

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Maestría en Educación Cultural y Artística

### **El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza del dibujo en los primeros de bachillerato**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Cultural y Artística

**Autor:**

Juan Pablo Encalada Solís

**Director:**

Virginia Gámez Ceruelo

ORCID:  0000-0001-5983-9415

**Cuenca, Ecuador**

2024-04-29

## Resumen

La educación artística es una disciplina fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades creativas, críticas y estéticas que son esenciales para su desarrollo personal y social. En este contexto, el uso del cómic como estrategia didáctica para la enseñanza del dibujo, en los primeros de bachillerato, se presenta como una alternativa innovadora y efectiva para mejorar la calidad de la educación artística en el contexto educativo ecuatoriano. El cómic es una herramienta accesible y versátil que permite abordar temas relevantes y actuales de manera lúdica y atractiva para los estudiantes, fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje. En este trabajo de titulación se presenta una propuesta concreta para la implementación de esta estrategia, que busca aprovechar las características del cómic para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. En definitiva, el uso del cómic como recurso didáctico es una alternativa valiosa para enriquecer la educación artística y promover el desarrollo integral.

*Palabras clave:* cómic, didáctico, lúdico, contexto, aprendizaje



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

Artistic education is a fundamental discipline in the comprehensive training of students, since it allows them to develop creative, critical and aesthetic skills that are essential for their personal and social development. In this context, the use of comics as a didactic strategy for teaching drawing in the first years of high school is presented as an innovative and effective alternative to improve the quality of artistic education in the Ecuadorian educational context. The comic is an accessible and versatile tool that allows relevant and current topics to be addressed in a playful and attractive way for students, encouraging their active participation in the learning process. In this degree work, a concrete proposal is presented for the implementation of this strategy, which seeks to take advantage of the characteristics of comics to promote creativity, critical thinking and the active participation of students in their own learning process. In short, the use of comics as a teaching resource is a valuable alternative to enrich artistic education and promote the comprehensive development of students.

*Keywords:* comic, didactic, playful, context, learning



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de Contenido

<b>Introducción</b> .....	6
Situación Problemática.....	6
<b>Objetivo Metodológico</b> .....	8
<b>Contexto Educativo</b> .....	9
<b>Desarrollo</b> .....	12
Sustento Investigativo .....	12
Presentación de la Clase.....	20
<b>Planeación Didáctica</b> .....	21
Anticipación.....	21
Construcción .....	23
Consolidación.....	24
<b>Conclusiones</b> .....	29
<b>Referencias</b> .....	31

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Caricatura del Autor_____	6
<b>Figura 2</b> Clase con Tutora UNAE_____	8
<b>Figura 3</b> Entrevista con Mgtr. Marcia Padilla_____	10
<b>Figura 4</b> Entrevistado Lic. Gabriel Pizarro_____	14
<b>Figura 5</b> Entrevista Mgtr. Susana Criollo_____	15
<b>Figura 6</b> Entrevistado Mgtr. Mario Brassero_____	16
<b>Figura 7</b> Entrevistado Mgtr. Jaime Garrido_____	18
<b>Figura 8</b> Uso de Aplicación Cómica_____	19
<b>Figura 9</b> Uso de la Aplicación Comecme_____	20
<b>Figura 10</b> Ejemplo de Bocadillos_____	22
<b>Figura 11</b> Ejemplo de Onomatopeyas_____	22
<b>Figura 12</b> Ejemplos de Viñetas_____	22
<b>Figura 13</b> Aplicación Usada: Cómica_____	23
<b>Figura 14</b> Ejemplo de Crear un Cómic_____	24
<b>Figura 15</b> Dibujo de Cómic_____	24
<b>Figura 16</b> Proceso de Sombreado_____	25
<b>Figura 17</b> Resultado Cómic_____	25
<b>Figura 18</b> Incorporación de viñeta_____	26
<b>Figura 19</b> Rúbrica_____	29

## Introducción

### Situación Problemática

Como docente he podido apreciar la falta de integración de recursos didácticos como el cómic, en la educación, lo que genera limitaciones en el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. Por otro lado, debido a la falta de recursos (textos relacionados en el estudio del cómic en la educación), para tener insumos suficientes que aporten en la presente investigación, recorro a realizar entrevistas a varios profesionales en el ámbito de la educación con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo y sustento del presente trabajo. Otro aspecto importante que se debe mencionar es que las ilustraciones (Figuras) para esta investigación se han realizado por medio de aplicaciones que podemos conseguir en la *Play Store: ComicMe, Tonita y Cómica*, de libre descarga y fáciles de utilizar. Las realicé a manera de ejemplos de lo que podemos hacer con las aplicaciones mencionadas.

**Figura 1** Caricatura del Autor



Nota: imagen creada con aplicación Cómica.

En el territorio de la educación, las situaciones y necesidades que se presentan son infinitamente impredecibles e interminables. El presente trabajo tiene como objetivo dinamizar el aprendizaje del dibujo a través del cómic como recurso didáctico. Como acertadamente puntualiza Michel Martín:

El cómic puede ser un excelente medio de iniciación para la lectura crítica de la imagen, para su análisis y para la creación artística y literaria; y permite un acercamiento a la semiología y a la semántica gracias al estudio estructural de los códigos específicos. (Martín, 1987, p 63)

Así también, cumplir el propósito de redescubrirnos como maestros, con el compromiso de realizar la tarea incansable de estar adentrados y participando de estas variables que se presentan, ya sean por situaciones de carácter capitalista, político, ambiental, entre otros, que son, sin duda alguna, los generadores de las directrices que pondrán las reglas del juego en este gran paradigma educativo que actualmente vivimos y aplicamos en las aulas.

He desarrollado una propuesta de clase didáctica que será elaborada para estudiantes de los primeros de bachillerato (BGU), clase que será aplicada a través del aprendizaje constructivista y transdisciplinar, con el fin de generar propuestas artísticas a través del cómic, abordando la temática a gusto y afinidad del educando para fomentar valores de reflexión y empatía. Es por esta razón que he considerado muy importante tener conciencia empática con los educandos y proponer nuevas metodologías, para una mejor asimilación del material de estudio, generando meta cognición en los estudiantes de una manera mucho más motivadora, permitiéndoles asimilar más y mejor los contenidos de estudio. De este modo, voy a utilizar al cómic como un recurso dinamizador al ser un tema de interés para los estudiantes; al mismo tiempo que permite un abordaje muy amplio sobre diferentes temas, ampliando el espectro para los alumnos cuando abordan una actividad y desarrollan una temática con la que se identifiquen.

