

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Maestría en Educación Cultural y Artística

Recurso digital como herramienta didáctica para la revalorización de una leyenda cuencana narrada desde el cómic para el nivel de bachillerato


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

Autor:

Diego Efraín Ullauri Chacón

Director:

Patricio Ismael Carpio Padilla

ORCID:  0000-0001-7200-9264

Cuenca, Ecuador

2024-04-02

Resumen

El presente trabajo ofrece una propuesta de clase metodológica instructiva para fomentar la educación cultural y artística en los educandos del primero de bachillerato a través del uso del cómic y la tecnología. Se aborda la problemática de la falta de interés y conocimiento de los estudiantes sobre la cultura y las leyendas locales, y se propone una solución innovadora y creativa para abordar este problema mediante el manejo de una página web. El documento proporciona una guía detallada para la implementación de esta propuesta a través de las tres fases de enfoque que corresponde a una estructura básica de un plan de clase (anticipación, construcción del conocimiento y consolidación). Este recurso tecnológico que está dirigido tanto a docentes como a estudiantes se enfoca en la revalorización de la leyenda urbana "El farol de la viuda", tiene por finalidad generar un lenguaje gráfico-narrativo que atraiga la atención de los educandos y les permita aprender de manera dinámica y entretenida. Asimismo, está estructurada con la mira de contribuir a la educación y la valoración de la cultura y las artes en la sociedad.

Palabras clave: metodología, cómic, leyenda urbana, página web, revalorización



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

The present work offers a proposal for an instructive methodological class to promote cultural and artistic education in students in the first year of high school through the use of comics and technology. The problem of students' lack of interest and knowledge about local culture and legends is addressed, and an innovative and creative solution is proposed to address this problem by managing a website. The document provides a detailed guide for implementing this proposal through the three phases of approach that correspond to a basic structure of a lesson plan (anticipation, knowledge construction, and consolidation). This technological resource, which is aimed at both teachers and students, focuses on the revaluation of the urban legend "The Widow's Lantern", its purpose is to generate a graphic narrative language that attracts the attention of students and allows them to learn dynamically and entertainingly. Likewise, it is structured to contribute to education and the appreciation of culture and the arts in society.

Keywords: methodology, comic, urban legend, website, revaluation



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

Introducción	7
Situación problemática.....	7
Objetivo metodológico	11
Contexto educacional	12
Disciplinas artísticas implicadas	14
Desarrollo	15
Sustento investigativo	15
1. Anticipación:	20
2. Construcción del conocimiento:	21
3. Consolidación:.....	21
Presentación de la clase	21
Planeación didáctica.....	22
I. Anticipación:.....	22
II. Construcción del conocimiento:	23
III. Consolidación:.....	26
Conclusiones	30
Referencias	31
Anexos	33

Índice de figuras

Figura 1 Personajes de la Leyenda el Perro Encadenado _____	9
Figura 2 Personajes de Leyendas Urbanas _____	10
Figura 3 Modelado Digital en 3D _____	10
Figura 4 Diseño Gráfico Referente a Mitos y Leyendas _____	11
Figura 5 Pregunta 1 _____	16
Figura 6 Pregunta 3 _____	17
Figura 7 Pregunta 4 _____	17
Figura 8 Pregunta 6 _____	18
Figura 9 Pregunta 7 _____	18
Figura 10 Elementos del Currículo _____	22
Figura 11 Videos de la Leyenda El Farol de la Viuda _____	24
Figura 12 Videos del Cómic _____	25
Figura 13 Elaboración de Viñeta _____	26
Figura 14 Escenografías del barrio El Vado _____	27
Figura 15 Ejemplos de Cómic Digital _____	28

Índice de tablas

Tabla 1 D.C.D. referente a mitos y leyendas del área de E.C.A. _____	12
Tabla 2 D.C.D. referente a mitos y leyendas del área de Lengua y Literatura _____	13
Tabla 3 Disciplinas artísticas a intervenir _____	14
Tabla 4 Rúbrica de evaluación _____	28

Introducción

Situación problemática

“Los mitos y las leyendas tienen un valor muy importante para la sociedad puesto que contienen rasgos de la idiosincrasia de los pueblos. Los relatos autóctonos siempre traen consigo el alma de la comunidad que los relata” (Granja y Rodríguez, 2019, p. 24). En la provincia del Azuay, Cuenca ha sido protagonista de algunos relatos enmarcados en mitos y leyendas urbanas que han sido transmitidas de generación en generación de las cuales podemos mencionar: María la guagua, El farol de la viuda, El chuzalongo, El cura sin cabeza, El perro encadenado, entre otros, todas estas supersticiones que son parte de la riqueza cultural, para Mario Carreño (2017), en una entrevista para Diario el Telégrafo, manifiesta que, “están llenas de encanto y sencillez, sobre todo cuando las personas mayores transmiten a las nuevas generaciones” (Pilco, 2017, párr. 2).

