensión y, al transformarse en poder, nos definió un nuevo cuadro ontológico que se basó en la tríada: información-energía-materia.

Por consiguiente, Morín (1994) subrayó el hecho de que, en un sistema complejo, entendido como unidad global, pueda manifestar propiedades que no pueden ser explicadas a partir de sus componentes. El todo manifestó propiedades emergentes, colectivas, propiedades que no tenían ningún significado para la dinámica de sus partes componentes. Por ello, la complejidad apareció justamente, como resultado de la organización del todo bajo la presión de las infinitas combinaciones de interacciones simultáneas, y que abundaron en interrelaciones no-lineales. La complejidad nació de la interacción de las partes que lo componen, es decir, la complejidad se manifestó en el sistema mismo.

Por tanto, es necesario que los educadores tengan presente que las formas de adquirir conocimientos en los estudiantes es cada vez más compleja, y el horizonte de posibilidades que representa el cómic al utilizarlo en sus diversas estrategias educativas; para el fortalecimiento pedagógico de las competencias de lectoescritura más básicas, el carácter secuencial resaltado más arriba, hace que la lectura e interpretación del cómic no se quede en un simple conocimiento de las palabras, sino en la recreación de una narración compleja que implica una imaginación de distintos órdenes temporales que dé inicio y fin a una historia. Las formas en que los jóvenes de hoy aprehenden y aprenden contenidos tienden, producto de las dinámicas de los medios de comunicación y a la versatilidad de su información, a la búsqueda de caminos que orienten a contenidos fáciles de asimilar en donde todos los estudiantes puedan llegar a los mismos objetivos. En relación a esto Barbieri (1998) agrega:

Para el estudiante, el cómic es medio si le comunica e informa; es mediación cuando el mensaje que le transmite afecta sus emociones, sus sentimientos, su intelección, su raciocinio. En el caso del docente, el cómic es medio si lo usa para informar a sus educandos sobre conceptos o temas; es mediación cuando su intencionalidad se evidencia en los resultados que obtienen los estudiantes; es mediación cuando el docente logra instruir, y determinar cómo servir con esos saberes a la sociedad (p.76)

Es en ese punto, en el que el cómic adquiere mayor relevancia como estrategia didáctica, dado su carácter híbrido que permite que los estudiantes que no han desarrollado un hábito lector, puedan acercarse a unos análisis críticos de los textos que se le presenten desde la comodidad de un ámbito conocido: las imágenes. Estas facultades de las imágenes en materia comunicativa y expresiva que transmiten conocimientos educativos hacen que el cómic llame la atención a pedagogos y estudiosos en general, por citar un ejemplo: Eco, (1988) señala las ventajas que posee el lenguaje icónico frente a las necesidades académicas más básicas de nuestros días. En suma, en un nivel educativo general, el cómic permite diferentes procesos de abstracción y de síntesis por parte del estudiante, quien accede a nuevas formas de concebir, leer y crear discursos narrativos. El cómic es un vehículo de enseñanza para las competencias verbales e icónicas que, por tanto,

presenta ventajas frente a herramientas didácticas clásicas, como una forma de creación, son una herramienta importante que puede y debe usarse para la educación como recurso discursivo para difundir los valores y principios; entre la población más joven, ampliando así las perspectivas de análisis con motivos ideológicos que retratan una sociedad.

Finalmente, es de resaltar, que ha surgido lo que se conoce como la novela gráfica (Maus, por ejemplo) lo que ha traído consigo además una mayor y mejor visibilidad del medio, incrementando el consumo de este tipo de producto cultural, lo que obviamente supone un progreso en la institucionalización del cómic como bien de consumo cultural y reincide en el número de investigadoras e investigadores que han decidido trabajar en torno al cómic, su lenguaje, sus posibilidades como representador de realidades socio-históricas y culturales, sus posibilidades didáctico-pedagógicas, entre otros. Sin obviar el papel de difusión que las adaptaciones cinematográficas de cómics que se han convertido en un gancho publicitario importante.

Unidad de análisis: Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic

Categoría emergente: Incidencia del Cómic como género discursivo

Cuadro 9: *Categoría No. 3. Incidencia del cómic como género discursivo*

Unidad de análisis	Categoría emergente	Subcategorías
Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic	Incidencia del Cómic como género discursivo	Efectos
		Recursividad
		Transversalidad

Fuente: Elaboración propia

Tomando en consideración los aspectos relevantes de esta categoría, se destaca que En Colombia el ICFES define el concepto de competencia y es expresado a través de las publicaciones del Ministerio de Educación Nacional MEN (2006) como: "...un saber hacer flexible que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones

distintas de aquellas en las que se aprendieron” (p.12). En el caso específico de la competencia escrita, hace referencia al desempeño del estudiante en diversos contextos comunicativos, en los cuales se configura el conocimiento de la lengua, es decir el género discursivo.

En este sentido, se puede decir que de acuerdo con Echevarría (2013), el cómic es una mezcla que contiene elementos de la pintura, la literatura y el cine. Los elementos de pintura son las líneas y sucesiones de dibujos, por medio de los cuales se potencializa el uso de la imaginación de los espectadores. Los elementos literarios, están dados por los textos de cada personaje, que generalmente tienen como objetivo despertar emociones. El elemento del cine estaría dado por los planos, los puntos de vista y la iluminación. Al respecto, Jacques Aumont (1992) afirma que la luminosidad, el color, los bordes visuales y el contraste son el resultado del fenómeno físico que surge del comic y al mismo tiempo cuestiona los valores, provocando emociones internas.

Todo esto, conduce a que el comic sea muy utilizado en la enseñanza de la lectoescritura, pues se considera que este tipo de lectura le atribuye significado a los íconos, y al ser un medio de comunicación masiva, puede acercar a los estudiantes a la ideología de los artistas e incentivar el uso de los cómics como método en la elaboración de textos. De allí que, conforme a Isuasty (2013) la capacidad comunicativa o expresiva de las imágenes para transmitir mensajes educativos se ha convertido hoy en un objeto de interés y estudio, lo que ha conllevado a que autores como Rudolf Arnheim, Jacques Aumont y Umberto Eco, en sus obras que se relacionan con el aprendizaje y están dirigidas a favorecer las necesidades académicas de los estudiantes incluyan el lenguaje visual o icónico.

De otro lado, Delgadillo (2016) menciona que, aprovechar el cómic como una herramienta didáctica, potencializa el desarrollo intelectual de los estudiantes pues la combinación de códigos escritos y gráficos, conduce a una trasmisión del conocimiento donde se puede reflejar la visión que se tiene del mundo en general lo cual está muy relacionado con la enseñanza de las ciencias sociales, por lo que esta herramienta didáctica proporciona al estudiante una forma de expresar su opinión sobre la política, la cultura, la religión, y en general todas aquellas prácticas

que se encuentran a su alrededor. “Esto puede influir en el desarrollo de unos sujetos más participativos e íntegros, logrando así obtener una persona más propositiva frente a los problemas que se pueden desarrollar en su contexto” (Delgadillo, 2016).

De igual manera, Orlaineta y otros (2012) aseguran que el uso de los cómics estimula la imaginación de los estudiantes, fomenta su autoestima, aumenta su vocabulario en cualquier idioma, contribuye en la mejora de su capacidad crítica frente a cualquier situación, fortalece su inteligencia emocional, perfecciona la asimilación de conceptos en cada una de las áreas del conocimiento y promueve de una manera sana y dinámica el trabajo en equipo, por lo que conforme a este autor, con el comic se puede trabajar cualquier tema, por lo que puede considerarse una herramienta interdisciplinar, aplicable a todas las asignaturas, ya que mediante su uso se pueden potenciar una serie de destrezas en el educando, pues aparte de ser un gran recurso motivador, puede ayudarle a comprender muchos contenidos que se suelen trabajar en el aula de clase, incrementando las diferentes habilidades y destrezas de los alumnos, a la vez que proporciona estrategias para la consecución de un aprendizaje íntegro.

En este sentido, Barrero (2002) establece cuatro ventajas pedagógicas del comic, a saber:

- a) Estimula la creatividad
- b) Favorece el aprendizaje
- c) Facilita la alfabetización del lenguaje icónico
- d) Refleja la realidad social (p.6)

Subcategoría: Recursividad

La recursividad es un funcionamiento central en la composición que permite retomar lo ya dicho para reelaborarlo, de allí que se considere un proceso cognitivo central en la producción textual dado que implica un constante retorno a las ideas o a las formas de decir las cosas, para reconsiderarlas y reevaluarlas, por lo que es considerado como un proceso que permite el despliegue de la producción textual por lo que debe ser aprendido por quienes se inician como escritores.

Desde una perspectiva socio histórica, Pérez (2007) afirma que la lectura y la escritura son procesos recursivos dado que “...dentro de la dinámica se gesta un constante movimiento en espiral que toma lo ya dicho para ampliarlo, reelaborarlo y transformarlo en un discurso nuevo, que a su vez será la génesis de otros discursos” (p. 107).

En este sentido, se parte del concepto de género discursivo procedente de Bajtín (1982), que se puede recordar mediante el siguiente fragmento:

El uso de la lengua se lleva a cabo en forma de enunciados (orales y escritos) concretos y singulares que pertenecen a los participantes de una u otra esfera de la praxis humana. Estos enunciados reflejan las condiciones específicas y el objeto de cada una de las esferas no solo por su contenido (temático) y por su estilo verbal, o sea por la selección de los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua, sino, ante todo, por su composición o estructuración. Los tres momentos mencionados –el contenido temático, el estilo y la composición– están vinculados indisolublemente en la totalidad del enunciado y se determinan, de un modo semejante, por la especificidad de una esfera determinada de comunicación. (p.64).

Sobre esta subcategoría se buscó a través de la entrevista, información de quienes opinaron al respecto y se trae a colación la opinión de algunos de ellos. En primer lugar, lo dicho por el informante clave con código **DC01**:

...las Tiras o los recuerdos de tiras de historietas de prensa es como el primer recuerdo asociado a la palabra de comics. Pues de mis lecturas regulares recreativas y académicas, o sea, de disfrute, pero también de investigación o análisis o de búsqueda y referencia de material y ya en la parte creativa mi relación con el cómic, es particularmente como investigadora y como guionista.

...desde el profesor puede surgir la pregunta por la preocupación de la comprensión lectora y preguntar que entendieron, pero desde que entendieron y nunca teniendo como fuente un libro en común, las respuestas son muy ricas, porque ya no es para ese joven, para ese alumno, la función de cumplir con la tarea de darle las cinco cosas que el profesor quiere escuchar y no lo que yo vi, yo vi que este personaje fue importante para mí por eso y ni siquiera era el protagonista, o pasa con adultos y adultos mayores que lo leen y dicen cosas como, es que ese cómic a mí me recordó cuando yo viví en tal situación y desde el comic tiene la proyección hacia su propia memoria y al resignificarla y dice cosas, me parece interesante.

También el informante clave signado con el código **DC02**, coincidiendo en gran medida con lo afirmado por el informante de código **DC01**, dijo lo siguiente:

...para mí, tinta sobre papel (el cómic) entraña la afiliación como lenguaje, comunicaciones a partir del uso esos dos materiales plásticos de los que surge ese lenguaje de ahí surge la escritura y otro montón de expresiones.

...el cómic sí tiene la posibilidad plástica porque eso es lo que hace el dibujo, eso es lo que hacen las artes pictóricas, de proponértelo expresivo, miradas, imágenes del mundo que permiten conversar y es en la conversación donde realmente se dan las cosas interesantes, en la experiencia que nosotros hemos tenido y discutido ampliamente entre nosotros, nos damos cuenta que por un lado, realmente el público inicial en esta sí pensamos en nosotros como autores como primeros lectores es ahí donde ponemos las preguntas de esto.

Aseveraciones que son coincidentes con las expresiones dadas por los informantes clave signados con los códigos **HIS01** y **HIS02**, que sobre la recursividad del comic opinaron. En ese sentido, el informante clave con código de denominación **HIS01** afirmó:

La enseñanza de la historia o en este caso en la enseñanza de las ciencias sociales, llegar a partir de esas imágenes, de esos cómics, porque ellos le permite vincular al estudiante esa imagen valorativa, cómo coger con un termómetro de cuál es esa vivencia, cierto?, de lo que pasaba en el momento y el humor gráfico, la ironía y la mofa, mofarse de lo que pasa en el momento, eso siempre va a llegar a los chicos y a las chicas.

Lo afirmado es corroborado por el informante clave con código de denominación **HIS02**, cuando dice:

...yo ahorita estoy acá dictando clase de español y en español intermedio una dos grupos y las veces que llevé cómics a clase, de paso cosas muy cortas pero como que les gusta un montón como que motivan ...las cosas básica que uno puede decir de una ventaja un comic es que llama la atención por lo visual y puede ser muy básico y lo que sea pero de hecho funciona bueno desde mi experiencia me ha pasado que sí como que llama la atención de la gente Entonces yo creo que sí hay algo ahí que empieza con una curiosidad como muy elemental y que se puede convertir en algo muy complejo con unos resultados bastante interesantes.

Se destaca que las opiniones emitidas sobre esta subcategoría son compartidas por los informantes clave signados con los códigos **DC01** y **DC02**. Al respecto, se cita lo dicho por el informante **DC01** quien afirma:

La opción del cómic nos permite tener una visión más amplia más abierta y sí, sería magnífico que uno pudiera hacer un cómic así como de la edad media, que es un periodo muy largo y a veces es muy tedioso, y hay cosas que son muy específicas y uno piensa de aquí cómo le hago cómo le explico.

En este sentido, considerando lo expresado por los informantes, se destaca que, en el 2017, surge en Colombia un programa de incentivo a la lectura llamado “A leer sin fronteras”, que promueve la lectura en niños y jóvenes a través de diversas manifestaciones artísticas como es el caso del cómic para lograr la comprensión de imágenes. De la misma forma, el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) patrocina un programa, titulado: “El cómic invitado a la biblioteca pública”, que tiene por objetivo promover y fomentar prácticas lectoras mediante salas especializadas en las bibliotecas, con el fin de llamar la atención de los jóvenes lectores. En palabras del propio director del programa, Fernando Zapata, expresado en: CERLALC (2010):

[el cómic] despierta a lectores desmotivados; estimula la creación y, es una potente herramienta en la formación en lectura de imágenes. América Latina está en mora de explorar desde distintas disciplinas y oficios las posibilidades de la narración secuencial. Es importante promover la producción de historietas, novelas gráficas, quadrinhos, fanzines y tebeos, así como fomentar su circulación y lectura en diversos ámbitos sociales. El cómic debe acceder a la escuela, a la biblioteca, a las librerías y a los hogares, de manera que personas de todas las edades puedan ejercer plenamente su derecho a la cultura (p.XII).

Debido a este creciente interés, los estudios del uso del cómic como medio de enseñanza y aprendizaje de contenidos curriculares relacionados con las ciencias sociales, el arte, la lengua y literatura, entre otras, han aumentado considerablemente en la última década en el contexto hispanoamericano. No obstante, se carece de una integración comprensible y útil que oriente sobre el uso del cómic en la práctica educativa. Por lo que de acuerdo a las respuestas dadas

por los informantes clave, se pasa a considerar las subcategorías: efectos y transversalidad.