Como dice el pedagogo Phillippe Meireiu (2016): “Ese alumno no alcanza los objetivos porque no está motivado”. Tengo la costumbre de invertir entonces la afirmación haciendo esta pregunta: “¿Y si, por el contrario, no estuviera motivado porque no hemos sido capaces de hacerle alcanzar los objetivos?” (Meireiu, 2016, p. 53).

Tenemos que ser creativos para poder llegar de una mejor manera a nuestros estudiantes, y motivarlos.

El currículo de ECA, sin duda, no es una celda que nos enmarca con sus propuestas de contenidos. Al desarrollar las planificaciones tenemos que tener en cuenta la flexibilidad que

nos permite. Los maestros debemos ser creativos y muy imaginativos cuando de preparar nuestras clases se trata, tenemos que ser revolucionarios, innovadores y por qué no, ser la luz del camino de nuestros educandos.

### Objetivo Metodológico

Dinamizar la asimilación de los contenidos de enseñanza/aprendizaje del dibujo a través del cómic, en estudiantes de primero de BGU, para mejorar habilidades de trazo artístico en relación con el Objetivo General 7 de la norma para la Educación Cultural y Artística (OG7ECA<sup>1</sup>): “Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación, 2016, p. 147). Este objetivo se trabajará a través de la siguiente destreza:

“Seleccionar un cómic o una novela gráfica como modelo, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión propia con un programa informático de creación de cómics o de animación para dinamizar la aplicación del dibujo” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

**Figura 2** Clase con Tutora UNAE



---

<sup>1</sup> “Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación, 2016, p. 147).

## Contexto Educativo

Este trabajo está direccionado a la aplicación de una clase didáctica con estudiantes de los primeros años de Bachillerato General Unificado, y como material de apoyo para los maestros que deseen utilizarlo para trabajar una clase en relación con el cómic. Se desarrollará una clase que tiene como objetivo dinamizar la asimilación de las técnicas del dibujo como recurso artístico estudiado en la malla curricular, de acuerdo con el objetivo OG7ECA.

Tomando en cuenta el Currículo Nacional (2016) de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en el Bloque 1; en el Eje Temático el yo: la identidad, se abordará el contenido de aprendizaje basado en el cómic; de tal manera se desarrolla una clase para estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado, que tiene como objetivo dinamizar la asimilación de las técnicas del dibujo como recurso artístico estudiado en el currículo. Se utilizarán técnicas artísticas del dibujo, como: uso de lápiz, sanguina, bolígrafo, carboncillo, pasteles, lápices de colores, crayones, rotuladores, plumilla y otros, siendo las consideradas para uso de manera sutil, sin restricciones, permitiéndoles hibridar las mismas y obtener logros creativos y experimentales. Al mismo tiempo, aprenderán los contenidos de aprendizaje que nos da el currículo de ECA. En relación al tema, el cómic, así como el uso de herramientas digitales, como son las aplicaciones *ComicMe*, *Tonita* y *Cómica* (herramientas que serán utilizadas para crear cómics digitales desde dispositivos celulares y que son de uso muy sencillo), debo mencionar que servirán solo para dar inicio al cómic y que, para la finalización del mismo, se realizarán imágenes de forma manual por parte de los educandos, de manera creativa, alternativa y a través del dibujo, para la consolidación de dicha actividad. Navarro (2016) manifiesta que el cómic es un recurso artístico que permite abordar el dibujo de una manera versátil. En lo que se refiere a la asimilación del aprendizaje, lo que sí está claro es que, si el lenguaje visual es determinante en la educación actual, el cómic puede ser un medio ideal para tal fin, ya que el uso de la imagen como fuerza expresiva de comunicación lo convierte en un medio capaz de transmitir conocimientos:

Esta característica de la imagen didáctica, unida a sus otros dos factores principales: narrativo y secuencial, en plena consonancia y con un enfoque pedagógico, puede convertir al cómic en un medio catalizador de enseñanza y aprendizaje, tanto en la educación secundaria como en otras etapas educativas (primaria, infantil, bachillerato). (pp. 96, 97)

Gavaldón et al. (2020), mencionan cómo el cómic dinamiza el estudio implícito de creación por parte de los educandos, además de permitir reflejar su potencial para desarrollar tanto

habilidades para analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos (pensamiento crítico), como para concebir la temática de estudio como un sistema de educación de carácter mixto; en las que se combinan diferentes representaciones de mediación entre alumnos y los objetos de conocimiento y se crean aprendizajes en varios ambientes flexibles:

La creación de cómics por parte de los alumnos refleja el potencial que tienen para desarrollar tanto competencias de pensamiento crítico como de alfabetización multimodal. No obstante, hay que aclarar y tomar en cuenta que la creación de cómics requiere entender y conocer la semiótica visual, la gramática y las herramientas lingüísticas de este medio (p. 143);

De tal manera que los alumnos no solo aprendan con un modelo de clase tradicional, ya que se vuelve tediosa y poco atractiva. La cuestión de la educabilidad es nodal en la pedagogía de Meirieu (2016) dice:

El principio de educabilidad es una condición de la enseñanza. Así, entiende que es profesor quien tiene la convicción inquebrantable de que todo alumno es educable, es decir, que ningún alumno puede ser dejado a mitad de camino. El principio de educabilidad y el principio de libertad son necesarios a la vez que contradictorios y, en conjunto, constituyen el par fundante de la tarea de enseñar (p. 7).