Es preocupante observar cómo en la actualidad, estas temáticas de identidad cultural van perdiendo protagonismo, debido al desuso de reminiscencias populares, en mucho de los casos, se ha aumentado o disminuido la información, tal es el caso de la investigación realizada en la provincia de Esmeraldas sobre la desvalorización de los mitos y leyendas de la comunidad Chachi de Rampidal, puesto que “se ha constatado la falta de difusión y fortalecimiento de estos elementos culturales” (Añapa y Añapa, 2013, p. 134).

De igual manera, en el mes de junio de 2023 se realizó una encuesta de siete preguntas a sesenta y cinco educandos del primer nivel de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Febres Cordero” de la ciudad de Cuenca – Ecuador, con la finalidad de recopilar información sobre el conocimiento de mitos y leyendas urbanas de la localidad y sobre los medios artísticos y tecnológicos necesarios que podrían servir para su revalorización, mediante dicha encuesta se pudo evidenciar un tenue conocimiento sobre los relatos o creencias morlacas. Además, se pudo determinar la leyenda a ser revalorizada, siendo esta “El farol de la viuda”. Asimismo, se justifica el uso de las tecnologías como es el caso de una página web y aplicaciones interactivas que se ajusten con el lenguaje del cómic, con la finalidad de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En virtud a que los mitos y leyendas tienen la función de “transmitir una historia basada en una creencia popular, arraigada en un lugar; con ella se busca explicar o darle sentido a algún suceso extraño que resulta difícil de entender” (Secretaría de Educación Pública de México,

2022, párr. 28). Para conservar dichos relatos se ha utilizado el lenguaje escrito, mediante algunas publicaciones en libros o textos en línea, de tal forma que, al no contar en muchos de los casos con ilustraciones gráficas que representen la narración de los acontecimientos, podría ser esta, tal vez, una de las razones que no despierte el interés por parte de los niños y jóvenes en mantener viva las creencias populares propias de una localidad.

El currículo 2016 en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), propone entre sus contenidos conceptuales para el nivel de bachillerato temas relacionados a mitos y leyendas urbanas, estos tópicos se abordan mediante una Destreza con Criterio de Desempeño (DCD) de forma impropia, son las siguientes:

D.C.D. ECA.5.2.7.: Leer u observar distintas versiones de la representación de un mito, historias o leyendas populares, y crear, interpretar y grabar en video una versión propia, contextualizándola en un momento cultural e histórico contemporáneo; revisar la adaptación, debatir acerca de las opciones creativas y comentar qué elementos de la historia permanecieron iguales y cuáles cambiaron (MINEDUC, 2016).

Y la ECA.5.3.2.: “Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos” (MINEDUC, 2016, p. 150), resultando así un aprendizaje poco atractivo.

Es preciso tomar en cuenta que, por una parte, “los avances tecnológicos permiten a los artistas explorar diferentes formas de expresarse y ofrecer experiencias muy interesantes” (Tallardá, 2020, párr. 2), además que las TICs “son consideradas como herramientas de gestión del conocimiento que mejoran el aprendizaje y lo hacen significativo para los estudiantes, porque facilitan el intercambio de información y facilitan la colaboración y comunicación sincrónica y asincrónica entre estudiantes y docentes” (Plascencia y Beltrán, 2016, p. 17). Y, por otra parte, que “la capacidad del cómic como medio comunicativo le permite distinguirse como un lenguaje generador de conocimiento” (Navarro, 2016, p. 17). Por consiguiente, se propicia su uso como estrategia metodológica para poder despertar el interés en los educandos y alcanzar de una forma favorable el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por tal motivo, el presente trabajo que consiste en la elaboración de una clase metodológica instructiva tiene como objetivo generar un lenguaje gráfico-narrativo, mediante la fusión del cómic con la tecnología como recurso artístico. Cabe mencionar que diversos proyectos educativos dirigidos a niños y jóvenes que se encuentran en los respectivos repositorios de

la Universidad de Cuenca, Universidad Técnica de Ambato, Universidad del Azuay, entre otras, sacan a relucir temáticas que forman parte de la cultura local, folclore que tiene un gran número de relatos asociado a los mitos y leyendas urbanas, tal es el caso del trabajo de tesis de Karina Roblez (2012) denominado *El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas*, en la que plantea la transformación de lo escrito en imagen animada mediante el uso de la técnica de Stop Motion, trayendo a la vida a personajes y escenarios que dan un mayor enfoque y realce a la historia. Según se observa en la Figura 1 manifestando una interrelación entre el arte y cultura.