Subcategoría: Efectos

Dentro de esta subcategoría podemos colocar los efectos desde el punto de vista sociocultural, y las relaciones del comic con el contexto donde este se desarrolla. Al respecto, el historiador y docente universitario opinó lo siguiente

(HIS01):

...que eso no es serio, dicen para ser exactos, pero vayan e intenten interpretar mediante un periodo histórico a partir de las imágenes, primero que todo tiene que leer toda la información de todos los otros archivos para poder entender la imagen, cierto? porque si no, si la imagen vale más que mil palabras, pero vaya entienda la imágenes, intente dar cuenta de una sociedad, la imagen valorativa de un contexto de una coyuntura a partir de una imagen hay que tener toda otro arsenal de fuentes para poder entender

En ese mismo orden, sigue opinando el informante clave **HIS01:**

...entonces la imagen de una vez lo convocaba a qué era lo que estaba pasando, entonces yo sí creo profe, qué es un material importante de rescatar y se puede, no reescribir. Nadie puede reescribir todos meta relatos, pero seguir aportando de acá estos procesos dinámicas históricas, imprimiéndole un poco desde la enseñanza como un material didáctico válido para poder transmitir procesos coyunturas cosas de ese estilo, por ejemplo, cuándo acaba la Segunda Guerra Mundial y que salen caricaturas en el mundo por el fin de la guerra uno podría hacer una línea del tiempo bien interesante sobre la Segunda Guerra Mundial solo a partir de caricaturas, que fue la Triple Alianza, que fue el fascismo, qué fue el nazismo y, a qué hora se mete Estados Unidos en la guerra o, si nos vamos a la Guerra.

...nosotros lo que hacemos con la imagen es otro dispositivo para hacer análisis del discurso, para hacer análisis de contexto para hacer análisis críticos, cierto, que no se diferencian nada con textos escritos sólo que es otra forma de analizarlos.

...diferentes contextos y analizar la sociedad, usted con una imagen se puede quedar ahí horas explicando y explicando, sólo que la imagen por sí sola debe estar acompañada de otro tipo de recursos para poder adentrarnos al contexto, claro que sí. Cumple con generar esas competencias entre los chicos y las chicas, pero ahí lo que se requieren la habilidad para estudiar la imagen y desde que dispositivo.

También, el informante clave signado con el código **DOC02**, quien cumple la responsabilidad de Docente de Lengua Castellana y Lectura, opinó lo siguiente:

...el cómic ha evolucionado muchísimo y en este momento pues es súper importante para la juventud para transmitir, pues mucha mensajes e ideas importantes y de hecho para que ellos también puedan comunicarse y transmitir lo que piensan. Porque desde el aula, uno puede utilizar el cómic para eso. para que el estudiante también transmita sus ideas sus pensamientos que tenga sobre la sociedad, sobre la vida, sobre todo lo que le rodea.

Y sigue afirmando:

Entonces yo pienso que si actualmente se pudiera mirar cómo manejan como profundizan en esos temas y cómo tratan de que, pues, la sociedad abra los ojos a través de esos comics me parece muy interesante.

Sería bueno, que todos los docentes tuviéramos esa capacidad creativa y aprendiéramos a transmitir a los estudiantes cosas a través del cómic sería súper chévere. (DOC02)

Del mismo modo, la docente de historia y ciencias sociales, que también forma parte de los informantes claves y está signada con el código **DOC01** expresó:

...si bueno, a ellos la idea o el proceso histórico les queda un poco más claro, cierto, porque entonces se les da les el espacio para que ellos lleven como el hilo conductor, como cuando se hacían antes, por ejemplo líneas de tiempo, y pues ahora hoy en día poner a un muchacho a hacer líneas de tiempo con fechas y cosas como que ellos se pierden, les queda como difícil, en cambio haciendo los dibujitos y digamos la escenografía les queda como más clara la idea.

También, la estudiante de alto rendimiento, signada con el código **EST01**, expresó, en el mismo camino que lo han dicho los otros informantes:

Si, si. Yo personalmente, pienso que el comic como lo dije anteriormente es una estrategia didáctica para aprender, a mí personalmente, como estudiante me parece que el comic es una buena manera de aprender de alimentar nuestro intelecto porque pues los textos son muy aburridos los textos continuos son muy aburridos y el comic aparte de traer dibujos explica la cosas de una manera más didáctica entonces a mí como estudiante se me queda más y aprendo más pues con cosas como el comic con historietas y con cosas que llevan dibujos, los textos me parecen muy aburridos aunque los leo pero me parecen más aburridos.

Se destaca que las opiniones dadas por los informantes clave, avalan lo escrito por Oramas y Zilberstein (2000), en el texto “Enseñanza-Aprendizaje Desarrollador”, cuando enuncian:

Las especificidades del cómic como medio de expresión de la cultura; planteando la relación sujeto-objeto en el proceso educativo a través de dos fenómenos psicológicos que conforman una unidad dialéctica para el desarrollo de la personalidad del hombre, como es la actividad y la comunicación, la cual exige una relación de equilibrio y efectividad entre las actividades que realiza y la comunicación que establece con sus semejantes (p.30).

Aseveración, que conduce al sistema de relaciones del cómic con su contexto, en el sentido que se puede decir que todo producto cultural, en este caso el comic, es una expresión de su tiempo y del espacio cultural que determinó su creación. En tal sentido, resulta vital lograr el encuadre del cómic en el contexto espacio-temporal de su creación, en cuanto a los valores, la política, la ideología, la filosofía, la religión, las tendencias en el arte, entre otros, aspectos culturales que pueden constituirse en factores motivantes para la concepción de los mismos.

Subcategoría: Transversalidad

La transversalidad, se refiere a contenidos culturales relevantes y valiosos, necesarios para la vida y la convivencia, que dan respuesta a problemas sociales y que contribuyen a formar de manera especial el modelo de ciudadano que demanda la sociedad, porque a través de una educación en valores los alumnos se sensibilizan, toman posiciones ante dichos problemas, emiten juicios críticos y actúan con un compromiso libremente asumido. Esto significa que son temas que no necesariamente tienen que conformar una asignatura en particular, ni recibir un tratamiento especial dentro del currículo, sino que deben abordarse en todas las áreas que lo integran y en toda situación concreta de aprendizaje. Es necesario que los estudiantes además de recibir conocimientos sobre las diferentes temáticas de las asignaturas, adquieran elementos que los preparen para la vida y para desenvolverse como futuros ciudadanos en forma responsable, como agentes de cambio y capaces de contribuir a transformar el medio en el que les tocará vivir.

El desarrollo de la transversalidad no sólo implica el ¿qué enseñar?, que se refiere a los contenidos que favorecen el desarrollo de conocimientos, actitudes, habilidades y valores que se deben incluir dentro del desarrollo de la transversalidad. En este sentido, el desarrollo de los temas transversales es un verdadero campo de acción donde se promueve un conjunto de valores para la convivencia democrática y actitudes cívicas.

Igualmente, la transversalidad implica el ¿para qué enseñar? Y en este caso, responde a la necesidad de transformar nuestra sociedad una vez que se han analizado los problemas y contradicciones más relevantes, que conforman esos valores.

Al respecto se puede afirmar que, si educar es formar el carácter, la personalidad y en general desarrollar todas las capacidades de los alumnos, se puede decir que ninguna educación está libre de valores, pues como expresa Freire, en su obra *Pedagogía de la Autonomía* (1997):

La educación nunca fue, es, o puede ser neutra, “indiferente” a cualquiera de estas hipótesis, la de la reproducción de la ideología dominante o la de su refutación. Es un error decretarla como tarea solamente reproductora de la ideología dominante, como es un error tomarla como una fuerza reveladora de la realidad, que actúa libremente. Sin obstáculos ni duras dificultades. Errores que implican directamente visiones defectuosas de la Historia y de la conciencia. (p.95)

Lo que significa que ningún proceso educativo es neutral, es decir, los docentes siempre están inculcando su ideología, su sistema de valores, ya sea de forma consciente o a veces inconsciente. Por tanto, la educación no es ni puede ser neutra pues las finalidades educativas son opciones, preferencias o elecciones y estas se hacen a diferentes niveles, desde el mismo diseño del currículo por parte de la administración a nivel central, regional e institucional, hasta la intervención directa del profesor en el aula.

En este sentido, se puede afirmar que los objetivos de la transversalidad son intenciones que se refieren al “*para qué*” de la educación y el logro de ellos en los centros escolares tiene diversas implicaciones en lo relacionado con, la selección de contenidos, la metodología que se va a emplear en su desarrollo, la actitud de los docentes, la organización del recinto educativo, entre otras.

Según Palos (1998), los objetivos de la transversalidad son los siguientes:

- a) Construir y consolidar conocimientos que permitan analizar críticamente los aspectos de la sociedad que se consideren censurables.
- b) Desarrollar capacidades cognitivas que permitan reflexionar y analizar situaciones que presenten un conflicto de valores.
- c) Desarrollar capacidades en torno a un sistema de principios éticos que generen actitudes democráticas, respetuosas con el medio ambiente, responsables, tolerantes, participativas, activas y solidarias.
- d) Desarrollar el pensamiento crítico.
- e) Generar actitudes de implicación personal en la búsqueda de alternativas más justas.
- f) Potenciar la valoración de la dimensión ética del ser humano.
- g) Desarrollar un modelo de persona humanística. (p.43)

Al respecto de la transversalidad, los informantes opinaron de la siguiente forma:

El informante clave **DOC01**, afirmó que:

...de acuerdo con esto, es lo siguiente, en esa forma en la que formular la pregunta se me hace compleja porque, primero, en la afirmación, hay una negación y desestimación del poder de la lectura u otros medios otros medios no tanto ,de otros lenguajes de comunicación como el sonoro, audiovisual, el texto, entraña ahí hay un fallo de la literatura fallo de La Academia que vamos a tratar de resolver desde un lenguaje visual como el cómic que es cómo echarle más responsabilidad a un medio que si bien es potente desde mi perspectiva la verdad no tiene por que cumplir esas categorías de hacer más crítico a un niño o hacerle entender mejor un tema en el libro comic como con el libro de texto no está ese punto de quiebre punto de pivote está donde dice Lina y en la conversación ahí para decir que a mí me parece interesante el lenguaje del cómic es porque a diferencia del cómo relacionamos con la literatura sí propone conversación.

Tal aseveración es compartida por los docentes, y en este caso la docente de Lengua Castellana y Lectura crítica, signada con el código de informante clave **DOC02** expresó lo siguiente:

...cuando tenemos, de pronto en el español, pues uno ve también mucha historia, la historia de la literatura, ahí uno puede entrelazar muchas otras áreas cierto? Uno puede trabajar datos históricos en español y el cómic es muy bonito para trabajar eso y para que los estudiantes sean críticos.

De la misma forma sigue opinando el informante clave **DOC02**, al afirmar que:

...yo creo que a través del comic se puede hacer una cantidad de cosas, en todas las materias de hecho, hasta en matemática sería muy divertido para las estudiantes aprender la matemática a través del comic, sería bonito que nos dieran esas herramientas a todos los docentes para uno aprender a ser creativo y poder utilizar esa herramienta en clase como más seguido.

Si, esta herramienta es buena para dar cuenta dentro de esa narrativa que tiene la historia, digamos que igual que la poesía no? (...) y de pronto el cómic en este caso, si se mezclan todas esas herramientas, nos facilitaría mucho las cosas.

A lo que el historiador designado como informante clave con el código **HIS01**, agrega:

...el objeto de estudio, es una fuente más, de muchas otras, que si se trata de la manera, cómo se debe tratar desde el punto de vista de la investigación histórica hablando, pues ahí se puede trabajar muy bien, segundo, como digamos en temas didácticos en temas pedagógicos es mucho más claro.

Opinión que concuerda con la de la estudiante de alto rendimiento, informante clave denominada con el código **EST01**, quien expresa que: “...de hecho en dos áreas estamos trabajando el comic en lo que es lectura crítica, lengua castellana, el área de ciencias sociales y competencias ciudadanas en esas si hemos utilizado el comic para entender algunos temas”.

De la misma forma agregó:

...yo pienso que si, que sería bueno que otras materias lo implementaran porque a mí me parece que el comic es una estrategia didáctica para aprender, entonces es mucho más fácil, aprendiendo con dibujos y con historietas es mucho más fácil, me parece que sería una buena idea que las otras materias lo implementaran.

Opiniones que conducen a ver la transversalidad como un fenómeno pedagógico que ha tomado protagonismo al interior de las aulas en los últimos tiempos; que permite desarrollar los procesos de vinculación de contenidos específicos de un grado y los mecanismos que se adelantan al interior de las clases para lograrlo, en aras de documentar el proceso de transversalización a partir de las experiencias de aula.

Con el desarrollo de los temas transversales, se está educando en valores puesto que, con ello, en última instancia, lo que se pretende es un cambio de actitudes, comportamientos y a largo plazo la construcción de una nueva escala de valores que responda a principios éticos diferentes de los que están generando y agravando los problemas actuales.