### Disciplinas artísticas implicadas

**Figura 3** Entrevista con Mgtr. Marcia Padilla



Según una conversación mantenida con la Magister Marcia Padilla, quien es maestra en la unidad educativa Benjamín Ramírez Arteaga, de la ciudad de Cuenca, el cómic es muy importante cuando nos referimos a contar historias por medio de dibujos. Ella comenta que esta herramienta es muy buena ya que promueve el aprendizaje en los estudiantes (que pueden ser tanto de Bachillerato como de la Básica), permitiéndonos conocer sus emociones y sentimientos de acuerdo a un tema específico, además de ser un recurso facilitador de la concentración y la memorización porque, a más de que el niño se muestra creativo en el dibujo, recibe ayuda en la alfabetización y a expresarse no solo mediante el habla, sino también a través de la escritura y el dibujo (Padilla, comunicación personal, 8 Noviembre 2023, 8 de noviembre, 2023). De esta manera, el cómic ayuda al estudiante a que su aprendizaje sea óptimo a más que nos permite evidenciar los conocimientos previos que ellos tienen y los que llegan a asimilar. Esta estrategia es muy buena y versátil ya que aprenden divirtiéndose, lo que les permite aprender de una forma lúdica además de ser de mucha ayuda para los maestros para poder sacar de los alumnos el verdadero aprendizaje que ellos necesitan (Padilla, comunicación personal, 8 de noviembre, 2023): “En la concepción de aprendizaje experiencial está presente el germen de una postura constructivista, pues constituye un proceso mediante el cual se refleja la experiencia del aprendiz y conduce al surgimiento de nuevas ideas y aprendizajes” (Arceo, 2006, p. 6).

Podemos destacar la utilización del cómic y el dibujo como principales recursos artísticos, pero sin dejar de lado las siguientes disciplinas:

- Fotografía: herramienta que ayudará a la construcción del cómic desde el uso de los planos visuales, para la elaboración de personajes y escenografía.
- Dibujo: técnica que se aplicará para reproducir las fotografías trabajadas a partir de aplicaciones como: *Cómica*, *Comecme* y *Tonita*; las mismas que permiten simplificar las composiciones al aspecto caricaturesco.
- Literatura: recurso interdisciplinar que sirve para la creación de los textos utilizados en los diferentes bocadillos, con el fin de construir los diálogos narrativos del cómic.
- Pintura: recurso artístico para dar color a personajes y elementos del cómic, haciéndolo un producto más atractivo, visualmente.
- Diseño: diagramación, en cuanto refiere el uso de las viñetas, así como la creación de personajes. Esto desde un enfoque creativo.
- Dispositivos tecnológicos: herramientas que ayudarán a los estudiantes a la investigación y construcción de sus productos artísticos (cómic).

## Desarrollo

### Sustento Investigativo

En el constructo de la presente clase, el cómic será el vehículo dinamizador que pretende recurrir al dibujo para que los educandos puedan comprender y conocer la semiótica visual, la gramática y las herramientas lingüísticas de este medio, trabajando metodologías como la transdisciplinariedad, entendiendo ese esquema cognitivo que permite atravesar las disciplinas de estudio. La transdisciplinariedad asume una dinámica procesual que potencia la integración de conceptos y metodologías que complementan los conocimientos disciplinarios, interdisciplinarios y multidisciplinarios que responden a los niveles de la realidad, a la lógica de la incertidumbre, la contradicción y la complejidad, como determinantes de la transdisciplinariedad en la manera de pensar y comprender la realidad. Para entender la relación sujeto / contexto, todos los conceptos y teorías están interconectadas, aportan a la explicación de la realidad como producto de la interacción e interrelación en el planteamiento de posibles soluciones emanadas desde el análisis y reflexión de los hechos, de una manera flexible y dinámica (Mejía, 2017, p. 507).

Para la aplicación de la clase didáctica, enfocada en el tema: el cómic como recurso didáctico, para el aprendizaje del dibujo de forma dinámica y atractiva para los estudiantes, es importante mencionar que la actividad que se realizará será de manera libre de acuerdo al gusto de los estudiantes, esta temática se encuentra dentro del currículo de ECA 2016. Esta clase está dirigida a estudiantes de los primeros de bachillerato, los mismos que ya poseen conocimientos en base estudios realizados en años anteriores de su escolaridad, permitiéndonos realizar un abordaje más concreto en relación al tema de estudio. Es importante mencionar que el ser maestro implica tener clara la forma en la que se trabajará la temática planteada, así como también las diferentes formas con las que deberemos abordar a los estudiantes con la finalidad de encontrar ese *punto de coacción* para la asimilación de los contenidos de estudio.

Recurro al método de la encuesta, la misma que se realizó con la finalidad de obtener datos reales que permitan sustentar la presente propuesta a través de un banco de preguntas (5), que se aplicaron en el colegio Francisco Febres Cordero a educandos de los primeros de BGU, sección matutina, en la que participaron los 58 estudiantes. La encuesta fue realizada el 13 de junio del 2023, obteniendo las siguientes conclusiones:

- En referencia a la pregunta número 1, que dice: En la siguiente escala (marque con una X), indique qué tanto conocimiento tiene usted acerca del cómic: (Mucho, poco, nada)

Como resultado podemos observar que el 2% de los estudiantes no tienen conocimiento alguno sobre el cómic; un 79% posee poco conocimiento; y un 19% conoce mucho sobre el tema. Este resultado nos permite apreciar que los estudiantes ya poseen un conocimiento previo sobre la temática del cómic.

- En cuanto la pregunta número 2, que dice: ¿en una escala de 1 al 5 (se entiende que uno es lo más bajo y cinco lo más alto), ¿qué tanto le interesa a usted el cómic? Señale con una x.

Los porcentajes de interés de los estudiantes con respecto al tema del cómic, valorando en la escala el valor 1, nos refleja un 0% de interés; en el valor 2 tenemos un 3% de interés; en el valor 3 observamos un 21% de interés; en el valor 4 podemos apreciar un 28% de interés y, el último valor, que es 5, se refleja en un 48% de interés. De tal manera, podemos decir que el cómic es de mucha aceptación y agrado como temática de estudio en los estudiantes.

- En cuanto la pregunta número 3, que dice: ¿Cree usted que el cómic puede facilitarle y ayudarle a aprender a dibujar de una manera más fácil, en comparación con otros temas del arte? Explique su respuesta.

El resultado obtenido fue: con un 5% los estudiantes indican que el cómic no facilita el desarrollo de aprender a dibujar; un 95%, opina lo contrario, que el cómic sí es un medio facilitador en la asimilación del aprendizaje del dibujo, así como también de los contenidos de enseñanza aprendizaje. Esto nos permite sustentar que el cómic es un tema de interés en los educandos.