Figura 1 Personajes de la Leyenda el Perro Encadenado



Nota. Adaptado de *El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas*, Karina Roblez (2012).

De igual manera, en el trabajo de tesis de Fernando Méndez (2013) titulado *Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años*, presenta el diseño de postales promocionales que sirven como material didáctico, con la finalidad de anunciar sobre las raíces populares de una localidad y de esta manera no queden en el olvido, como se muestra en la Figura 2.

Figura 2 Personajes de Leyendas Urbanas



Nota. Adaptado de *Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca*, de Fernando Méndez (2013).

Asimismo, en el trabajo de tesis de Max Guacho (2021) nombrado *Diseño y modelado 3D del personaje de una leyenda cuencana*, busca la conservación del patrimonio intangible de la ciudad, como es el caso de los mitos y leyendas urbanas, mediante el modelado digital en 3D e impresión 3D en resina, como se representa en la Figura 3 personificando las historias para que no se pierda a través del tiempo.

Figura 3 Modelado Digital en 3D



Nota. Adaptado de *Diseño y modelado 3D del personaje de una leyenda cuencana*, Max Guacho (2021).

De igual modo, en el proyecto de investigación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico de Pablo Jarrín (2021) denominado *La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo*, en el que propone que la educación sea entretenida mediante la obtención de información digitalizada e impresa, busca despertar el interés en los educandos con el fin de conocer las tradiciones populares de la ciudad de Salcedo, como revela la Figura 4.

Figura 4 Diseño Gráfico Referente a Mitos y Leyendas



Nota. Adaptado de *La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo*, Pablo Jarrín (2021).

En consecuencia, se puede observar el interés de mantener desde diferentes lenguajes artísticos como parte de nuestro folclor cultural, relatos que han pasado de generación en generación revestidos de diferentes paisajes y personajes sobrenaturales, que sirven para explicar determinados acontecimientos propios de una localidad.

Objetivo metodológico

Con el fin de alcanzar el objetivo determinado, siendo este el OG.ECA.6. “Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura” (MINEDUC, 2016, p. 147), se pretende utilizar herramientas tecnológicas a través de una página web que podrá ser visualizada y utilizada desde diferentes dispositivos electrónicos como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, etc., para la aplicación de una clase metodológica dirigida tanto a docentes como a los educandos del primer nivel de

bachillerato, tomando como punto de partida una breve rememoración con respecto a las leyendas, apoyada en la D.C.D. ECA.5.3.2.: “Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos” (MINEDUC, 2016, p. 150), y posteriormente generar un lenguaje gráfico-narrativo, mediante la fusión del cómic con la tecnología como recurso artístico apoyada en la D.C.D. E.C.A.5.1.8.: “Seleccionar un cómic o una novela gráfica, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión con un programa informático de creación de cómics o de animación” (MINEDUC, 2016, p. 149), con la intención de crear nuevas versiones mediante el uso de elementos visuales como: viñetas, planos, códigos gestuales, bocadillos, onomatopeyas, etc., que son propios y característicos del cómic, con la creación de personajes y escenarios que dan lugar a un mayor enfoque y realce a la leyenda morlaca que se pretende revalorizar, y de esta manera aportar a la iniciativa de proponer nuevos proyectos que fortalezcan la identidad cultural.

Contexto educacional

De acuerdo al currículo 2016 en el área de Educación Cultural y Artística los temas referentes a mitos y leyendas urbanas son abordados en los primeros años de educación del subnivel elemental, para posteriormente retomar nuevamente estas temáticas de estudio en el nivel de bachillerato la cual corresponde a un total de cinco destrezas con criterio de desempeño, como se puede apreciar en la Tabla 1.

Tabla 1 D.C.D. referente a mitos y leyendas del área de E.C.A.

Nivel	Bloque Curricular	Código	Destreza con Criterio de Desempeño
Básica elemental	2	ECA.2.2.9.	Representar cuentos, mitos, leyendas, historias y relatos con títeres o marionetas construidos en el aula, coordinando la propia acción con la de los otros y llegando a acuerdos tanto en el proceso de construcción como en los ensayos y la representación.
	3	ECA.2.3.11.	Recopilar información sobre algunas características relevantes de personajes de cuentos tradicionales, mitos y leyendas de las distintas nacionalidades del Ecuador.