Conclusión categoría No. 3:

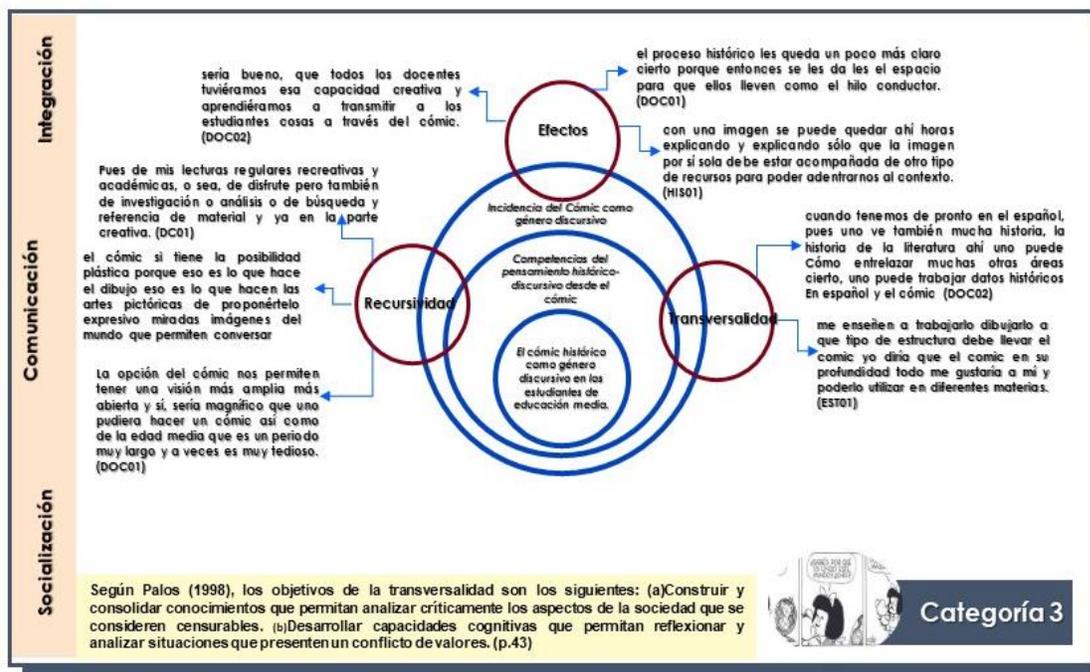


Gráfico No. 16. Categoría No.3 Incidencia del Cómic como género discursivo. **Fuente:** Elaboración propia

Vale la pena resaltar, la falta de reconocimiento del cómic como género discursivo y recurso didáctico a nivel general, lo cual puede responder a su relación con el discurso, habitualmente de medio de masas, de producción con vista al consumo, por encima del rigor artístico o cognitivo de sus contenidos, desvirtuando su verdadero valor y por ende, su exigua oportunidad para realizar estudios que den a conocer los logros ya obtenidos que legitiman su rol dentro del aula, y para el caso que nos ocupa, en la clase de Ciencias Sociales, el desconocimiento y el prejuicio impide ver cómo el cómic histórico como recurso que puede complementar los trabajos académicos, enfrentarnos a lo que está sucediendo mediante los subtextos, interpelar al lector, llevarnos a las fuentes históricas y abrir diversas

múltiples opciones para analizar temas históricos. Por tanto, aunque el inicio del cómic tiene su origen desde hace más de dos siglos, como narrativa gráfica ha existido siempre. Sin embargo, señala Vilches (2014) “el cómic es considerado como un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado, a la posibilidad de reproducirlo...el cómic, es un objeto industrial...el germen del cómic está en la imprenta” (p.3 y 4). En este aspecto, al hablar de los antecesores de la historieta, forzosamente permite recordar las primitivas pinturas rupestres, los dibujos y jeroglíficos egipcios, las representaciones conmemorativas de la Antigua Roma, los retablos medievales e incluso los dibujos de las civilizaciones precolombinas. De forma que, los antecedentes más cercanos a las historietas comenzaron a elaborarse en Francia a partir de 1820 y se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones. Asimismo, Eisner (1985) afirma:

Los "cómic" manejan dos dispositivos de comunicación: las palabras e imágenes. [...] Esta mezcla especial de dos formas distintas no es nueva; su yuxtaposición ha sido experimentada desde los primeros tiempos. [...] Ahora, los artistas que trataron el arte de contar historias para el público masivo buscaron crear una *Gestalt* (configuración o figura), un lenguaje cohesivo, como el vehículo para la expresión de una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una secuencia ordenada separada por cajas. (p.13)

De allí que, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta, la caricatura y el nacimiento del cine, desarrollando su particular lenguaje icónico que tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. En este contexto, el cómic permite que civilizaciones y culturas separadas en el espacio logren comunicarse entre sí. Sin merecer elogios excesivos ni las condenas de que a menudo es objeto, en opinión de McCloud, (2009) el cómic va ganándose poco a poco, gracias a sus personajes destinados tanto a niños como a adultos, un lugar entre los medios de comunicación contemporáneos, llegando a ser considerado el “Arte de lo Invisible”. Desde esta perspectiva, se sugiere a través de este texto, una postura crítica, reflexiva y significativa del cómic como género discursivo, reconociendo sus particularidades, desde su impacto y aportes a la educación.

Para enfatizar, las historietas o el cómic forman parte de la literatura, las mismas son un género del discurso, que tiene muchas ventajas y fortalezas en el proceso educativo. La literatura y sociedad van de la mano, les une una relación de influjo mutuo, definida por una correlación de naturaleza humanitaria: el texto literario retrata el sistema de valores y creencias que definen a una determinada época, y la sociedad construye los relatos en los que se miran sus miembros, esculpiéndolos a la medida de sus necesidades presentes. Refiriéndose a esta interconexión, Portuondo (1984) afirma que "...la literatura es influida por la existencia social e influye, a su vez, sobre ella, en interminable juego dialéctico de acciones recíprocas, de fuerzas contrapuestas" (p.391).

Más concretamente, ese juego dialéctico convierte a la sociedad en responsable de la posición y el papel del autor y de la configuración del público. La literatura, por su parte, estimula valores morales e impulsa una determinada ideología a la vez que modifica los parámetros en los que se establece la comunicación expresiva de una comunidad. En definitiva, las manifestaciones literarias no son ajenas al modelo social imperante en un tiempo y espacio dados y, del otro extremo, la sociedad se moldea a partir de las expresiones de cultura que emergen en su seno. Como se ilustrará en las páginas que siguen, tampoco los cómics se mantienen al margen del entramado social. Y es que, aunque en sus orígenes nacieron con la voluntad de entretenimiento, en los últimos tiempos han mostrado un creciente interés por denunciar los abusos sobre los derechos que acontecen en el entorno más inmediato. Un claro ejemplo es el de Joe Sacco, un periodista que utiliza el cómic para informar de los hechos que ocurren en lugares como Palestina, Irak o Chechenia, o sobre las condiciones de vida de los inmigrantes que llegan a las costas de Malta.

Cuadro 10: Contrastación de los hallazgos

Categorías emergentes	Aportes teóricos	Informantes	Perspectiva de la investigadora
<i>El Ser del Cómic histórico</i>	Grimson (2008): “Las cosas son producto de un proceso, del devenir histórico, se puede conocer, explicar, comprender...para cuestionar lo cotidiano y, ... aplicarlo al proyecto de vida de los estudiantes, para que sepan que estudiar historia sí sirve para algo” (p.67)	Proceso narrativo Creativo Innovador	Interpretación, comprensión y reflexión
<i>Formación desde el Cómic como recurso didáctico</i>	Barbieri (1998) señala que: para el estudiante, el cómic es medio si le comunica e informa; es mediación cuando el mensaje que le transmite afecta sus emociones, sus sentimientos, su intelección, su raciocinio. En el caso del docente, el cómic es medio si lo usa para informar a sus educandos sobre conceptos o temas; es mediación cuando su intencionalidad se evidencia en los resultados que obtienen los estudiantes; es mediación cuando el docente logra instruir, y determinar cómo servir con esos saberes a la sociedad (p.76)	Proceso cognitivo Emocional Interés	Pensamiento crítico y creativo

<i>Incidencia del Cómic como género discursivo</i>	Eisner (1985) afirma: Los "cómic" manejan dos dispositivos de comunicación: las palabras e imágenes. [...] Esta mezcla especial de dos formas distintas no es nueva; su yuxtaposición ha sido experimentada desde los primeros tiempos. [...] Ahora, los artistas que trataron el arte de contar historias para el público masivo buscaron crear una Gestalt (configuración o figura), un lenguaje cohesivo, como el vehículo para la expresión de una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una secuencia ordenada separada por cajas. (p.13)	Socialización Comunicación Integración	Competencias y habilidades comunicativas
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Reflexión del proceso de interpretación

La vinculación directa de la imagen con el papel de los medios de comunicación o las redes sociales en la educación permite dilucidar su potencial en el aprendizaje colaborativo, involucra espacios de intercambio de información que fomenta la cooperación, nos permite tener más conocimientos sobre las nuevas tecnologías y la aplicación de diversas estrategias y herramientas con fines educativos, como la que nos ocupa. Es la educación, según lo tratado hasta aquí, el fundamento de una sociedad equilibrada, más justa y humana, especialmente cuando la pandemia producto del COVID-19 provocó trastornos sin precedentes en el ámbito educativo, tal como lo manifiesta la UNESCO (2020) cuando afirma que: “1.200 millones de alumnos y de jóvenes han sido afectados por el cierre de las escuelas en todo el mundo”(s/p).

Se destaca que, en este momento la gestión de la crisis se centra en los desafíos educativos, y para ello, la UNESCO ha planteado que se debe: “colocar la educación en el centro”. Esto significa que, la educación debe considerar los derechos humanos, como elemento fundamental en su tratamiento y se debe tener abiertas todas las posibilidades, medios y oportunidades que lleven a ese fin último,

y, las Ciencias Sociales, per se, están llamadas al cumplimiento de tal fin, a orientar la formación de sujetos libres, críticos, creativos y democráticos mediante el abordaje de conocimientos significativos sobre la realidad social con miras a desarrollar una convivencia pacífica, democrática en procura de la transformación social, la protección del ser humano, sus derechos y el ecosistema en su conjunto. Al respecto la Organización Mundial de la Salud OMS (2020) señala que:

Los niños, y en particular las niñas, que aprenden, desde su más tierna edad en la escuela, sus derechos para protegerse contra los abusos y la violencia sexual son menos vulnerables a verse afectados por esta situación. Estas cuestiones se vuelven más importantes durante el período de epidemias, como sucede con la violencia contra las mujeres que tiende a aumentar durante las situaciones de emergencia (sp).

Por tanto, cuando decimos que la educación, y especialmente en la misma dinámica y grado de importancia que se le da a las Ciencias Sociales, debe ayudar a entender el mundo, para abordarlo y transformarlo como claramente lo enuncia la Ley General de Educación, nos encontramos también, que se está negando o anulando en el quehacer pedagógico que se vive en las instituciones, ya que no se promueve que estudiantes, ni docentes hagan reflexiones pertinentes y responsables sobre el mundo actual, sobre los problemas que afrontan y deben afrontar, y con bastante frecuencia, son temas que poco o nada se relacionan con la vida de las y los estudiantes y por lo tanto carecen de significado e importancia para ellos. Esto conduce a fomentar aprendizajes desconectados, sin sentido, que se memorizan para pasar un examen o asignatura y se olvidan fácil y rápidamente, según los lineamientos curriculares del área MEN (2006, p.15). En definitiva, las limitaciones ya enunciadas alejan dolorosamente de los objetivos de la Educación: Hacer mejores seres humanos, responsables de sí mismos, de los otros, de la naturaleza y de su entorno: Zuleta (2016, p.12).

CAPÍTULO V

CONSTRUCTO TEÓRICO

EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA



"Una civilización democrática se salvará solamente si hace del lenguaje de imágenes una provocación a la reflexión y no una invitación a la hipnosis"

Umberto Eco

En este capítulo se muestra el constructo teórico derivado de los testimonios de los realizadores de comic, los historiadores, los docentes y los estudiantes entrevistados, sobre "El Comic Histórico como Género Discursivo en el Área de Ciencias Sociales de la Educación Media en Colombia". Investigación que fue realizada en el Instituto José Antonio Galán, adscrito a la Secretaría de Educación de Floridablanca (Santander – Colombia), los informantes clave estuvieron representados por dos estudiantes, dos docentes, dos historiadores y dos diseñadores de cómic. La técnica de análisis que a continuación se despliega es producto de la sistematización de las contribuciones dadas por los informantes clave del estudio, y su contrastación con la literatura existente sobre el tema.

Al respecto, el proceso constructivo de la teoría se ha realizado con la finalidad de integrar conceptos, como base de la elaboración teórica resultante de articular las diversas percepciones manifestadas por los informantes, ante la formulación de las preguntas realizadas por la investigadora, a través de entrevistas abiertas no

estructuradas. Cumpliendo así con lo señalado por Martínez (2009), para quien el proceso de teorización "...consiste en percibir, comparar, contrastar, añadir, ordenar, establecer nexos y relaciones y especular; es decir, que el proceso cognitivo de la teorización consiste en descubrir y manipular categorías y las relaciones entre ellas".(p.279).

Por eso, al apropiarse de la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales en la educación media colombiana, se hace factible hacer aportes que, por su misma condición, estén en el contexto de posibilitar el mejoramiento en la calidad formativa de los estudiantes, para lo cual se recomienda la utilización del comic como recurso didáctico en la enseñanza de las ciencias sociales, permitiéndose de este modo priorizar el aprendizaje del contexto social donde estos actores de desenvuelven, estando así en capacidad real de proponer aspectos para la construcción de un nuevo conocimiento en este rango del saber, a través de la utilización del comic histórico, como un recurso didáctico a aplicar en el nivel de educación media colombiana.

Por lo que, en este caso, teorizar supone adecuar el análisis sobre los testimonios de los informantes clave, como base de la construcción sobre la idea de la enseñanza de las ciencias sociales en la educación media colombiana.

En este orden de ideas, diremos que tal como se desprende de las entrevistas realizadas a los informantes clave, existen deficiencias en el modelo que se aplica en el nivel de educación media, donde los docentes se limitan a la enseñanza a través de los métodos tradicionales, sin tomar en cuenta los factores sociales que determinan el desarrollo

Al respecto, se construirá teoría sobre los aspectos, que deberían ser considerados en la enseñanza de la historia, como proceso de construcción de las ciencias sociales, pues como ya explicamos el aprender es personal y social ya que no sólo conecta con el conocimiento, sino también con nuestros semejantes, sobre todo en los actuales momentos donde hemos pasado de una concepción conductista de la enseñanza y de un paradigma donde el docente era la autoridad suprema a otro donde se le da una importancia capital al estudiante por considerar que el aprendizaje, es algo inherentemente personal, por lo cual cada persona

humana aprende de una manera diferente, estando esto en mayor o menor grado relacionado con el entorno social, cultural y político donde se desenvuelve.

En este contexto, Straffon (1998) en el XVI Encuentro Pedagógico “Carmen Meda”, realizado en Madrid en 1998, define a la educación como “... un espacio esperanzador para dar cabida a luchar por un mundo mejor donde las oportunidades sean realmente tangibles y los conocimientos y la subjetividad de los individuos sean dimensiones reconocidas que conformen una cultura incluyente para todos” (p.2). Ello implica un enfoque humanístico de la educación donde se da valor a la persona con sus principios, tradiciones y costumbres, con toda su historia personal y relacional; con sus aspiraciones y esperanzas; con sus acciones transformadoras, y con el reconocimiento de sí mismo y del otro, que conduce a través de la mismidad a la nostredad, partiendo de la capacidad que tenemos todos de discernir, de tomar decisiones, de crear, de trascender nuestras propias acciones.

La formación educativa envuelve el reconocimiento del ser humano en todas sus capacidades y potencialidades, en sus virtudes y defectos, en sus polaridades, y sus contradicciones, por lo cual se debe tomar en cuenta sus diferentes manifestaciones y superar las distancias a favor del camino de la personalización de los hombres y mujeres, que los haga capaces de procesar su propia existencia, canalizar su desencanto, encauzar su resistencia, abrirse a la esperanza, descubrirse descubriendo al otro y emprender la lucha por la dignidad y el respeto de todos los hombre y mujeres del planeta, como lo señala Straffon (ídem) cuando escribe:

Convertirse en persona implica abrirse a la experiencia, descubrir que nuestro organismo merece confianza, que nuestro principal foco de evaluación está en nosotros mismos y que somos un proceso que fluye y no productos acabados. El maestro al convertirse también en persona y transformarse en facilitador del aprendizaje, ve a sus alumnos como sujetos valiosos únicos e irrepetibles capaces de aprender de sus propios experiencias, a partir de recobrar la confianza en sí mismos. (p.6).