Con el objetivo de conseguir información más relevante, desde una mirada local en el contexto educativo, realicé entrevistas con profesionales en el ámbito de la docencia, quienes hablan sobre sus experiencias utilizando el cómic, así como también sus opiniones al respecto de este tema. En las entrevistas realizadas participan cinco expertos, los mismos que serán mencionados oportunamente, en el desarrollo de este trabajo.

**Figura 4** Entrevistado Lic. Gabriel Pizarro

En un dialogo mantenido con el Lic. Gabriel Pizarro (docente y galerista), quien comparte sus experiencias con la finalidad de aportar a este trabajo de titulación, manifiesta que los educandos tienen gran atracción y afinidad con relación a la temática del cómic. Señala que la figura humana musculada en los hombres y estilizada en las mujeres, además de los colores que utiliza, son los principales elementos que ha podido evidenciar que enganchan a los chicos, además de la libertad en el manejo de las temáticas que se pueden trabajar, a gusto propio de cada uno de ellos. También comenta que el manejo del tema del cómic les motiva (emociona), además de evidenciar en los educandos cómo el dibujo va mejorando desde su inicio, como cuando en sus comienzos copian un dibujo y, al finalizar sus trabajos, aportan de manera más sutil y sencilla a los trazos del dibujo en sus creaciones: en pocas palabras, el cómic produce una transformación dinamizadora que permite a los educandos ir más allá de lo convencional, superando sus propias expectativas (Pizarro, comunicación personal, 12 de octubre de 2023).

Los maestros debemos ser mediadores y luz de los alumnos, como dice la Mgtr. Susana Criollo, docente con más de 20 años de trayectoria que manifiesta que el rol del docente es ser motivador, es ser mediador del aprendizaje. En esta mediación de los contenidos de estudio se deben plantear las técnicas de dibujo; teniendo en cuenta que hay estudiantes con

técnicas empíricas, sugiere que ese es el momento cuando el maestro direcciona al educando y potencia las técnicas mejorando sus habilidades. De esta forma el estudiante se irá tecnificando, lo que se aplicaría en la fase de construcción del conocimiento, enriqueciendo las creaciones artísticas. De esta manera, el maestro tiene la posibilidad de ampliar más la asimilación de los contenidos técnicos de estudio (técnicas de dibujo) (Criollo, comunicación personal, 15 de octubre de 2023):

Por lo tanto, los docentes que quieran tener en cuenta la variabilidad de capacidades y preferencias de su alumnado en el proceso de enseñanza / aprendizaje, deberán seleccionar los medios teniendo en cuenta, por un lado, la adecuación de sus características al tipo de contenido y la tarea de aprendizaje que se va a realizar y, por otro lado, las características individuales de los estudiantes, que hacen que se manejen mejor con un tipo de medio que con otro. (Pastor, 2014, p. 14)

**Figura 5** Entrevista a la Mgtr. Susana Criollo



Siguiendo en mis entrevistas acudo a un gran profesional, el Mgs. Mario Brassero, docente de la Universidad del Azuay, quien nutre mi tema de estudio diciendo que el cómic, a más de ser una expresión artística, ha tenido la posibilidad de poder expresar diferentes elementos de la sociedad, desde lo cómico, origen de la palabra cómic, pasando por el humor de todos los tipos, inclusive el humor negro. Pero también, a través del cómic, se ha podido poner sobre el tablero, ante la comunidad, temas de interés no solamente social, en el sentido cotidiano, sino también de ciertos conflictos y tensiones que vive la colectividad. Un ejemplo de ello, dice Brassero, es Mafalda (comunicación personal, 8 de noviembre de 2023).

Se puede entender al cómic desde dos entradas, para el tema de la pedagogía, más aún cuando se habla de chicos de 14,15 y 16 años, que están viviendo una transformación de niño a joven, en la cual son esponjas de todo lo que sucede a su alrededor y, de ahí, que

también son reaccionarios hacia algunos temas. Un poco rebeldes, son chicos que están en estado de receptor lo que el entorno les da, pero también esa suerte de rebeldía y de búsqueda de identificación con ciertas cosas, pero con alejamiento de otras, por influencias de varios medios y como referente principal las redes sociales.

El cómic nace, básicamente, con el dibujo y de ahí se le puede dar color, al punto que puedan generar destrezas tanto en papel como con diferentes materiales y productos. Se podría pensarlo, entonces, desde la tecnología, a partir de todas estas paletas virtuales disponibles para teléfonos, computadores u otros dispositivos; así, del trabajo en papel al trabajo en dispositivos electrónicos que, mediante la tecnología, se pueden conjugar a partir de técnicas del dibujo, de pintura de color, de carbón, etc.

**Figura 6** Entrevistado, Mgtr. Mario Brassero



La incorporación tecnológica es uno de los pilares de la reconfiguración de la sociedad. La tecnología debe ser una herramienta importante de la docencia, incorporándola desde el ámbito del arte; apreciando la variedad de estilos que el cómic ofrece, las diferentes

expresiones con las que se puede ir jugando para que los estudiantes puedan encontrar lo que les gusta dentro de esa gran posibilidad estética.

Las herramientas y nuevos escenarios tecnológicos marcan un contexto de profundas transformaciones intra e inter generacionales; así, el tránsito niñez / adolescencia se recorre en el marco de nuevos paradigmas que transforman los referentes entre las visiones generacionales y configuran un tránsito complejo en un mundo donde el adulto ha generado tanta polémica, tanta discordia, tanta violencia. El adulto está dejando de ser un referente y se empieza a convertir en un problema. En este sentido, los contenidos del cómic se los puede abordar desde estas problemáticas: la coyuntura social planetaria, la contaminación, etc., así como también desde temas de solidaridad, de diálogo, que es algo que falta tanto, actualmente: hablar de los derechos de las personas desde la interculturalidad, los derechos animales, de la naturaleza, etc. Los contenidos en esta etapa de tránsito de una edad a otra, así como el tránsito de un tipo de pensamiento, atraen a los jóvenes. Se debería considerar que no solo la técnica del cómic es importante si no también los contenidos que se pueden abordar desde el mismo; así también, pensar que estos contenidos deben hacernos reflexionar sobre una realidad que los chicos conocen, porque tampoco hay que entenderlos solamente como receptores de información, también son emisores, tienen su propio criterio, sus propias perspectivas, sus propias inquietudes.