	3	ECA.2.3.12.	Idear modificaciones posibles de personajes de cuentos tradicionales, mitos y leyendas de las distintas nacionalidades del Ecuador; plasmarlas en dibujos o figuras; y elaborar historias nuevas.
Bachillerato	2	ECA.5.2.7.	Leer u observar distintas versiones de la representación de un mito, historias o leyendas populares, y crear, interpretar y grabar en video una versión propia, contextualizándola en un momento cultural e histórico contemporáneo; revisar la adaptación, debatir acerca de las opciones creativas y comentar qué elementos de la historia permanecieron iguales y cuáles cambiaron.
	3	ECA.2.3.11.	Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos.

De (MINEDUC, 2016).

Considerando la forma como se aborda estas temáticas en el área de E.C.A. podemos observar que existe un desfase al no ser impartida en los subniveles de la básica media y superior. Además, cabe mencionar que el currículo 2016 en el área de Lengua y Literatura se indaga estos contenidos referentes a mitos y leyendas a los educandos que forman parte del séptimo año de educación general básica mediante tres D.C.D. que se detallan en la Tabla 2 y que son asimiladas en la mayoría de los casos mediante lecturas e investigación, que ocasiona en el educando un aprendizaje no tan asertivo.

Tabla 2 D.C.D. referente a mitos y leyendas del área de Lengua y Literatura

Nivel	Bloque Curricular	Código	Destreza con Criterio de Desempeño
Básica media	5	LL.3.5.1.	Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.
	5	LL.3.5.2.	Participar en discusiones sobre textos literarios con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente la lectura crítica.

5

LL.3.5.6.

Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

De MINEDUC (2016).

Disciplinas artísticas implicadas

Teniendo en cuenta que, las D.C.D. que se aspira utilizar en la ejecución de la clase metodológica y que además son propuestas por el Ministerio de Educación, en relación a lo que se pretende alcanzar con los educandos, se considera favorable el uso de las siguientes disciplinas artísticas, según se observa en la Tabla 3.

Tabla 3 Disciplinas artísticas a intervenir

Disciplinas artísticas	Función
Fotografía	Se utilizará para la obtención de escenarios y posibles personajes que estarían vinculados a la leyenda que se desea representar.
Dibujo	Encargado de elaborar los bocetos que posteriormente serán plasmados de forma digital, tanto de los personajes como los elementos que corresponden al cómic.
Pintura	Mediante el uso de los colores disponibles en la herramienta online, tendrá la finalidad de mejorar la percepción tanto de los personajes como las escenografías del producto a realizar.
Ilustración	Tiene la finalidad de elaborar las imágenes digitales, así como la diagramación y producción del lenguaje gráfico-narrativo.
Diseño	Encargado de la estética del cómic.
Literatura	Encargada de la información con relación a las diferentes versiones que podría tener la leyenda.

Desarrollo

Sustento investigativo

En los últimos años el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador en su guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, apoya al fortalecimiento de “conocimientos y saberes expresados en mitos, leyendas, cuentos, plegarias, expresiones literarias, así como narraciones de la memoria local y otras que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten oralmente de generación en generación” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p. 24). En relación a lo que compete el tema de mitos y leyendas urbanas, y que son los encargados de explicar determinados hechos o fenómenos suscitados en una localidad, protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios capaces de captar la atención de quienes las escuchan, son atendidos desde los primeros años de escolarización. El Currículo Nacional de Educación 2016 en el proceso de enseñanza aprendizaje propone entre sus contenidos conceptuales estas temáticas tanto en el área de Educación Cultural y Artística como en el área de Lengua y Literatura. Sin embargo, estos saberes culturales no son abordados en su totalidad, por lo que el presente trabajo inmerso en la ejecución de una clase metodológica tiene la finalidad de revalorizar una leyenda del entorno cuencano.

Es importante mencionar que, en el texto oficial del estudiante de Lengua y Literatura del séptimo año de E.G.B. expedido por el MINEDUC, instruye sobre las siguientes leyendas: El maíz colorado, El barco fantasma, La creación y El regalo del fuego. Mientras que, en el cuaderno de trabajo de la materia mencionada se estudia otras leyendas: El origen del achiote, la dama tapada, Leyenda del indio Cantuña. Es preciso indicar que, en ambos ejemplares son estudiados mediante lecturas e investigación. Con respecto al área de E.C.A. al no disponer de un texto oficial por parte del Ministerio de Educación, estas temáticas en la mayoría de los casos son instruidos mediante relatos orales y escritos, además de videos disponibles en YouTube, ilustraciones, investigación en línea, entrevistas, etc., de las cuales no siempre se encuentra la información necesaria. Por lo que, mediante el proyecto planteado que corresponde a una página web se encontrará disponible la información necesaria para la construcción de varias versiones de la leyenda “El farol de la viuda” tema que estará direccionado tanto a los y las estudiantes del primero de bachillerato como a docentes que deseen impartir esta temática a través del uso de diferentes herramientas tecnológicas.