La concepción de educación expuesta arriba despierta la creatividad, el estímulo a la reflexión y a la acción sobre la realidad. Se convierte en una “educación liberadora” que desmitifica constantemente la realidad, considera el

diálogo como lo fundamental para el aprendizaje y refuerza el carácter histórico de los hombres y de las mujeres, reconociéndolos como seres en proceso, inacabados, en constante crecimiento y cambio.

A este respecto Lárez. en el libro “Dilemas en la Construcción de una Teoría Educativa” (2012), hace importantes reflexiones sobre la relación existente entre educación, filosofía, sociología y política, donde partiendo de la premisa de que “Construir teorías educativas implica construcción de conocimientos en un proceso profundo de encuentro consigo mismo y con el mundo” (p.32), (ídem), nos ilustra sobre la necesidad de una teoría educativa que permita la construcción de “...un sentido de historicidad en la configuración de los sujetos de la educación en el marco de una complejidad ética, política y cultural que instituye un marcaje en la conformación de subjetividades” (p.33).

Tratando como expresa Lanz (2010), citado por Lárez (2012), de hacer conciencia de que “Lo que está en juego es producir un nuevo modo de pensar (no sólo de pensamiento) que pueda entrompase con la turbulencia de los cambios cognitivos de la época en que estamos para comprenderla, para intentar transformarla, sabiendo que semejante emprendimiento no es una simple aplicación de tal o cual hallazgo teórico” (ídem)

No obstante, estos pensadores, el paradigma que gobierna aún nuestra práctica educativa inducen al estudiante y al profesor a separar, aislar, descontextualizar. Y en este sentido, modelos epistemológicos reduccionistas crean individuos reduccionistas, seres anónimos, que no se reconocen a sí mismos y que por lo tanto no establecen relaciones de otredad; pues como señala Fernet Betancourt (2002) “...nuestras formas de pensar, aunque se adornen a veces con rasgos interculturales, siguen siendo tributarias (y reproductoras) de procesos de socialización y de educación claramente determinados por las normas y valores de las llamadas `culturas o tradiciones nacionales’”(p.2).

En resumidas cuentas, pensamos una realidad de una enorme complejidad con esquemas metodológicos que hoy ya no nos sirven. Por eso es que muchas veces no entendemos que la actitud para contextualizar es una cualidad fundamental del espíritu humano, que la enseñanza fragmentada atrofia y, que por

el contrario, es necesario desarrollar un conocimiento pertinente, que es aquél capaz de situar toda información en su contexto, es decir, en el conjunto global en el que se inscribe. Para que éste, tal como enseña Morín (2002) "... favorezca la aptitud general del pensamiento para plantear y resolver los problemas y, correlativamente, estimular el pleno empleo de la inteligencia general" (p.24)

Y en este sentido, el comic se convierte en un recurso educativo que ofrece numerosas posibilidades de uso, y que lo convierte en un difusor de la cultura y por ende en un medio idóneo para la enseñanza y el aprendizaje de la historia, pues si bien es cierto que el comic como recurso didáctico es considerado útil para introducir estructuras lingüísticas, vocabulario e incitar a la lectura crítica, también es un recurso, apto para cautivar y motivar a los estudiantes en los aspectos socioculturales e históricos ya que a través de él no sólo se pueden estudiar esas sociedades, sino que el mismo se convierte en un modo de expresión para contar lo que en ellas ocurre, de una forma amena.

En ese sentido, se presenta a continuación, un gráfico en el que se muestran los diferentes aspectos que son relevantes en el desarrollo del cómic como recurso cuando se usa dentro de las estrategias de la enseñanza, en el área de la historia y las ciencias sociales. Son rasgos que contribuyen con el desarrollo y madurez del lenguaje en el niño y adolescente, así como también, contribuye a la adquisición de conocimientos que permiten un mejor desenvolvimiento del estudiante en su quehacer cotidiano tanto en la escuela como en sus vínculos con la comunidad donde se desenvuelve y el contexto en el que vive.



Gráfico 17: Aspectos a considerar en el cómic. **Fuente:** Elaboración propia

Al respecto sería interesante distinguir entre una educación como “instrucción” y una educación como “construcción”. La primera concibe al estudiante como un mero receptor de información, un depósito, por lo que el aprendizaje se reduce a la capacidad de acumulación que éste posea, a su capacidad de memorización de la información recibida. La otra forma de practicar la educación implica poner en práctica la posibilidad de que en la relación maestro / estudiante surja una experiencia de aprendizaje multidimensional (experiencia mutua). El profesor entonces tiene que facilitar y posibilitar un proceso de construcción de sujetos multidimensionales, generando así una relación reticular y recursiva. Se

trata, por lo tanto, de un proceso de construcción y reconstrucción de conocimientos en la participación, en la actitud crítica y en la generación de propuestas nuevas y de posibilidades para las nuevas realidades.

Nuevas realidades que necesitan de nuevas formas de observar, de investigar, de pensar. Aquí es donde se puede producir lo que podemos denominar, siguiendo a Morín, una “poética del conocimiento” en la que la práctica de la racionalidad abierta sustituiría al puro racionalismo basado en la aplicación de un currículo programático. Pero para esto se requiere, tal como expresa Lárez (2012), “...de un educador que formativamente estimule el desarrollo del alumno en sus dimensiones: social, intelectual y afectiva; (para) así poder lograr su autorrealización profesional” (p. 43). Y, en este contexto, la educación debería ser la sapiencia del arte de organizar el pensamiento, el arte de distinguir y a la vez relacionar, el arte de favorecer la actitud de contextualizar y de globalizar. Pues cuando se pone el objeto en su contexto se está tratando de darle significado por medio de la relación con otros objetos.

Por ello, hay que considerar las posibilidades que ofrece el comic como recurso didáctico, pues como refiere Guadamillas Gómez (2014), “ ...podemos considerar los comics como un recurso que el lector puede interpretar y del que puede extraer numerosas asociaciones culturales a través de la asociación viñeta-texto y la visualización de lugares y personajes en un tono más desenfadado (p.165), cuestión esta muy importante en la enseñanza de la historia, por lo que el comic puede ser considerado un material excelente para la trasmisión de estos conocimientos.

De acuerdo al gráfico 14, la construcción del conocimiento mediado por recursos didácticos que trasciendan a los condicionamientos y mecanicismos usado en áreas como la ciencias sociales se tiene que, al estar inspirados en principios humanista, permitirán, como expresa Freire (1972) que nuestro quehacer educativo sea cada vez más liberador, al basarse en el diálogo, en la comunicación entre el educador y el educando respetando la creatividad, permitiendo ver a la sociedad como una realidad en perenne cambio, lo que conduce al aprendizaje mutuo, compartido, dando así origen a la concepción problematizadora de la educación,

que en palabras de este autor "...al plantear el hombre – mundo como problema, exige una postura permanentemente reflexiva al educando" (p. 96).

Pensar en lo educativo implica esto y muchas otras cosas, lo cual no quiere decir que, los docentes necesariamente lo hagan. Sin embargo, este pensamiento sobre la educación no es nuevo; pues ya en 1969, Freire (1980), escribía:

Una de las preocupaciones fundamentales, a nuestro juicio, de una educación para el desarrollo y la democracia debe proveer al educando de los instrumentos necesarios para resistir los poderes del desarraigo frente a una civilización industrial que se encuentra ampliamente armada como para provocarlo; aun cuando esté armada de medios con los cuales amplíe las condiciones existenciales del hombre. (p.84)

Una educación que posibilite al hombre para la discusión valiente, de su problemática, de su inserción en esta problemática, que lo advierta de los peligros de su tiempo para que, consciente de ello, gane la fuerza y el valor para luchar...Educación que lo coloque en un dialogo constante con el otro que lo predisponga a constantes revisiones, a análisis críticos de sus "descubrimientos", a una cierta rebeldía en el sentido más humano de la expresión, que lo identifique, en fin, con métodos y procesos científicos (p.85).

En opinión de la autora de esta tesis, para lograr esta educación es necesario olvidarse de la llamada "razón instrumental", propia del positivismo y asumir lo que Maffesoli denomina "la razón sensible", donde tiene cabida la subjetividad del ser humano, por ello igualmente considera que se debe aspirar a una transformación radical, pero sostenida de las estructuras sociales y esto sólo es posible a través de una educación que sea un instrumento político para el cambio, lo cual está acorde con un sistema sociopolítico que transforme esa educación en esperanza de "felicidad social".

Ya, que si se concibe la educación como un proceso dinámico de formación del ser humano para que asimile problemas, situaciones y condiciones con objeto de generar cambios, entonces la educación, necesariamente tiene que basarse en estructurar una conducta para el cambio y producir una transformación de las personas, del contexto en donde se desenvuelven y de los objetos con los cuales se relacionan. Para lo cual es necesario que, como expresan Freire en su Pedagogía del Oprimido (2005); "La educación como práctica de la libertad, al

contrario de aquella que es práctica de la dominación, implica la negación del hombre abstracto, aislado, suelto, desligado del mundo, así como la negación del mundo como una realidad ausente de los hombres”.(p.94).

Es decir, una educación donde se trate de comprender el contexto y hacer, desde esa comprensión del mismo, un diagnóstico global frente a la fragmentación analítica que ignora que el significado es producto de la relación y al mismo tiempo impone verdades eternas y rudimentarias, por lo que esta forma de educar debe introducir, tanto al profesor como al estudiante en el campo de los principios del pensamiento complejo, donde educar se transforme en un proceso intersubjetivo que permita enseñar a contextualizar para hacer significativo lo que, al estar separado y descontextualizado, no es más que una simple acumulación de datos; donde a decir de Fornet (2009) "...la educación que se transmite, crea realmente analfabetos contextuales, gente que sabrá mucho, que tendrá mucha información, pero que no sabe leer su mundo”(p.14).

Comprender implica relacionar y combinar. No apilar conocimientos sin relación unos con otros. Aprender no es aprender enciclopédicamente (acumulación), sino internalizar, transformar los conocimientos en sapiencia e incorporar, tal como expresa Morín (2002) esta sapiencia a la vida. Una de las ventajas, de esta otra forma de mirar el proceso de educación es, que allí donde se facilita la participación y la crítica, el estudiante puede comprender mejor lo que significa ser actor social. Y eso lo entiende mucho mejor, no porque se dé cada vez mayor cantidad de conocimiento, sino cuando se logra, tal como expresa Durkheim (citado por Morín 2002) “constituir en él un estado interior y profundo, una especie de polaridad del alma que lo oriente en un sentido definido no sólo durante la infancia sino para la vida”. Y esto sólo es posible si la educación está contextualizada, de allí el papel del comic como recurso didáctico, pues a través de él se puede relacionar el sujeto que aprende con su contexto.

Esto podría estar dando cuenta de una dificultad para reflexionar acerca de las formas en que se está dando la función de educar. Por lo que se infiere que esta dificultad está íntimamente asociada a la preeminencia en el campo educativo de un discurso, vinculado a la noción de ciencias de la educación, que se ocupa en

forma extensa por visualizar lo educativo desde diversas disciplinas, pero no propiciando una reflexión específica sobre el hecho educativo, sus características, particularidades y desafíos, sin tomar en cuenta que educar no es moldear ni uniformizar. Educar es apostar por la diversidad y la creatividad. Es decidirse por una generación de individuos con capacidad de crear su propia autonomía mental. Sobre todo si se toma en cuenta que actualmente, se tiende a lo que muchos autores llaman “sociedad del conocimiento”; de allí que hoy más que nunca un profesor tiene la responsabilidad social y política no sólo de comunicar contenidos, sino también de hacer posible un espacio dialógico de reconocimiento del otro y en el otro (alteridad compartida).

Se comparte con Fernet Betancourt (2009) que:

El papel de una pedagogía es enseñar métodos y actitudes para saber cómo estamos en lo que somos. Es importante conectar la subjetividad y lo contextual, es decir, subrayar el proceso de subjetivación, para encontrar perspectivas pedagógicas que recuperen el proceso educacional, formativo, como una forma de recuperar el mundo para biografías que comparten sus subjetividades (p.14)

Por lo que la educación debe concebirse como un proceso progresivo, individual, pero conectado a la comunidad, responsable y liberador que permite a la persona ir más allá del mundo material, así como lograr una síntesis que integre a su sí mismo las polaridades y dicotomías entre las que se encuentran: cuerpo-mente, razón-intuición, femenino-masculino, materia-espíritu, sujeto-objeto, yo-tú, nosotros-los otros, organismo-mundo y mundo-cosmos. La unificación de los opuestos constituye el camino de la autorrealización.

En este contexto, el cómic ofrece una excelente vía para abordar el problema de la enseñanza, pues gracias a la relación entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como enlace entre la lectura del texto escrito y la de las imágenes. Sin embargo, para que esto ocurra, es necesario desprenderse de algunos prejuicios que persisten no solo sobre la legitimidad del cómic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte didáctico. Prejuicios que tienen mucho que ver con el hecho de que muchas personas piensan en el comic como algo realizado para el entretenimiento, obviando así su facilidad para la

lectura de la imagen, en un mundo como el nuestro, donde ésta ocupa un lugar preponderante.



Gráfico 18: Construcción de conocimientos desde el uso del cómic. **Fuente:** Elaboración propia

Se destaca que, las investigaciones realizadas en nuevas disciplinas como los estudios visuales, culturales y las neurociencias han demostrado que leer imágenes en general, y cómics en particular, no son actos tan ingenuos como se solía creer, por lo que se ha llegado a la conclusión de que *no hay lectura pasiva*, por lo que puede decirse que en todo tipo de lectura el lector debe involucrarse e incluso llegar a completar el texto haciendo inferencias y pensamientos que están condicionados por su entorno cultural, por su historia personal y su bagaje intelectual.

En este sentido, puede llegar a afirmarse que en el proceso de producción del conocimiento en el área de la Educación la búsqueda debe orientarse hacia la comprensión de la realidad ya que según Shulman (1986) (citado por Pérez Serrano, 1998) “La práctica educativa posee una lógica muy distinta a la racional y

científica postulada por la investigación positivista y unos contenidos que no se reducen a habilidades para la gestión eficaz de la enseñanza” (p. 26), ya que conforme a esta autora los fenómenos culturales se pueden describir y analizar de una manera cualitativa más que cuantitativa, pues su interés fundamental se centra en la descripción del modelo de conducta –como ella lo denomina- y las diversas formas como éste se manifiesta.

Para estos nuevos enfoques, y en ellos pretendo incluir esta postura doctoral, sobre “El Comic histórico como genero Discursivo en el área de ciencias sociales de la Educación Media en Colombia”, el objeto de la educación se centra en la construcción de teorías a partir de la práctica misma, pero de una práctica acorde con su contexto, cargada de subjetividades, de lo ético, de lo estético y porque no del placer erótico, pues sólo si amamos lo que hacemos podemos hacerlo bien; y éstas se caracteriza por ser elaboradas por el mismo sujeto a partir de su interacción con los demás, por lo que surgen como resultado del compartir significados e interpretaciones sobre la realidad.