Entender los problemas, construir soluciones, proponer nuevas formas de entenderlos y abordarlos, convocar su estudio y pensamiento crítico para provocar una reflexión que alimente nuevos paradigmas y conductas. El cómic es versátil y, para trabajarlo, no se necesita ser tan hábil: se puede trabajar desde lo más sencillo como puede ser un lápiz, hasta técnicas más complejas. Se lo puede trabajar, además, en diferentes soportes. Entonces, el cómic, que nace desde la necesidad de expresión, en diferentes momentos de su historia ha sido irreverente y se ha erigido como una herramienta para alzar la voz. El cómic no necesita tanta experticia, por lo cual es un vehículo adecuado para poder generar esta pedagogía con reflexión, a través de crear imágenes con contenido ético e incluso con irreverencias. El cómic se puede hacer de manera muy sencilla, con dibujos de niños de 5 años porque, un niño de esa edad, al hacer un dibujo de su familia (por ejemplo), ha sido creador de una narrativa: nos cuenta una historia a partir de ese dibujo. Entonces, la creación de un cómic se la debe hacer con libertad pero sabiendo que existe una técnica como el manejo del lápiz, del pincel, esfero, programas de computador, etc., para que se pueda plasmar realmente una idea. En este contexto, de lo que menos se debería hablar es de *calidad*; se debe hablar de un ejercicio constructivista, además de lúdico que es como nace este método. En el caso de los estudiantes más grandes ya no es tanto el juego como tal, sino más bien una suerte de juego de pensamiento, de reflexiones desde su gusto, desde su disfrute, sin dejar de lado el hecho

de hablar de evaluación, porque si hablamos de un recurso pedagógico la evaluación es importantísima, la misma que se debe valorar desde un apreciación del no crear artistas; sino, más bien, el de formar gente reflexiva desde temprana edad (Brassero, comunicación personal, 8 de noviembre de 2023).

**Figura 7** Entrevistado Mgtr. Jaime Garrido



Para el manejo de dinámicas en el aula, las que permitirán activar a los estudiantes previo a la clase, mantuve un dialogo con el Mgtr. Jaime Garrido. Uno de mis profesores de la maestría del módulo de Teatro. Él explica cómo el teatro, en el ámbito educativo, nos sugiere una enorme oportunidad, un potenciador de capacidades. Plantea al teatro como un elemento de disfrute estético, como una experiencia de desarrollo de la creatividad, así también como un potenciador de las capacidades humanas desde la ideación, construcción y la creación (Garrido, comunicación personal, 31 de marzo de 2023). Lo que hace es estimular distintas capacidades en el ser humano, tanto en el cocreador (profesor) como en los estudiantes. El teatro puede ser el resultado, pero también puede ser el medio por el cual yo consigo desarrollar capacidades en los estudiantes. (Garrido, 2023, comunicación personal, 31 de marzo de 2023).

Figura 8 Uso de aplicación Cómica



Antoni Zabala (2001) manifiesta que:

Conocer la especificidad de su aprendizaje según su tipología debe permitirnos, en situaciones complejas de enseñanza/aprendizaje, fijarnos en las características de las distintas actividades que componen estos procesos y la incidencia que cada una de ellas tiene en el aprendizaje de los distintos contenidos que se trabajan. (Zabala, 2001, p. 7)

A mi criterio, los maestros tenemos que aprender a desaprender, como lo dice (Rancière, 2003, p. 43). Tenemos que romper estos estereotipos de educación que nos han impuesto y de alguna manera alcanzar la libertad para la inalcanzable versatilidad de creatividad en educación. Sin dejar de lado esa capacidad de observar meticulosamente el contexto en que se desarrollaran las diferentes prácticas docentes, Spivak llega incluso a afirmar que “nada sino la educación estética de nuestra imaginación puede salvar a la humanidad de su obsesión contemporánea con las ideologías más peligrosas: la religión y el nacionalismo” (Spivak, 2012, p.10). De esta manera, tras haber plasmado los criterios de profesionales y mediante los contenidos conceptuales del cómic, donde se observará una composición y una lectura del uso de viñetas y recuadros además del manejo narrativo, los estudiantes podrán trabajar de manera individual o en grupos de máximo tres integrantes.

La metodología constructivista es la que se aplicará al momento de ejecutar la clase metodológica en la que se desarrollarán los tres momentos, que son: anticipación, construcción y consolidación del conocimiento. Cabe indicar la importancia del uso del teatro, como generador de ambientes lúdicos y potenciador cognitivo, sabiendo que el trabajar dinámicas teatrales permiten generar serotonina, sustancia que activa la capacidad corpórea / cognitiva,

facilitando en los educandos el apropiarse de la actividad propuesta. Las representaciones y expresiones teatrales permiten a los estudiantes encarnarse en sus personajes al momento de construir su historieta (cómico), en la que ellos serán los protagonistas y personajes de la misma. Así también, en el momento del interactuar con su material de dibujo, al aplicar los colores y empezar a realizar trazos que irán tomando forma, hasta obtener el resultado final del cómic, creando un ambiente performático. De esta manera se puede dejar precedentes que nos permitan tener más fundamentada la propuesta de clase metodológica. Este contexto educacional permite aplicar esta clase y ser utilizada por docentes que deseen abordar la temática del cómic y trabajarlas en el aula con la certeza de alcanzar muy buenos resultados.

**Figura 9** Uso de la aplicación Comecme



Nota: creación de fotografía a cómic.

## **Presentación de la Clase**

Asignatura: Educación Cultural y Artística.

Nivel de estudio y año escolar: primeros de BGU.

Tema: El cómic.

Título: Construyendo mi cómic favorito.

Sumario: dibujo — investigación — reflexión — creación — empoderamiento — cómic como método aplicable en el dibujo.

Forma de organización de la docencia: clase práctica.

Duración: la clase será aplicada en tres periodos, 3 horas, clase de 45 minutos cada una (135 minutos).

## Planeación Didáctica

### Anticipación

Aquí se abordará lo que van a aprender y para qué les sirve en la vida práctica. Como inducción el maestro realizará las siguientes actividades para el inicio de la clase, con los educandos:

- Analizar el objetivo de la unidad: “OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 147)
- Analizar la destreza con criterio de desempeño: “seleccionar un cómic o una novela gráfica como modelo, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión propia con un programa informático de creación de cómics o de animación para dinamizar la aplicación del dibujo” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).
- Analizar el Indicador desagregado (REF.: I.ECA.5.4.1.): “selecciona, ordena y reúne muestras significativas de las producciones artísticas realizadas en un portafolio para presentar y reflexionar sobre las creaciones artísticas propias”. (ECA, 2016, p. 157).
- Se planteará la temática de la clase, en este caso, el cómic.
- Se realizarán ejercicios de gestualidad y corpóreos (dinámica). El maestro realizará esta actividad para estimular y activar la atención de los estudiantes.
- Explorar conocimientos previos sobre el tema (lluvia de ideas).
- Observar el video:

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

- Responder a las preguntas:

¿Qué cómics conoces o recuerdas de tu vida escolar?

¿Recuerdas algún cómic antiguo o clásico?

¿Cuál crees que es la mayor utilidad de un cómic?

Para usted ¿qué cree que es el cómic?: una fotografía – un dibujo – una literatura – o un video.

¿Qué tipos de cómic has visto?

- Investigar y analizar los elementos de un cómic y sus características a través de los dispositivos tecnológicos a su alcance y ejemplos vistos en clase.

**Figura 10** Ejemplo de Bocadillos



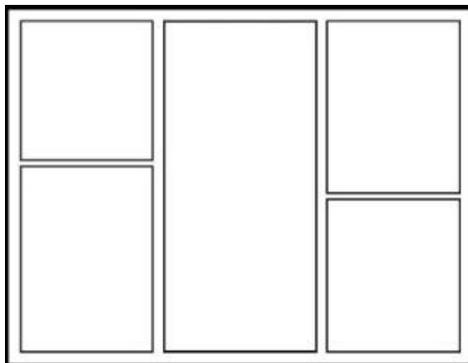
Nota: adaptado de El Cómic (Pérez, 2009).

**Figura 11** Ejemplo de Onomatopeyas



Nota: adaptado de *Comic elements*.

**Figura 12** Ejemplos de Viñetas



Nota: planilla adaptada para contenedor de historietas.

## Construcción

En esta fase de la construcción del conocimiento, las actividades deben estar encaminadas y en estrecha relación con las habilidades, conocimientos y nivel de profundidad de la destreza. El docente deberá estar pendiente de la orientación personalizada con los estudiantes, e indicando cómo desarrollar sus trabajos. Para esta fase se realizarán las siguientes actividades:

- Presentación de videos

Link:<https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc>.

<https://www.youtube.com/watch?v=Jdv6DgUDEBY>

[https://youtu.be/s7c\\_RunzqQ](https://youtu.be/s7c_RunzqQ)

- Explicación sobre lo que es el cómic.
- Diálogo sobre cómo construir un cómic.
- Conversación y reconocimiento de los elementos de un cómic.
- Análisis de los elementos del cómic.
- Conversación sobre las presentaciones de cómics observados.
- Conversación sobre el mundo del cómic.
- Crear un cómic utilizando los recursos estudiados de forma creativa y libre.

Como primer punto utilizaremos la aplicación Cómica, que debe estar descargada en el teléfono, para transformar imágenes o fotografías con las que los estudiantes deseen trabajar para la creación de sus cómics.

**Figura 13** Aplicación usada: Cómica



## Consolidación

En esta fase se realizarán la aplicación del conocimiento nuevo, la evaluación y retroalimentación. Para la elaboración, ejecución y valoración de la actividad planteada se utilizará la mayor cantidad de elementos del cómic, para elaborar su historieta (cómic), desde la creación de personajes, uso de viñetas, bocadillos, etc.

## Presentación de Trabajos

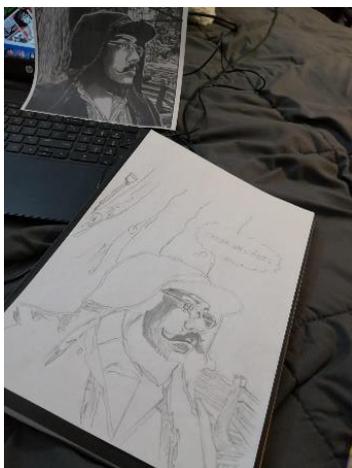
- Analizar de forma reflexiva los mismos.

**Figura 14** Ejemplo de crear un Cómic



Ejemplo para crear el cómic: la imagen de la figura 14 fue creada con el uso de la aplicación Cómica. Para esto, seleccioné tres fotos y las convertí usando los filtros que me proporciona la aplicación; entre ellos, usé los siguientes: Pop Art, Comic y Stamp. Teniendo como resultado el cómic observado, use tres viñetas, dos bocadillos y un sticker.

**Figura 15** Dibujo de Cómic



Nota: creación de cómic a través de dibujo.

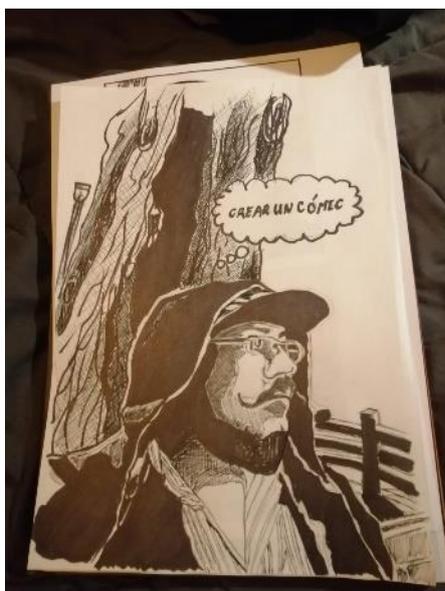
Esto como punto de partida. Luego debo seleccionar una de las viñetas y replicarla a mano, para poner en práctica el recurso del dibujo, que es el objetivo de la actividad. Hay que tener presente que el replicar un dibujo transformado a caricatura es más fácil que hacerlo desde una imagen realista, de tal manera facilitamos el dibujo en los estudiantes.