Desde el punto de vista epistemológico, de acuerdo con este pensamiento, se puede afirmar que como producto de la actividad humana, el conocimiento no se descubre, sino que se produce. Y en este sentido, cuando más nos adentramos en el siglo XXI, más claramente se evidencia la preponderancia de la imagen en nuestras sociedades. Aunque su enseñanza todavía deja mucho que desear, pues es la lectura de textos escritos (o lectura tradicional) la que continúa predominando en la educación que impartimos. De allí que por el hecho de servir de puente entre la lectura tradicional y las nuevas lecturas, el cómic debe constituirse en un formato preferido para formar lectores competentes, críticos y responsables para el siglo XXI, pero también para la enseñanza de las ciencias sociales, por ello asumimos la enorme responsabilidad de enseñar a las nuevas generaciones a leer el complejo y fascinante lenguaje del cómic, al fomentar su utilización como recurso didáctico para la enseñanza de la historia.

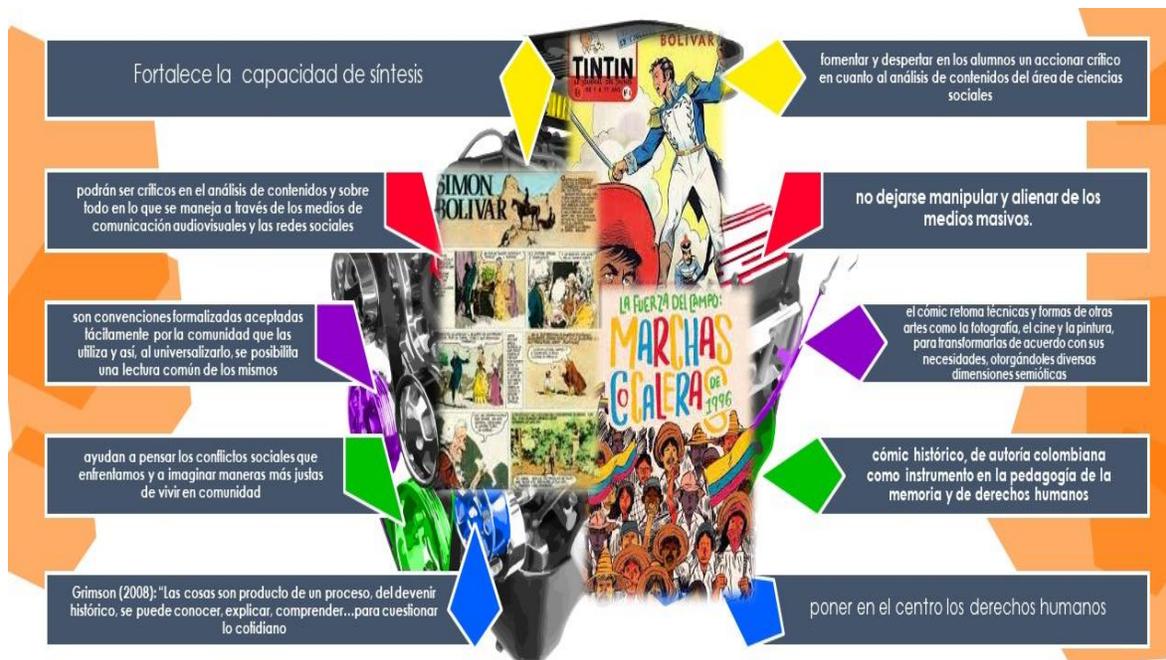


Gráfico 19: El cómic histórico como recurso didáctico. **Fuente:** Elaboración propia

El gráfico anterior, sintetiza aspectos relevantes del cómic en la educación de las ciencias sociales. De allí que es pertinente, señalar en palabras de, McCloud, (2009) "EL cómic se puede compartir con el cine y el discurso, los cuales han sido dejadas a un lado, para hablar de "Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información obtener una respuesta estética." (p.9). Es decir, que sus intenciones son connotativas, dirigidas a la creación de sentido; mediante la producción de conexiones significativas convoca al conocimiento, al discernimiento y a la interpretación. Asimismo, Arango (2009) "...lo plantea como una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (p.35). De ahí que, desde el cómic histórico, como recurso didáctico, la atención de los estudiantes va a tener mayor solidez, la capacidad de síntesis se dará con mayor fortaleza y, va a contribuir a fomentar y despertar en los alumnos un accionar crítico en cuanto al análisis de contenidos del área de ciencias sociales. De esta manera, podrán ser críticos en el análisis de contenidos y sobre todo en lo que se maneja a través de

los medios de comunicación audiovisuales y las redes sociales, para no dejarse manipular y alienar de los medios masivos.

De acuerdo con, el lenguaje de los comics Manovich (2006) señala que está formado por códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Mientras que, el código lingüístico, se interpreta como en cualquier otra narración, en el código icónico el comic ha establecido una serie de convenciones propias, que le sirven para establecer significaciones profundas a través de una simple imagen. Los códigos gráficos, son convenciones formalizadas aceptadas tácitamente por la comunidad que las utiliza y así, al universalizarlo, se posibilita una lectura común de los mismos. En este sentido, el cómic retoma técnicas y formas de otras artes como la fotografía, el cine y la pintura, para transformarlas de acuerdo con sus necesidades, otorgándoles diversas dimensiones semióticas.

Sin embargo, muchas personas han tenido sus reservas sobre el cómic, por su relación con algo cómico y entretenido; pero, sorpresivamente en una publicación de Spiegelman (1991) con la publicación de un cómic sobre El Holocausto, le valió el premio Pulitzer de Literatura; o la utilización en muchas manifestaciones ciudadanas de la máscara que viste el personaje de V de Vendetta, un cómic creado en 1982 por Alan Moore y David Lloyd que fue adaptado al cine en 2006. Son estos dos buenos ejemplos de la relevancia popular y cultural que tiene este género discursivo.

Por otra parte, las prácticas educativas tradicionales, han desestimado el papel que tienen los medios de comunicación, especialmente en lo referente al poder de la imagen, la cual exalta la reproducción cultural y social como apoyo a los fines de la labor educativa en las ciencias sociales. A este respecto el MEN (2014) enfatiza diciendo que sus intereses están encaminados a que:

Los estudiantes desarrollen capacidades para buscar evidencias, analizar información, sustentar posiciones, reflexionar sobre las actuaciones, evaluar la calidad de la información, es decir, la capacidad de pensar analítica y críticamente sobre los problemas y fenómenos sociales, llama la atención que, si bien en la prueba analizada se encontraron recursos, su número es ostensiblemente menor en relación con el que había en las pruebas hasta antes de 2014, en las cuales una buena cantidad de preguntas incluía tiras cómicas, mapas, cuadros y gráficas estadísticas, fotografías e ilustraciones (p.97)

Es de destacar que, la crisis económica y social derivada por efectos de la pandemia, se ha convertido en una crisis de derechos humanos y viene afectando a todos los sectores en el mundo y han sido los niños y jóvenes los más afectados por cuanto sus aulas han estado cerradas y los espacios de formación han estado limitados por muchos factores. El desarrollo de la educación a distancia ha sido la tabla de salvación, en cierto sentido. Ello obligó a profesores, padres y representantes a reflexionar de manera creativa sobre los contenidos y los métodos idóneos de enseñanza virtual y a replantear la función como educadores, al tiempo que se planea lo que se debe enseñar y cómo enseñarlo. De la misma forma, se replanteó lo que debe ser la enseñanza de las generaciones venideras y las competencias que se necesitarán para su vida personal y laboral en los tiempos de postpandemia.

Tomando como fundamento lo expresado, da pie para reflexionar sobre la importancia de ligar el estudio de las ciencias sociales, con los propósitos y fines últimos de la educación, en favor de la humanidad y sus derechos, de acuerdo a los requerimientos propios del mundo que compartimos y la sociedad en la cual hacemos parte. En este sentido, la orientación curricular debe superar el enfoque reproductivo e informativo de la adquisición de datos, para decantarse por la apropiación social de viejos y nuevos saberes; y, centrarse en la tarea prioritaria de formar ciudadanos críticos, democráticos y solidarios frente a los problemas y a sus posibles soluciones, se señala del MEN (2006) que: “Es importante incorporar como fuentes y formas de trabajo otras prácticas y lenguajes sobre lo social, más pertinentes para tratar las diversas temáticas y problemáticas sugeridas en los ejes generadores”. (p.28). Dicho esto, debemos agregar aquí, que los objetivos y fines educativos en Colombia construidos por el MEN apoyado en la Constitución política (en su artículo 67), la ley general o (ley 115) y el Plan Decenal de Educación, distan mucho de la realidad en términos de calidad educativa. Y como preocupación adicional, la crisis propiciada por la pandemia, ha alejado las metas educativas, por las repercusiones negativas y limitaciones que ha generado esta crisis sanitaria.

En otras palabras, es el educando quien presenta dificultades en cuanto al pensamiento crítico, y la complejidad de los procesos de indagación y reconocimiento de su entorno, el cual manifiesta en la capacidad de adoptar posturas críticas frente a los usos de las ciencias sociales, para lo cual, éste debe contar con dos habilidades: identificar modelos conceptuales que orientan decisiones sociales, y establecer relaciones entre las distintas dimensiones o ámbitos sociales y en sus posibles alternativas de solución.

Para ello, cuenta con el respaldo legal o factores asociados al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes en la (Constitución Política de Colombia., 2001), en los siguientes aportes: La Constitución Política de Colombia, Artículos 44, 67 y 68, en los que se establece el derecho inalienable de la persona a la educación, además de caracterizarla y de limitarla. Decreto 1002 del 24 de abril de 1984 por el cual se estableció el Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Básica (Primaria y Secundaria) y Media Vocacional, se autoriza la expansión de las innovaciones educativas como planes curriculares diferentes de los que rigen el sistema educativo a nivel de experimentación. Las innovaciones educativas como alternativas de solución real a los nuevos requerimientos educativos propiciarán el desarrollo cualitativo y cuantitativo de la educación colombiana para atender anticipadamente a las situaciones que afronta o pueda afrontar el país en su proceso global de desarrollo. En palabras de Bajtín (1989)

Todas las palabras tienen el aroma de una profesión, de un género, de una corriente, de un partido, de una cierta obra, de una persona, de una generación, de una edad, de un día, de una hora. Cada palabra tiene el aroma del contexto y de los contextos en que ha vivido intensamente su vida desde el punto de vista social; todas las palabras y las formas están pobladas de intenciones (p.106)

Es decir, que mediante el lenguaje el individuo se apropia de variadas experiencias que contribuyen a que se fortalezca como ser social y, además, consolide la identificación cultural y afectiva con su grupo o comunidad donde se desenvuelve. Las competencias comunicativas comprenden las capacidades necesarias para un manejo competente de la lengua. Se refiere a las competencias

necesarias para la producción y empleo del lenguaje, tanto para expresar como para entender significados.

Estas competencias son las más básicas de las necesidades de aprendizaje confiadas al sistema educativo y son factor determinante en el éxito o fracaso de los estudiantes. De allí, la importancia de desarrollar competencias comunicativas. La lectura crítica y escritura académica deben construir los ejes fundamentales en todo sistema educativo. Es frecuente oír a los estudiantes quejarse de no comprender los materiales asignados en las distintas asignaturas. De seguro, estas dificultades tienen distintas causas que no se atribuyen a los educandos. Puede ser que el tema sea complejo, o que la escritura del texto sea en un nivel de lenguaje profundo, sin embargo, lo más común es que existan dificultades para comprender la lectura. Éste es uno de los grandes problemas que enfrentan los estudiantes de todos los niveles. En efecto, la lectura es uno de los procesos más complejos en el cual concurren, de manera interactiva, cuatro componentes, que son: el escritor, quien actúa como emisor, el lector o receptor, el texto que constituye el mensaje y el contexto en el cual ocurre todo el proceso. El lector es quien reconstruye el significado del texto, a través del procesamiento de los signos impresos, el establecimiento de relaciones con su experiencia, sus conocimientos y su competencia lingüística. Según estas proposiciones, Dubois (2006) manifiesta:

Existen diferentes referentes que caracterizan los modos de leer, los cuales son según su criterio, los niveles o movimientos interpretativos de la lectura, y se corresponden con: lecturas de carácter literal primario, las cuales se asocian con la experiencia de la lectura en el ámbito académico. También siguen las lecturas de carácter literal, que constituyen un nivel de cualificación mayor en cuanto que no se ubican en la identificación de fragmentos explícitos del texto, sino de traducciones semánticas y discursivas reguladas por la comprensión de base. Y otras que tienen que ver con las lecturas de carácter inferencial, donde es el lector quien construye inferencias cuando comprende por medio de relaciones y asociaciones de significados, lo cual conduce a identificar, en los textos las distintas formas de implicación, causa, temporalidad, espacialidad, inclusión o exclusión. Por último, están las lecturas de carácter crítico intertextual: un nivel de lectura más complejo. Se espera que haya producción de lecturas que referencien valoraciones y juicios y, en consecuencia, puedan movilizar otros textos que entran en red con el texto leído. (P.63)

De esta forma, se puede comprender que la lectura se aprehende a través de procesos cognitivos que van desde lo simple a lo complejo; es decir, que se da en avance progresivo proporcionando cada vez más significados elevados.

En relación con lo anteriormente expuesto, los docentes deben ser capaces de identificar las mayores dificultades de aprendizaje de cada estudiante y de diseñar soluciones que faciliten el aprendizaje significativo y la promoción escolar basada en niveles óptimos de logros, a través de un currículo que dé prioridad a estrategias con las que se busca desarrollar en los estudiantes, competencias que les permitan llegar a ser personas emprendedoras y creativas, capaces de asumir los retos que la vida les presenta. En respuesta a lo anterior, vale la pena agregar que el uso del cómic histórico como género discursivo, por parte del docente en el aula de clase, puede constituirse en un elemento que puede fortalecer el proceso pedagógico, fomentando en los estudiantes el gusto por la lectura de la historia, ya que se utiliza la imagen como recurso estratégico de apoyo y herramienta de enseñanza, que se conjuga con los contenidos, lo que puede permitir una mejor asimilación. Al respecto, Colussi (2008) expresa:

Los medios masivos de comunicación han cambiado el mundo. Esto no es nada nuevo, obviamente. Desde inicios del siglo XX esa transformación viene operándose a pasos agigantados, cada vez más rápidos, más profundos, más globales. Tanto, que la sociedad planetaria actual ha pasado a definirse, quizá demasiado ostentosamente, como «de la información». Quien no sigue ese ritmo -al menos eso nos dice el mito dominante actual- pierde el tren de la historia. (p.5)

Por tanto, la imagen es un atractivo para que los estudiantes, se interesen por el texto y de esta manera facilita la comprensión y una buena y mejor interpretación de los acontecimientos históricos. En concreto, a los estudiantes, el manejo del lenguaje del cómic les va a permitir el aprendizaje de secuencias de imágenes, la potenciación de la comprensión causa-efecto, así como el desarrollo de la socialización, desenvolviéndose en una actividad con un carácter lúdico que se torna muy interesante, pues cada historieta trae consigo diversidad de enseñanzas. Va a favorecer el desarrollo de la expresión oral y escrita, facilitada por el aprendizaje de la capacidad secuencial, para que el estudiante aprende a analizar y a formarse sus propios argumentos.