**Figura 16** Proceso de Sombreado



Nota: aplicación de sombras y detalles, se utiliza marcadores, esfero y rapidógrafo.

**Figura 17** Resultado Cómic



Nota. Resultado de replicar el cómic creado con la aplicación *Cómica* a través de la técnica del dibujo.



## Plan de Clase

NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA / ASIGNATURA:		EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA	CURSO:	PRIMERO DE BACHILLERATO	PARALELO:	A - B
Nº DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:			El yo: la Identidad (Renovar el arte)	Nº DE PERÍODOS:	3	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD:		OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.						

## Planificación

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>TEMA 1</b> <b>Cómic y novela gráfica</b></p> <p>Seleccionar un cómic o una novela gráfica como modelo, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión propia con un programa</p>	<p><b>ANTICIPACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar el objetivo de la unidad.</li> <li>- Se planteará la temática de la clase en este caso el CÓMIC.</li> <li>- Analizar la D.C.D. (destrezas con criterio de desempeño.) REF.:ECA.5.1.8.</li> <li>- Realizar ejercicios de gestualidades y corporal. (Dinámica).</li> </ul> <p>Explorar conocimientos previos sobre el tema el cómic (lluvia de ideas). Observar el video Link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kYRnyfFzgEg">https://www.youtube.com/watch?v=kYRnyfFzgEg</a></p> <p>Responder a las preguntas: ¿Qué cómics conoces o recuerdas de tu vida escolar? ¿Recuerdas algún cómic antiguo o clásico? ¿Cuál crees que es la mayor utilidad de un cómic?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro de E.C.A. de 1º de BGU.</li> <li>- Cuaderno de dibujo,</li> <li>- Hojas de papel bond o papelotes (formatos a elegir libremente.)</li> <li>- Imágenes de cómics. Ejemplos de historietas.</li> <li>- Lápiz.</li> <li>- Borrador.</li> <li>- Pizarra.</li> <li>- Celular. Computador.</li> <li>- Internet.</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b> Selecciona, ordena y reúne muestras significativas de las producciones artísticas realizadas en un portafolio para presentar</p>	<p><b>TÉCNICAS</b> Observación directa e indirecta.</p> <p><b>INSTRUMENTOS</b> Lista de cotejos. Escala de calificaciones (Herramienta para el docente en cuanto los estudiantes avanzan con sus trabajos. Este aspecto es más para evidenciar el avance del proceso de</p>

<p>informático de creación de cómics o de animación para dinamizar la aplicación del dibujo. REF.:ECA. 5.1.8. (Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>Para usted ¿qué cree que es el cómic?: una fotografía – un dibujo – una literatura – o un video. ¿Qué tipos de cómic has visto? Investigar y analizar sobre los elementos de un cómic y sus características a través de los dispositivos tecnológicos a su alcance.</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar los videos</li> </ul> <p>Link: <a href="https://youtu.be/_s7c_RunzqQ">https://youtu.be/_s7c_RunzqQ</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc">https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jdv6DgUDEBY">https://www.youtube.com/watch?v=Jdv6DgUDEBY</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Examinar en que consiste el cómic.</li> <li>- Dialogar sobre cómo construir un cómic.</li> <li>- Conversar y reconocer los elementos de un cómic.</li> <li>- Analizar los elementos del cómic.</li> </ul> <p>Conversar sobre las presentaciones de cómics observados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversar brevemente sobre el mundo de cómic.</li> <li>- Crear un cómic utilizando los recursos estudiados de forma creativa y libre.</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retroalimentación</li> <li>- Utilizar la mayor cantidad de elementos para elaborar un cómic, desde la creación de personajes y el desarrollo de la trama.</li> <li>- Elaboración del producto.</li> <li>- Presentación de trabajos.</li> </ul>		<p>ar y reflexio nar sobre las creacio nes artístic as propias. <b>(REF.: I.ECA.5 .4.1.)</b></p> <p>* Utiliza la mayor cantida d de element os del cómic y elabora uno desde la creació n de person ajes y el desarro llo de la trama.</p>	<p>enseñanza – aprendizaje.) Rúbrica. (cualitativa y cuantiaba)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------

## Rúbrica

Se trabajará con una rúbrica cualitativa y cuantitativa.

Se considera analizar tres parámetros, que indicarán la capacidad de creatividad: uso de elementos del cómic (viñetas, ilustraciones, globos de texto, iconos y signos propios y la relación de gráfico); creación de personajes; y contenidos en el cómic, valorando en una escala de cuatro como el mayor valor, en secuencia descendente, y uno como el menor valor.

**Figura 19** Rúbrica

PARAMETROS/ VALORES	4	3	2	1	PUNTAJE
<b>CREATIVIDAD</b>  (Se valora la capacidad del estudiante para inventar o crear nuevas ideas o posibles soluciones originales.)	El estudiante ha tomado la técnica que está siendo estudiada y a ha aplicado en una forma totalmente suya. La personalidad/ voz del estudiante ha salido a relucir.	El estudiante ha tomado la técnica que está siendo usada y uso una fuente de materiales como punto de partida. La personalidad del estudiante sale a relucir en partes.	El estudiante ha copiado algunas de las fuentes. Hay muy poca evidencia, pero el estudiante ha hecho la actividad	El estudiante no ha hecho mucho esfuerzo por cumplir con los requerimientos de la actividad	
<b>USO DE ELEMENTOS DEL COMIC</b>  (Viñetas, ilustraciones, globos de texto, iconos, signos propios y creación de personajes.)	El estudiante utiliza todos los elementos del comic en la elaboración de su trabajo.	El estudiante utiliza tres elementos del comic en la elaboración de su trabajo..	El estudiante utiliza dos elementos del comic en la elaboración de su trabajo.	El estudiante no utiliza uno de los elementos del comic en la elaboración de su trabajo.	
<b>RELACIONA GRAFICOS CON CONTENIDOS</b>  (Relación de gráficos y contenidos en el comic.)	El estudiante explica con precisión cómo cada gráfico se relaciona con el texto y determina con precisión si cada gráfico está de acuerdo con la información en el texto.	El estudiante explica con precisión cómo cada gráfico está relacionado con el texto.	El estudiante explica con precisión cómo algunos de los gráficos están relacionados con el texto.	El estudiante tiene dificultades para relacionar gráficos con el texto.	

### Conclusiones

El presente trabajo nos permite abordar el dibujo y su aprendizaje desde un enfoque lúdico y dinámico, observando la versatilidad que el cómic brinda en el momento de abordarlo como tema de clase. Del mismo modo, se puede evidenciar el gusto que los educandos tienen con relación a la temática, como un indicador fundamental para la asimilación de los contenidos de enseñanza / aprendizaje, cumpliendo con el objetivo planteado para la creación de productos artísticos desde su propia capacidad de creación sensible e innovadora, a través del uso del cómic y sus diferentes elementos. La interdisciplinariedad, aplicada desde los modelos pedagógicos de la transdisciplinariedad y el constructivismo, se manifiesta en el desarrollo de la presente propuesta de clase.

En conclusión, desde mi experiencia como docente puedo recomendar el uso del cómic como estrategia didáctica para la enseñanza del dibujo en los primeros niveles de bachillerato es una propuesta innovadora y efectiva para mejorar la calidad de la educación artística en el contexto educativo. Esta estrategia permite fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Además, el cómic es una herramienta versátil que permite abordar temas relevantes y actuales de manera lúdica y atractiva para los estudiantes. En este trabajo de titulación se presenta una propuesta concreta para la implementación de esta estrategia, que puede ser adaptada y replicada en otros contextos educativos.

## Referencias

- Aragonés, J. P. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *COMUNICAR*, 73. Obtenido de <file:///C:/Users/Cashamerica/Downloads/Dialnet-AprenderANarrarConElComico-636285.pdf>
- Arceo, F. D. (2006). *ENSEÑANZA SITUADA Vínculo entre la escuela y la vida*. Mexico: McCRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Pérez, F. (2009). El Cómic (Diapositivas de PowerPoint). Elementos del Comic. [https://es.slideshare.net/fperezr/elementos-del-comic-1517434?from\\_action=save](https://es.slideshare.net/fperezr/elementos-del-comic-1517434?from_action=save)
- Gavaldón, G., Gerbolés, A. M., & Saez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. *Scielo*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi89.3801>
- Meireiu, P. (2016). *Recuperar la pedagogía de lugares comunes a conceptos claves*. Buenos aires, Argentina: Paidós.
- Mejía, Y. A. (2017). Transdisciplinariedad y transversalidad. *Revista Publicando*, 4 No 11. (1). 2017, 499-512. ISSN 1390-9304, 507. Obtenido de [https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/579/pdf\\_399](https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/579/pdf_399)
- Mejía, Y. A. (2017). Transdisciplinariedad y transversalidad. . *Revista Publicando*, 4 No 11. (1). 2017, 499-512. ISSN 1390-9304, 505.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU Educación Cultural y Artística*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Navarro, D. (2016). *La Narración Gráfica como estrategia didáctica en la educación artística en la secundaria*. Granada, España. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48601>
- Pastor, C. A. (2014). *EducaDUA*. [https://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)
- Sonderegger, R. (diciembre de 2019). ¿Emancipación, normalización o violencia? La educación estética de Kant a Spivak1. *Rigel*, 272.
- Zabala, A. (2001). *Cómo trabajar los contenidos procedimentales en el aula*. Barcelona: Graó, de IRIF, S.L.

## Anexos

### Anexo A Resultado de la Pregunta No. 1 de la Encuesta, Conocimiento Acerca del Cómic



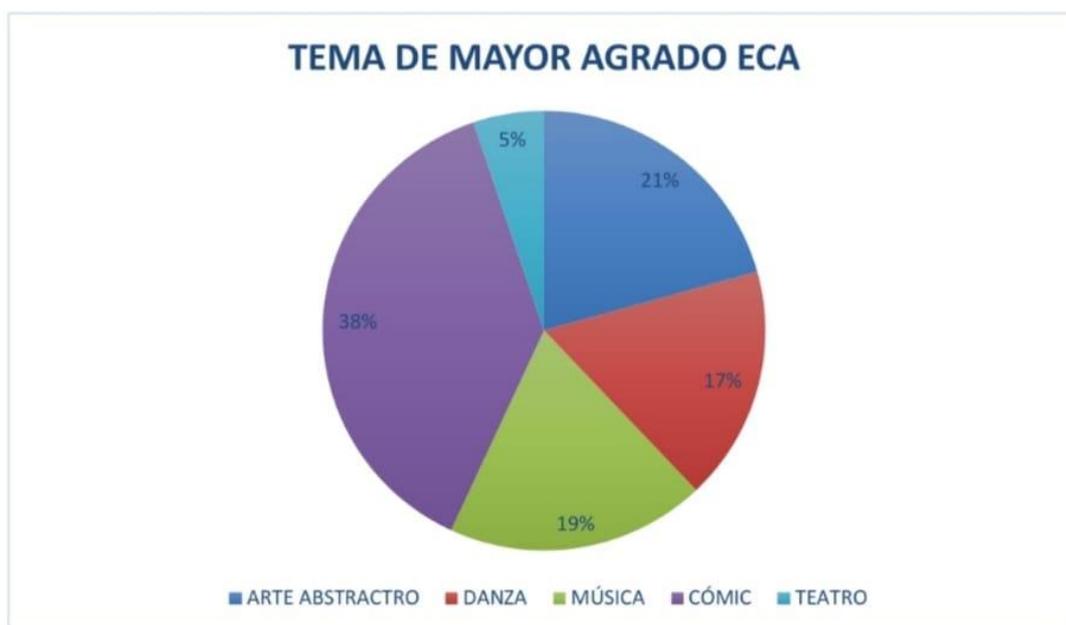
### Anexo B Resultado de la Pregunta No. 2 de la Encuesta, Interés Escala del 1 al 5



## Anexo C Resultado de la Pregunta No. 3 de la Encuesta, el Cómic como Facilitador



## Anexo D Resultado de la Pregunta No. 4 de la Encuesta, Tema de Mayor Agrado ECA



## Anexo E Resultado de la Pregunta No. 5 de la Encuesta, Estimulación de Creatividad y Expresión Artística



## Anexo F Charla Sobre el Cómic y Encuesta



## Anexo G Aplicación Encuesta Primero BGU A



## Anexo H Aplicación Encuesta Primero BGU B