Gráfico 20: Cómic-aprendizaje. **Fuente:** Elaboración propia

En este orden vale la pena destacar, el cómic como una oportunidad inestimable porque ocupa una parte importante de la gente joven hoy en día, dentro de la cultura de la imagen, las redes sociales, y los medios de comunicación. Utilizar esta herramienta a favor de la educación, es un plus y es tan meritoria como cualquier otra para tener un acercamiento diferente y enriquecedor con los educandos. Desde el siglo XIX hasta hoy, se han buscado elementos que aporten a la conceptualización del arte. En este sentido, han surgido varias expresiones que, de alguna manera, merecen ser llamadas expresiones artísticas. El filósofo Władysław (1995) citado por Ballester (2017) señala que:

Estos intentos habrían acentuado aún más la indefinición del arte, que, hoy día, es un concepto abierto e interpretable donde caben muchas fórmulas y concepciones (si bien se suele aceptar un mínimo denominador común basado en cualidades estéticas y expresivas, así como un componente de creatividad. (p. 27)

Es importante entonces exaltar, otro elemento del comic en este momento de la historia; que tiene que ver con la incidencia que tiene en la gente joven, ya que esta

población le da poder a la imagen sobre lo auditivo. Es decir, esta “cultura de la imagen”, se evidencia en los actos comunicativos, enmarcado en los temas de aventuras, con carácter dramático o de humor, pero con sentido social. Al respecto, Aparici y García (2016). Afirman que esta perspectiva es conveniente utilizarla como una herramienta a favor de la pedagogía, ya que es un medio comunicativo que de alguna manera forma parte del lenguaje de los estudiantes. De forma que, usar imágenes cómics para enseñar Ciencias Sociales, no es sólo brindar información o un medio para llenar un currículo; implica también establecer puentes emocionales con creaciones que dan cuenta de los intereses, valores morales, imaginarios, gustos, deseos, pasiones, posiciones frente a la vida. Vivimos en un entorno visual, pero únicamente la actividad humana puede darle sentido. Las imágenes están en todas partes, sólo hay que mirarlas y usarlas como parte del mundo educacional, bajo un nuevo espíritu y estrategias.

Esto significa que, de una u otra forma, es importante destacar la necesidad académica de ahondar en las investigaciones sobre el cómic, como género discursivo y como parte de la narrativa educativa. Pero ¿qué virtudes hacen del cómic un medio tan interesante para enseñar historia? Según el historiador y profesor español, autor de Historia y Cómic, David Fernández de Arriba, el lenguaje del cómic transmite de forma muy eficiente información valiosa que se introduce usando esos canales que no son comunes en el desenvolvimiento pedagógico; es una combinación de texto e imagen, lo cual hace posible una mejor y mayor asimilación de los conocimientos. De la misma forma, el comic permite que la lectura sea sugerente y atractiva. En este sentido, el impulso que tuvieron los estudios del cómic a finales del siglo XX ha tenido un mayor auge en estas primeras décadas del siglo vigente, ya que se ha analizado a profundidad sus potencialidades como herramienta pedagógica. El auge del internet y la cultura audiovisual, que ha cambiado las prácticas de lectura en la población joven, ha puesto al cómic en una situación privilegiada en cuanto a su accesibilidad y en cuanto a la cantidad de estudiosos colombianos que están dispuestos a cultivarlo desde una mirada teórica.

En los cómics, en general, se encuentran variados aspectos culturales y políticos de un país. En este contexto, se cita de Bakhtin (1997) quien manifiesta que las historietas constituyen un género discursivo secundario, que aparece en circunstancias de comunicación cultural de forma escrita; y la palabra siempre aparece cargada de contenido y de significación ideológica o pragmática” (p.101). En relación a esto, Certau (1993) agrega: en los últimos cuatro o cinco siglos “hacer historia” ha sido escribir, reconstruir en el papel aquellos hechos que solo podían ser rescatados a través de los documentos y transformar la tradición recibida o la información recabada en un texto producido. De ahí que, la historia ha pasado, desde entonces, por varias formas de ser escrita: desde la preocupación por la mimesis de Aristóteles al estructuralismo que, a mediados del siglo XX, quiso reducir todo a modelos matemáticos y priorizó la historia seriada; para llegar sobre la década del 70 a lo que se conoce como el “giro lingüístico” o vuelta a la narración, que obedece, entre otras cosas, a la intención de comunicar de mejor forma las investigaciones y lograr que la narrativa de la historia fuese lo suficientemente atractiva y comprensible como para que llegara a un público más masivo.

Destacar sobre el género discursivo es, narrar lo que acontece en el mundo social, alcanzando un estatus cognitivo. El lenguaje como herramienta central de la vida humana vehicula la semiosis que está referida a cualquier forma de actividad conducta o proceso que involucre signos, incluida también, la creación de un significado. Es un proceso que se desarrolla en la mente del intérprete hacia un sustrato cognitivo y a la vez reconstruye el mismo hecho semiótico.

En este sentido, Eco (2000) en su libro “Tratado de Semiótica General” señala que: “llamamos SEMIÓTICA a un juicio que predica de un conjunto determinado las marcas semánticas que ya la ha atribuido un código preestablecido” (p.238).. De igual forma Eco expresa en su libro “Apocalípticos e Integrados que existe un sistema de verbo-visuales que va desde el cine, la televisión hasta los cómics. De allí que tomando en consideración lo que manifiesta Eco, (1984), se cita lo siguiente:

...tenemos la reacción optimista del integrado. Dado que la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas, la novela popular y el Reader's Digest ponen hoy en día los bienes culturales a disposición de todos,

haciendo amable y liviana la absorción de nociones y la recepción de información, estamos viviendo una época de ampliación del campo cultural, en que se realiza finalmente a un nivel extenso, con el concurso de los mejores, la circulación de un arte y una cultura "popular". Que esta cultura surja de lo bajo o sea confeccionada desde arriba para consumidores indefensos, es un problema que el integrado no se plantea. (p. 12-13).

Agregando, más adelante lo siguiente:

El universo de las comunicaciones de masa —reconozcámoslo o no— es nuestro universo; y si queremos hablar de valores, las condiciones objetivas de las comunicaciones son aquellas aportadas por la existencia de los periódicos, de la radio, de la televisión, de la música grabada y reproducible, de las nuevas formas de comunicación visual y auditiva (p. 15).

Con base en lo anterior, se puede afirmar que son varios los elementos o medios que pueden coadyuvar en el cambio y actualización de estrategias pedagógicas para la enseñanza de las ciencias sociales y en particular de la historia. Es hacer uso de estos medios, destacando el cómic como estrategia más novedosa y de mucho interés que no se ha explotado lo suficiente para aprovechar todo su contenido que es rico en imágenes. Tal como establece Eco (1984), cuando escribe:

Recordemos que una educación a través de la imagen ha sido típica de todas las sociedades absolutistas y paternalistas; desde el antiguo Egipto hasta la Edad Media. La imagen es el resumen visible e indiscutible de una serie de conclusiones a las que se ha llegado a través de la elaboración cultural; ... En este sentido tienen razón los maniqueos: en la comunicación por la imagen hay algo radicalmente limitativo, insuperablemente reaccionario. Y sin embargo no podemos rechazar la riqueza de impresiones y de descubrimientos que en toda la historia de la civilización los razonamientos por medio de imágenes han dado a los hombres. (p.379)

Por ello, se hace el intento de establecer claridad por vía de explicación sobre lo acontecido desde el devenir de la educación y es muy importante la arqueología en la llamada pedagogía que permite distinguir de todo discurso y su objeto una no asociación entre los conceptos, las palabras o las proposiciones realmente empleadas. Foucault (1982), en su obra, al hacer referencia al discurso dice que a través de éste se:

... ofrecen los objetos de los cuales se puede hablar, o más bien (pues esta imagen del ofrecimiento supone que los objetos están formados de un lado y el discurso del otro) determinan el haz de relaciones que el discurso debe efectuar para poder hablar de tales y cuales objetos, para poder tratarlas, nombrarlos, analizarlos, clasificarlos, explicarlos, etc. Estas relaciones caracterizan no a la lengua que utiliza el discurso, no a las circunstancias en las cuales se despliega, sino al discurso mismo en tanto que práctica (p. 74).

En ese sentido, se pone de manifiesto unas relaciones entre las formaciones discursivas y unos dominios no discursivos (ya sea propio de la organización educativa. Al respecto, Eco (1984) plantea, el estudio del cómic en el contexto de la reflexión sobre la cultura de masas y exige atender a una serie de niveles diferenciados entre los que destaca: el técnico teórico: que trata de los lenguajes utilizados y sus rasgos formales; el estético, psicológico y sociológico: en relación con la satisfacción y su influencia en la valoración del discurso; por último, el análisis crítico sociológico que integra la atención a los aspectos formales y su potencialidad para la transmisión de valores ideológicos.(p.57). También, Foucault (1992), dice que: “Todo sistema de educación es una forma política de mantener o de modificar la adecuación de los discursos, con los saberes y los poderes que implican” (p.38). En otras palabras, la inclusión del estudio del cómic como recurso para el estudio de la historia, debe entenderse, tomando como punto de partida, la consideración de las ciencias sociales como un área integradora y multidisciplinar que tiene la transdisciplinariedad como herramienta clave en su interactuar con las demás áreas. Lo que convierte la educación escolar en un cruce que debe promover el cruce entre la cultura pública y la cultura experiencial de los estudiantes, ya que de este modo el ser humano se configura en un individuo único con un cúmulo de experiencias que la cultura y la sociedad en general le ofrecen pero que cobra sentido desde su propia experiencia.

Finalmente, el cómic es sin duda un elemento que despierta a lectores desmotivados, estimula la creatividad y es un generador de lectura de imágenes. De allí, la necesidad de incluir al comic, en los contenidos curriculares del sistema educativo colombiano y de Latinoamérica; como un recurso de enseñanza y aprendizaje del género discursivo en todas las disciplinas; especialmente las

ciencias sociales. Por tanto, se hace necesario explorar en relación a este recurso discursivo como narrador secuencial, de allí la importancia de que este recurso acceda a las prácticas educativas, la biblioteca, librerías y a los hogares, de manera que los jóvenes y el público en general, puedan ejercer plenamente su derecho a la cultura.

CAPÍTULO VI

CONSIDERACIONES FINALES

Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, se hace un proceso para dilucidar reflexiones que conlleven a una contemplación y abordaje del objeto de estudio. En tal sentido, a continuación se hace mención a esos objetivos, que han permitido el tratamiento y desarrollo de un problema mediante el cual se ha logrado la formulación de teoría a través del uso de una metodología, que involucra: enfoque, paradigma y método; a medida que se fue desarrollando la investigación a través de la aplicación del instrumento se fue enriqueciendo esa teoría y se hizo el recorrido del camino, hasta llegar a la meta. Es decir, la elaboración de la teoría.

En ese sentido, se destaca que el primer objetivo específico que sirvió de fundamento para el avance de la investigación fue: develar las concepciones de los actores involucrados en el cómic histórico como recurso didáctico en el área de ciencias sociales, es importante considerar que, desde la realidad, se evidencia la necesidad de implementar acciones innovadoras que fortalezcan la práctica educativa en todas las áreas del conocimiento, especialmente en el área de las ciencias sociales. Tal como lo manifestaron los informantes clave, lo que ha permitido contextualizar el objeto de estudio en una acción que puede dinamizar el proceso, permitiendo desde el trabajo colaborativo, su desarrollo en la práctica y en el quehacer educativo.

Se hace necesario, según lo manifestado por los diferentes actores, que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza, son una necesidad que no se puede prolongar en el tiempo. El avance y dinamismo social que se vive, no puede dejar que la docencia quede anclada en estrategias y técnicas que ya son obsoletas y periclitadas, donde los estudiantes tienen poco incentivo para el aprendizaje y a los docentes se les hace difícil la enseñanza de temas y contenidos producto de la apatía que presentan los estudiantes quienes deben convertirse en el centro del quehacer educativo y a quienes el docente se debe y por lo tanto, debe realizar

acciones que le permitan una capacitación permanente a fin de toparse con estrategias novedosas que siembren en los estudiantes alegría y satisfacción por lograr alcanzar una alta preparación y un buen cúmulo de conocimientos que puedan poner en práctica en el medio circundante o contexto donde se desenvuelven.

En ese sentido, el cómic puede ser considerado como el producto que resulta y toma en consideración un conjunto de tradiciones culturales diversas que, ahora en el contexto de un renovado interés por la historia, plantea proposiciones y contemplaciones cada vez más difíciles de ignorar por parte de las entidades culturales. Al utilizarlo didácticamente se fundamenta en los estudiantes una conceptualización importante, así como también se considera su estructura. Por ello, se puede decir que el cómic, por su fácil asimilación y debido a su amplitud para la comunicación, es una adecuada estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que va a permitir a los estudiantes desarrollar sus destrezas, con criterios de desempeño ante todo evento donde tenga que desenvolverse en su contexto o entorno social.

La acción didáctica que se puede desarrollar mediante la utilización del cómic, como género discursivo va a facilitar herramientas adecuadas de expresión oral y corporal que van a fortalecer las herramientas necesarias y suficientes con las cuales se puede establecer un apropiado enfoque comunicativo en el desarrollo de la actividad escolar en el aula. Este género discursivo se puede cimentar en una herramienta didáctica que motive a realizar un aprendizaje significativo en los estudiantes, con lo cual se estará dando una mayor amplitud para que tenga un mayor y mejor campo de acción, donde desenvolverse y lograr una mejor asimilación de los contenidos, con lo cual el aprendizaje será más significativo.

Seguidamente, se hace referencia a lo tratado y encontrado, luego de la aplicación del objetivo específico No.2, en el cual se buscó interpretar el referente teórico del cómic histórico, como género discursivo en el área de las ciencias sociales. Cabe destacar que, como se ha señalado, en la enseñanza y el aprendizaje de la historia, el cómic está cobrando cada vez un mayor protagonismo en la cultura de la imagen en la que se vive. Desde sus comienzos fue considerado

un subproducto popular para entretener, así como para motivar a los jóvenes a que accediesen a través de él a una literatura de mayor seriedad.

Por tal circunstancia, las posibilidades del cómic en el aula son muchas, aunque para que el alumnado se beneficie, de este dependerá en gran parte del interés del docente en hacer un buen uso de este medio en el aula. Por ejemplo, el cómic puede ser el pretexto adecuado para que los alumnos puedan comunicar de forma sincera y libre sus ideas, sueños, miedos, alegrías y demás emociones, pudiendo defender su postura frente a otros de forma creativa. Los cómics, también favorecen el trabajo de investigación, al mismo tiempo que es fuente de motivación, ya que implica al estudiante en la elaboración de material significativo y creativo a través del dibujo y la escritura. Pero para aprovechar la adquisición de las habilidades comunicativas que promueve el cómic, es necesario que el docente sepa buscar y apreciar el valor individual de cada estudiante, evitando evaluar sus trabajos por la calidad del dibujo, y debiendo tener en cuenta aspectos que muestren la adquisición de aprendizajes, habilidades y competencias. Como ejemplo, algunos criterios a tener en cuenta pudieran ser: el contenido, la redacción y la secuenciación lógica.

Es importante resaltar que otra característica importante de la historieta o cómic que se emplea como recurso didáctico es que ayuda a realizar y desarrollar un proceso de analogía visual. De esa manera, se pueden establecer generalidades a partir de relaciones establecidas entre el personaje, su entorno y el nuestro. La historieta es uno de los medios de comunicación de mayor aceptación por parte de los adolescentes. Los cuentos ilustrados que dan vida a las historietas dentro del ámbito pedagógico favorecen el aprendizaje pues parten de la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan con un texto escrito; el autor de la historieta organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o viñetas, mientras que el texto suele ir encerrado en lo que se conoce como globos. El docente deberá aplicar el ingenio, para que conjuntamente con los estudiantes, establezcan los distintos códigos que permitan la elaboración y explicación de los contenidos a desarrollar en clase, a

través de la estrategia del comic, allí se estará poniendo en práctica el aprender haciendo.

De la misma forma, las instituciones educativas deben desarrollar instrumentos y métodos que faciliten el aprendizaje y la tarea del profesor, así como la asimilación del conocimiento por parte de los alumnos. Debido a su potencial comunicativo, el uso didáctico de los cómics puede ser una opción muy atractiva. En ese sentido, se puede decir que si es posible utilizar a las historietas o cómics como recursos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula.

Como señala Martín A. (1978), la historieta se puede definir como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos según la selección hecha por el narrador. Este señalamiento apoya el hecho de que, si los cuentos ilustrados que dan vida a las historietas son construidos dentro de un marco referenciado en su trama y de manera dirigida, llámense temas de clase, estos materiales pueden ser un buen recurso didáctico dentro del aula.

A través del comic, como recurso didáctico se pueden obtener muchos beneficios que son fundamentales para un crecimiento personal adecuado. Entre los que se pueden mencionar:

- a). Desarrollar habilidades sociales
- b). Autoestima
- c). Confianza en sí mismo
- d). Formación de trabajo en equipo
- e). Fomento de la creatividad.
- f). Motivación

La importancia de trabajar en el aula, el comic, desde una didáctica de la imagen está dada por el valor de emplear estos recursos para la construcción de espacios de reflexión y el uso de herramientas que conduzcan a un cambio en la implementación del conocimiento en la escuela, a través de motivar a los estudiantes en forma visual lo que contribuirá al desarrollo de habilidades interculturales.

Se destaca que, con la implementación del cómic, como estrategia didáctica, se pueden proponer códigos visuales y verbales que ayuden a buscar la integración de los estudiantes, favoreciendo con ello a la educación integral desde una perspectiva interdisciplinar y multidisciplinar. En estos tiempos, el docente se encuentra sumido en una revolución educativa que exige nuevas prácticas docentes en el aula, nuevas técnicas, nuevas estrategias lo que implica enriquecer los conocimientos con nuevas metodologías didácticas que traen consigo, experiencias novedosas y fructíferas para un mejor desenvolvimiento del quehacer educativo dentro del aula de clase.

Se afirma que, la utilización del Cómic como recurso para el aprendizaje busca transformar la educación tradicional con la finalidad que los conocimientos y destrezas adquiridas contribuyan a la adaptación al mercado laboral que cada día se vuelve más competitivo. Este género discursivo buscará contribuir con la transformación y formación de los estudiantes, haciéndolos más activos, reflexivos y, estimulando el análisis crítico e integrador.

En el mismo orden de ideas, a lo largo del recorrido que se llevó a cabo a través de la investigación, también se buscó derivar constructos sobre el cómic histórico como género discursivo en el área de las ciencias sociales. En ese sentido, el cómic, tal y como se ha referido en ocasiones anteriores, se muestra como un material idóneo, no sólo por su potencial motivador sino, también, desde un punto de vista cognitivo ya que, según la teoría de los esquemas, el conocimiento, el sistema cognitivo humano está organizado basándose en esquemas simultáneamente interconectados e integrados, cada uno de ellos por otros subesquemas cada vez más elementales en una escala jerárquica. Esto lleva a una redefinición del proceso de comprensión de la historia como una relación dinámica que se da entre texto y lector, desarrollada en varios niveles cognitivos cuyos procesamientos se dan tanto por los datos del texto, como por los esquemas de conocimiento previos que posee el lector. Se cita, al respecto lo dicho por Cassany (2004) cuando dijo:

Es como si el lector comparase mentalmente dos fotografías de un mismo paisaje, la del texto y la mental que ya conoce, y que a partir de las diferencias que encuentra elaborase una nueva fotografía, más

precisa y detallada, que sustituiría a la que tenía anteriormente en la mente (p.204)

Como consecuencia de lo visto anteriormente, se convierte en un objetivo prioritario el desarrollo de actividades en el aula que favorezcan la interacción de los esquemas de conocimientos que ya poseen los alumnos y relacionarlos con la información que proporciona el texto. Nos encontramos, por lo tanto, ante un proceso eminentemente activo, con un objetivo claramente definido en el que el profesor debe jugar un papel fundamental fomentando la autonomía del estudiante.

Se destaca que, mediante el análisis de las historietas se puede infundir en los estudiantes el amor a la lectura y el respeto por la historia, partiendo del descubrimiento de los conocimientos previos para llegar al desarrollo de las destrezas y competencias adquiridas durante el proceso de enseñanza aprendizaje. De cara a cumplir con estos objetivos, tomamos como referencia las orientaciones metodológicas que se ofrece del Currículo Nacional colombiano (1998), donde se expresa lo siguiente: “Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación”.

La anterior afirmación conlleva al docente a buscar nuevas opciones que mejoren la enseñanza y que el estudiante logre un mejor aprovechamiento de los conocimientos que se discuten dentro del aula. En esa instancia, el comic constituye un material, que por su contenido breve y por su sintaxis sencilla, permite el acceso a cualquier tipo de lector, de allí que, a través de él, se pueden tratar sobre temas actuales y desarrollar destrezas como: comprensión auditiva y lectora, interacción oral y la expresión escrita pues, sus elementos icónicos y verbales inducen en cada viñeta una situación ubicada en el tiempo y espacio preciso para su comprensión.

Desde el punto de vista educativo, el comic puede considerarse como un producto cultural que refleja todos aquellos aspectos y valores relevantes de nuestra sociedad, tales como la agresividad, la fuerza, el valor, la familia, etc. Asimismo, está presente el elemento de la persuasión, por medio de mensajes que en ocasiones son presentados de manera sutil o poco comprensible a primera vista.

También se puede utilizar para fortalecer mitos, valores o situaciones consideradas como positivas o aceptables para determinados grupos o intereses sociales.

Es de destacar que la historieta o cómic surge principalmente como instrumento para entretener y divertir, pero las necesidades sociales obligaron a la historieta a entrar gradualmente en el área de la instrucción, intentando enseñar a través del deleite. Los recursos utilizados para tal fin pueden ser múltiples, por ejemplo, se puede destacar la identidad de un personaje enfatizando cierta ideología, proyectando una actitud y valor particular. En ese particular, la utilización del comic como medio de comunicación es muy importante, pues a través de él se pueden contar historias y en general un gran flujo de información, utilizando imágenes y textos.

Se resalta que la versatilidad del comic hace posible que las personas desde muy jóvenes se expresen sin necesidad de utilizar instrumentos sofisticados en la producción de relatos y narraciones, a través del dibujo y la escritura. No obstante, para una adecuada comunicación es necesario que el lector domine las características técnicas de la elaboración del comic, de allí la importancia de la enseñanza del mismo. Las temáticas utilizadas en el comic son múltiples, así se pueden emplear en aventuras, ciencia ficción historia antigua y contemporánea, entre otros temas, de allí su importancia como recurso para la enseñanza de las ciencias sociales. Por ejemplo, para historia existen un gran abanico de cómics relacionados con diversos eventos significativos para la Historia.

Finalmente, se puede decir que, a través del comic, el estudiante puede conocer sus orígenes, sus características, su legado, su vida. De allí su importancia como recurso educativo pues al ser utilizado los estudiantes se documentan con mayor entusiasmo, pues obtienen la información histórica en forma placentera, a la vez que los estudiantes se interesan por la lectura lo que les proporciona una mentalidad abierta, pero también les permite organizar su mente, fomenta el trabajo en equipo, el dialogo compartido, la comprensión, el compañerismo, el respeto, el trabajo colaborativo y el aporte de ideas creativas.

REFERENCIAS

- Alcalá-Moreno, B.; Castillo-Pérez, M. (2005). *El uso de la historieta en la enseñanza de la historia de tercer grado en secundaria*. México: (s.e.).
- Altamirano, A. y Salinas, Z. (2016). La práctica docente-investigativa desde la tecnología educativa y el socio constructivismo [The researching practice of learners based on educational technology and socio-constructivism]. *Ciencia Unemi*, 9(17), 118-1124.
- Alvarado, L. García, M. (2008) Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación* [en línea]. 2008, 9(2), 187-202 [fecha de Consulta 8 de noviembre de 2021]. ISSN: 1317-5815. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Aparici, R., (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid-Ediciones de la Torre.
- Aparici, R y García, A. (2016) ¿Qué ha ocurrido con la educación en comunicación en los últimos 35 años? *Pensar el futuro. Espacios en Blanco. Revista de Educación*, núm. 26, junio, 2016, pp. 35-57 Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384547076003.pdf>
- Arango, J., Gómez, L. y Gómez, M. (2009). El comic es cosa seria. El comic como mediación para la enseñanza en la educación superior. *Anagramas*, 7(14), 13–32.
- Aros, M. et al. (2013). *El cómic como recurso bibliográfico y herramienta de fomento lector: Una propuesta de difusión web para bibliotecas y lectores*. Seminario de titulación para optar al título de Bibliotecario y Documentalista con grado de licenciado en Bibliotecología y Gestión de Información. Santiago, Chile: Universidad Tecnología Metropolitana, Escuela de Bibliotecología.
- Aumet, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, España: Grupo Planeta

- Bahamondes, D., Contreras, C., Retamal, M. y Oñate, N. (2018). La utilización del cómic como recurso didáctico, para desarrollar imaginación histórica en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales en el nivel de octavo básico de tres dependencias educativas en la Provincia de Concepción (Tesis de pregrado). Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile.
- Bakhtin, M., 2003, *Estética da criação verbal*, São Paulo, Martins Fontes
- Ballester, S. (2017). El cómic y su valor como arte. Tesis doctoral Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf>
- Barraza, M., E. (2006). La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula. *Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 47, 73-97.
- Barrero, M. (2015). Tesis Doctoral "*Sistemática de la historieta. Aplicación al caso de la Historieta y el humor gráfico en Sevilla: 1864-2000*" Tesis Doctoral Universidad de Sevilla, España. Disponible en: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39614/TESIS%20MANUEL%20BARRERO%20SISTEMATICA.pdf?>
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Comunicación presentada en las *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, 23 de febrero, Jerez de la Frontera (Cádiz). En <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223>. Pdf. Consulta febrero 2021.
- Bajtín, M. (1982). El problema de los géneros discursivos in Bajtín, M. *Estética de la creación verbal*, 248-293. México: Siglo XI
- Bajtín, M. (1998). *Estética de la creación verbal. El Problema de los géneros discursivos* (pp. 248-294). Barcelona: Siglo Veintiuno.
- Baudet, G. J. (2001). *La historieta como medio para la enseñanza*. (Trabajo de Grado). Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Comunicación Social.
- Bericat, E. *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social. Significado y medida*. Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 1998.
- Berone, L. (2009). El discurso sobre la historieta en Argentina, 1968-1983. *Diálogos de la Comunicación*. 78 (1).

- Beylie, C. (1964). *La bande dessinée est-elle un art ?* Artículo de marzo, de una serie de cinco entre enero y septiembre. Supplément littéraire de La Vie médicale. Paris : Lettres et Médecins.
- Bizquerra, R. (2002). *Métodos de investigación educativa. Guía práctica*. Perú: CEAC, S.A
- Bordes, E. (2015) Tesis doctoral "*Cómic, arquitectura narrativa*". Universidad Politécnica de Madrid, España. Disponible en: <https://oa.upm.es/40067/>.
- Bunge, M. (2007). *La Ciencia. Su método y su filosofía*. Caracas, Venezuela: Editorial Buchivacoa.
- Burke, P. (2005). *Visto y no visto*. Barcelona, España: Crítica.
- Camps, A. (1992). Algunas observaciones sobre la capacidad de revisión de los adolescentes. *Infancia y Aprendizaje*, 58, 65-81.
- Carr, E. H. (1961). *¿Qué es la historia?* Barcelona, España: Ariel
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. *Lectura y Vida*, vol. 25, 2, pp. 6-23. Buenos Aires.
- CERLALC (2010). *El cómic invitado a la biblioteca pública*, Bogotá: Centro Regional para el Fomento del libro en América Latina y el Caribe.
- Colusi M. (2018). La Cultura de la imagen llegó para quedarse. *Diario Rebelión*. España.
- Coma, J. (1982). Del gato Félix al gato Fritz. *Historia de los cómics*. Barcelona: Toutarín.
- Coma, J. (1999). *Cómics clásicos y modernos*. Madrid: El País semanal.
- Crespo, B. (2010). El cómic se hace mayor, *El Correo*. Recuperado de: <http://www.elcorreo.com/vizcaya/v/20100426/cultura/comic-hace-mayor-20100426.html>.
- Cubero, M. & Rubio, D. (2005). Psicología Histórico – Cultural y naturaleza del psiquismo. En: M. Cubero & J. D. Ramírez (Comp.). *Vygotsky en la psicología contemporánea. Cultura, mente y contexto* (pp. 21-46) Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- De Certeau, M. (1993). *La escritura de la historia*, México, Universidad Iberoamericana.

- De la Mota, I. (1994). *Enciclopedia de la Comunicación*. Tomo I. Noriega Editores. México.
- Delgadillo, D. (2016). *El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica*. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional
- Delgado, J. y Alvarado, M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *Inter Sedes*, 17(36), 48-60
- Delours J. (1996) *La Educación encierra un tesoro*. UNESCO. Madrid.
- Díaz, A. (2009). Imagen y Pedagogía. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 1(13), 143 – 154.
- Díaz, N. y Martín, A. (2017). *La novela gráfica como herramienta pedagógica para la enseñanza de la historia de la lengua española* (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá. Colombia. Recuperado de <http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/>
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1973). *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Dubois, M. (2006) *Lectura y Vida*. Buenos Aires, Argentina: Planeta
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. (7ª ed.). Barcelona, España: Editorial Lumen
- Eco, U. (1986) *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. España: Lumen.
- Eco, U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. (5ª ed.). Barcelona, España: Editorial Lumen
- Echeverría, I.X. (2013). *Entre globos y viñetas: hacia una estética general del cómic* (tesis de pregrado). Universidad Mayor. Chile. Recuperado de http://www.uchile.cl/documentos/entre-globos-y-vinetas-hacia-una-estetica-general-delcomic-ignacio-echevarria_76961_13_2954.pdf
- Eisner, W. (1985). *Comics & sequential art*. Florida, Estados Unidos: Poorhouse Press
- Elliott, John. *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Cuarta edición. Ediciones Morata. Madrid, 2005.

- Escribano, H., E. (2018) *El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina*. Revista Educación, vol. 42, núm. 2, Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Documento en línea. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44055139021> DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27033>. [Consulta, febrero 2021]
- Fernández, D. (2019). *Memorias y viñetas: La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Desafieros ediciones: Barcelona, España.
- Fernández, E. (2016). Aprendizaje constructivista para el análisis de estructuras mediante el uso de un entorno virtual [Constructivist learning for the analysis of structures by using a virtual environment]. Revista Tecnocientífica URU, 9, 41-50.
- Fornet-Betancourt, R. (2002). *Lo Intercultural: el problema de y con su definición*. En Revista Pasos. Publicación del Departamento Ecuménico de Investigaciones (DEI). San José de Costa Rica. Septiembre-Octubre N° 103 (p.1-3).
- Fornet-Betancourt, R. (2009). *Interculturalidad en Procesos de Subjetivación. Reflexiones de Raúl Fornet*. México: Consorcio Intercultural/Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe
- Freire, P. (1972). *Pedagogía del Oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1980). *La Educación como Práctica de la Libertad*. México: Siglo XXI Editores
- Freire, P. (2005). *Cartas a Quien Pretende Enseñar*. México: Siglo XXI.
- Freire, P. (2006). *Pedagogía de la Autonomía. Saberes Necesarios para la Práctica Educativa*. México: Siglo XXI.
- Foucault (1994). *Nietzsche, la genealogía, la historia en la microfísica del poder*. Buenos Aires: Planeta – Agostini
- Foucault (1992). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión (Aurelio Garzón del camino trad.)*. España: Editorial S.21.
- Foucault, M. (1982). *Hermenéutica del Sujeto*. Madrid: Akal, S.A.

- Goetz, J. y Le Compte, M (1988) *Etnografía y diseño cualitativo en Investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Gombrich, E. (1960). *Art and illusion*. Londres: Phaidon Press.
- Gómez-Hernández, J.A. (2009). El interés de las bibliotecas por el mundo de los cómics. *Anuario ThinkEPI*, 6, 64-68. En <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=124253>
- Grimson, A. (2008) Diversidad y cultura. Reificación y situacionalidad. *Tabula Rasa*, Núm. 8, enero-junio, 2008, pp. 45-67
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método y reflexividad*. Bogotá: Grupo editorial Norma.
- Guba, E. Lincoln (2002). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. [Documento en línea] disponible en: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_2/4/1.Guba_y_Lincoln.pdf [Consulta: 2021, octubre 5]
- Habermas, J. (1989). *Teoría de la Acción Comunicativa* (vol.1 y 2). Madrid: Editorial Taurus.
- Hernández, N. (2019). *El cómic en la didáctica de la escritura: una experiencia con estudiantes de séptimo bachillerato de un colegio público de Floridablanca* (Tesis de Maestría). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia.
- Hernández, G., y Díaz, F. (2013). Una mirada psicoeducativa al aprendizaje: qué sabemos y hacia dónde vamos. *Sinéctica*, (40), 01-19. Recuperado en 30/10/2016, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100003&lng=es&tlng=es
- Hernández Díaz, A. (2009). *Una visión contemporánea del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Editorial Universitaria. CEPES. Universidad de La Habana. Cuba. Digitalización: Dr. C. Raúl G. Torricella Morales.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw_hill/Interamericana Editores, S.A. México.
- Hernández, N. (2019). *El cómic en la didáctica de la escritura: una experiencia con estudiantes de séptimo bachillerato de un colegio público de Floridablanca* (Tesis de Maestría). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

- Hosler, J. (2017) ¿Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE—LifeSciencesEducation*, 10(1), 309–317.
- Husserl, E. (1970). *Las crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Illinois: Northeastern Univ. Press.
- Husserl, E. (1992). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona: Paidós
- Insuasty, E.G. (2013). Lectura y lecturabilidad icónica en objetos de aprendizaje soportados por plataformas virtuales. *Teoría Educación*, 25(1), 239-243. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/viewFile/11167/11591>
- Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (Icfes). (2014). *Evaluación de las pruebas de Estado*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Calidad de la Educación (ICFES) (2021). Resultados de las pruebas saber 11. Disponible en: https://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/icfes-publica-resultados-agregados-de-la-prueba-saber-11
- Jiménez, J. (2006). El contexto de la historieta: Conformación, industria y relación con otros medios. *ÁMBITOS*. 15(1), 121-209.
- Koselleck, R. (1993). *Futuro Pasado*. Barcelona, España: Paidós.
- La Torre, A. (1997) Bases Metodológicas de la investigación educativa. Barcelona. España
- Lanz, R. (2010). *Marxismo sin Tormento*. El Nacional jueves 25 de noviembre 2010. Opinión/9. A Tres Manos. Miradas múltiples para el dialogo
- Lárez, R. et al (2012). *Dilemas en la Construcción de la Teoría Educativa*. México: Asociación de Educadores de Latinoamérica y del Caribe (AELAC)
- Leal, J. (2005). La autonomía del sujeto investigador y la metodología de la investigación. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes.
- Ludín, J. y Moreno, X.M. (2017). *Las historietas como estrategia para mejorar la producción de texto a partir de situaciones cotidianas*. VII Coloquio Internacional de Educación, Universidad del Cauca, Colombia.
- Maffesoli, M. (1999). *Elogio a la Razón Sensible. Una Visión Intuitiva del mundo contemporáneo*. Barcelona, España: Paidós

- Marino, A. (2004). Cine argentino y Latinoamericano; Una mirada crítica. Argentina; Nobuko.
- Martín, A. (2006): La industria editorial del cómic en España. En M. Barrero (Coord.), *Tebeosfera*. (pp. 13-32). Bilbao: Astiberri.
- Martín, G., Martínez, R., Martín, M., Nieto, M. y Núñez, S. (2017). Acercamiento a las teorías del aprendizaje en la educación superior. *UNIANDES EPISTEME*, 4(1), 48-60
- Martínez, M (2006). La investigación cualitativa. Síntesis conceptual. Revista II PSI. Facultad de psicología. ISSN: 1560 - 909X VOL. 9 - Nº 1 – 2006 PP. 123 - 146[Consulta 2020, noviembre 25]
- Martínez, M. (2009). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Editorial Trillas.
- Martínez, M. (2015). *El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil* (Tesis pregrado). Universidad Católica de Murcia, España.
- Massota, O. (1982). *La Historieta en el Mundo Moderno*. Barcelona, España: Paidós.
- Mc Cloud, S. (2009). *Entender el cómic: el arte invisible*. Madrid, España: Astiberri.
- Michel, P. (2020) Las historietas ilustradas conquistan el mundo. *El correo* 6(1), 18-19.
- Ministerio de Educación Nacional (1994) Ley General de Educación. Ley 115. Documento en Línea. Disponible: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf [Consulta: 2021, octubre 13]
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares básicos del lenguaje*. Editorial Magisterio. Bogotá. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2006). Documento No. 3. *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas*. Lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. Bogotá, Colombia.
- Morin, E. (1994). *El Método III. El Conocimiento del Conocimiento*. Barcelona, España: Gedisa.

- Morin E. (2002). *La cabeza bien puesta. Bases para una reforma educativa*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Núñez, M. (2017). *Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. Caminos condenados y no soy de aquí como casos de estudio* (Tesis de Maestría). Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia
- Núñez, M. (2019). *El uso del cómic como recurso didáctico para la enseñanza de la historia reciente de Colombia* (Tesis de Especialización). Universidad del Bosque, Colombia.
- ONU (2020). Los planes de respuesta al Coronavirus deben incluir el impacto de la pandemia en las mujeres”. Noticias ONU 09 de abril. Disponible en: <https://news.un.org/es/story/2020/04/1472672>. Consultado en 2021/06/09
- Oramas M., y Zilberstein J. (2000). *Enseñanza aprendizaje desarrollador*. Ediciones Morata.
- Orlaineta, S., García, R., Sánchez, D. y Guzmán, J. (2012). Los cómics en la enseñanza de la Física: Diseño e implementación de una secuencia didáctica para circuitos eléctricos en bachillerato. *Latin-American Journal of Physics Education*, 6(3), 446-481. [Consulta: 2021, septiembre 2]
- Ory, P. & Martin, L. (2012). *L'art de la bandedessinée*. París : Citadelles&Mazenod.
- Padrón, J. (2004). Aspectos Clave en la Evaluación de Teorías. Copérnico [Revista en línea], 1. Disponible: http://copernico.uneg.edu.ve/numeros/c01/c01_art08.pdf [Consulta: 2021, septiembre6]
- Palacios, N. (2017). Voces y Silencios. *Revista Latinoamericana de Educación*, 9(2), 80-106.
- Pantoja, P. (2017). Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: reflexión desde la formación de docentes de ciencias sociales en Colombia. *Diálogo Andino*, 53(1), 59-71
- Palos Rodríguez J M. (1998). *Educación para el futuro. Temas transversales*. Madrid. Editorial DESCLÉE DE BROUWER, S.A.
- Pérez Esclarin, A. (2004). *Educación en tiempos de crisis*. Revista Educación. Valencia-Venezuela

- Pérez, J. (2007). La lectura y la escritura: procesos dialógicos y recursivos. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 8(1), 99-109.
- Pérez Serrano, M. G. (1998). Investigación Acción. Aplicaciones al Campo Social y Educativo. Madrid: Dykinson
- Pericot, J. (2002). Mostrar para decir, la imagen en contexto. Barcelona: Aldea Global.
- Piñero, M., y Rivera, M. (2013.) La Investigación cualitativa: orientaciones procedimentales. Barquisimeto: UPEL-IPB.
- Popper, K. (1962). La Lógica de la investigación Científica. pág. 27. Madrid: Editorial Tecnos.
- Pozo, J. I. (1997). Teorías cognitivas del aprendizaje. Recuperado el 30/10/2021 <http://www.kimerius.es/app/download/5793780870/Teor%2525C3%2525ADas%2525Bcognitivas%2525Bdel%2525Baprendizaje.pdf>
- Prats, J. (2001). Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenar_historia_notas_didactica_renovadora.pdf. Documento en Línea: Consultado 2021/10/26.
- Reina, C. y Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna* (Tesis de Pregrado). Universidad Libre, Colombia.
- Rengifo, G. y Marulanda, G. (2007). *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira. Colombia
- Restrepo, B. *Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa*. OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
- Ricoy (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación Educação*. Revista do Centro de Educação, vol. 31, núm. 1, 2006, pp. 11-22 Universidade Federal de Santa Maria Santa Maria, RS, Brasil.
- Rodríguez, J. (2021) Tesis doctoral "El *dibujo y relato histórico: una aproximación gráfica a la (pos)dictadura en Chile y sus escenarios de violencia política*". Universidad Politécnica de Valencia en España. Disponible en: <https://www.umce.cl/index.php/noticias-fac-artes/noticias-dpto-artes/item/3373-fondart-umce-2021>[Consulta: 2021, agosto 15]

- Rodríguez, R. (2005). *La triangulación como estrategia de investigación en ciencias sociales*. Madrid- España: Revista de investigación en gestión de la innovación y tecnología.
- Rodríguez, S. y Andrada, L. (2020). Del narco a la víctima: la nueva narrativa hegemónica del conflicto armado en Colombia a través del cómic de no ficción. *CONFLUENZE*, 12(1) 119-147. [Consulta: 2021, agosto 16]
- Rosero, J. Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado (Bogotá: Ilustradores Colombianos, 2010), 7-8.
- Sabino, (2002). *Tipos de Investigación*. México: Fondo de Cultura Económica
- Sánchez Díaz, C. (2015): El cómic como recurso para la enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura en 3º de Educación Secundaria Obligatoria
- Sánchez (2016) *La narrativa gráfica de la memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco*. Universidad Autónoma Metropolitana
- Schatzman y Strauss (1973). *La antropología cultural y la sociología social*: Prentice. Hall.
- Schleicher, A. (2018). *Cómo construir una escuela de calidad para el siglo XXI*. Fundación Santillana/OCDE: España.
- Schütz (1972). *Fenomenología del mundo social*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Senge, P. et al. (2002). *Escuelas que Aprenden. Un manual de la Quinta Disciplina para educadores, padres de familia y todos los que se interesen en la educación*. Bogotá: Editorial Norma
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de <http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>
- Sierra B. (1981). *Ciencias sociales, análisis estadístico y modelos matemáticos. Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.
- Silvestre Oramas, M. (1999) *Aprendizaje, Educación y Desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Silvestre Oramas, M, y Zilberstein, J. (2000). *Exigencias didácticas para dirigir un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador y educativo*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Ciudad de La Habana, Cuba: CEID.

- Stenhouse, L. (2004). *La investigación como base de la enseñanza*. Editorial Morata. Madrid. España.
- Straffon Vázquez, E. (1998). *Revalorando al Sujeto en el proceso Educativo*. Madrid: Antología y Memorias XVI Encuentro Pedagógico "Carmen Meda".
- Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas*. Madrid: editorial TECNOS
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1992). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación. La Búsqueda de Significados*. España: Paidós.
- Thompson, E. (2007). *Mind in Life: Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tourón y De Assis (2006) *El género de las tiras cómicas en la clase de ELE*
 Disponible en:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2006/54_touron-barreto.pdf. [Consulta: 2021, septiembre 10]
- UNESCO (2015). *Educación para la ciudadanía mundial*. Paris. Documento en línea. Disponible en: http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/docs-interes/2019/Resumen_Educacion_para_la_Ciudadania_UNESCO.pdf
- Urbano, H. (2007). *El enfoque etnometodológico en la investigación científica*. En: *Liberabit*, 13, 89-91.
- Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Vargas, D. (2019). *Aprendizaje Significativo desde el Cómic: Una Propuesta de Innovación para la Enseñanza de la Historia Bipartidista* (Tesis de Pregrado). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia.
- Vaskes Santches, I. (2007) *La Axiomática Estética: Deconstrucción*. Cali, Colombia: Universidad del Valle, *Revista Ideas y Valores* N° 134, agosto de 2007, Bogotá, Colombia
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del Cómic*. España: CEDRO
- Vigotski, L. (1973). *Pensamiento y Lenguaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Wagensberg, J. (2000). *Conversar, conversar*. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.ua.es/dossierprensa/2000/10/04/19.html>: [Consulta: 2021, marzo 12]

Wallerstein (2001). Conocer el mundo, saber el mundo: El fin de lo aprendido. Una ciencia social para el siglo XXI. México: Siglo XXI Editores.

Zapata, F. (2010). Intervención en el Programa “El Comic Invitado a la Biblioteca Pública. Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina. (CERLAC).

Zayas, F. (2012). Los Géneros Discursivos y la Enseñanza de la América latina. Composición Escrita. Revista Iberoamericana de Educación. N.º 59, p.p. 63-85

Zorrilla, S. (1998) *Introducción a la metodología de la investigación*. Sexta Edición. Editorial Océano.

Zuleta, E. (2016). *Elogio a la dificultad y otros ensayos*. Madrid, España: Ariel.