Es favorable traer a colación que, algunos trabajos de pre grado que se han mencionado anteriormente aportan a salvaguardar estas creencias populares desde diferentes lenguajes artísticos, considerando el desinterés de la juventud actual, tal es el caso que se pudo evidenciar en la encuesta realizada a los 65 educandos del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Febres Cordero”. Puesto que, con la finalidad de indagar el conocimiento de los educandos referente al tema relacionado a mitos y leyendas morlacas, se planteó la pregunta N°1: ¿Ha escuchado usted acerca de los mitos o las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca?, de acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar en la Figura 5 una falencia ya que 62% de los encuestados tiene poco conocimiento del tema, mientras que 23% conoce medianamente los relatos populares, 9% no tiene conocimiento del mismo y apenas 6% sí conoce.

Figura 5 Pregunta 1



Nota. Encuesta realizada a 65 educandos del primero de bachillerato de la U.E. Francisco Febres Cordero, 2023.

Con respecto a determinar si es fundamental o no revalorizar las tradiciones morlacas, se plantea esta interrogante a través de la pregunta N°3 que dice: ¿Considera usted que es importante la revalorización de los mitos o las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca?, la cual demuestra los resultados obtenidos declarando que 89% del grupo encuestado está de acuerdo en la revalorización del folclor cultural mientras que 11% no está de acuerdo, por lo que se prioriza la revalorización. Como se observa en la Figura 6.

Figura 6 Pregunta 3



Con el propósito de conocer las herramientas que mayor aceptación tienen los educandos para el proceso de enseñanza–aprendizaje se establecen las preguntas N°4 y N°6: ¿A través de qué medio le gustaría conocer los mitos o leyendas urbanas de Cuenca? y ¿Cree que sea aceptable conocer un mito o una leyenda urbana a través del cómic? Los resultados obtenidos hacen visible una mayor aceptación como medio para conocer estas temáticas populares a través del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs), como se observa en la Figura 7. Asimismo, los resultados arrojan a la aceptación del cómic como lenguaje artístico para la revalorización de la leyenda urbana debido a que 92% del grupo encuestado ve favorable la propuesta del uso del cómic, mientras que 8% se inclina por otro medio, tal como se evidencia en la Figura 8.

Figura 7 Pregunta 4

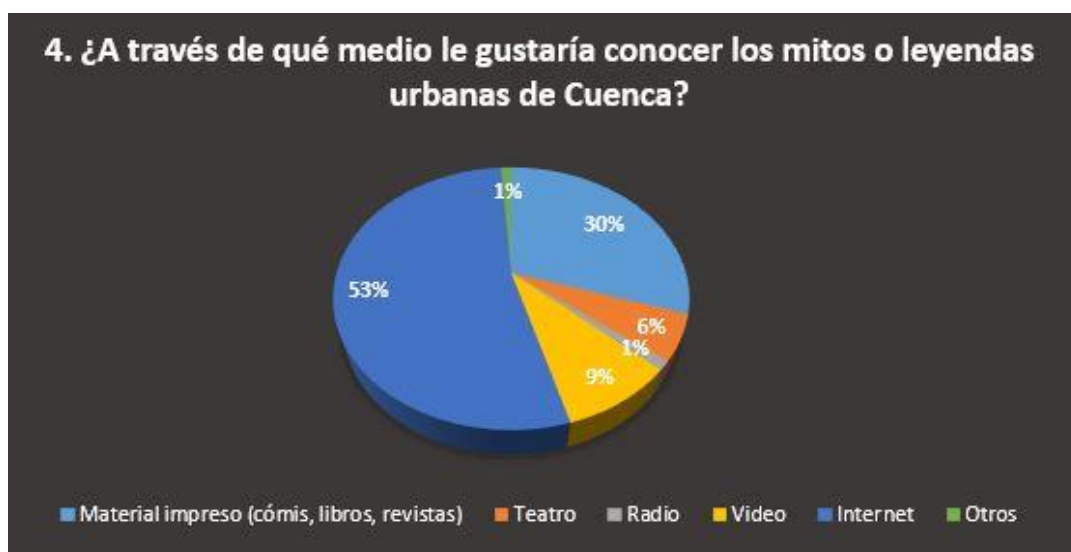
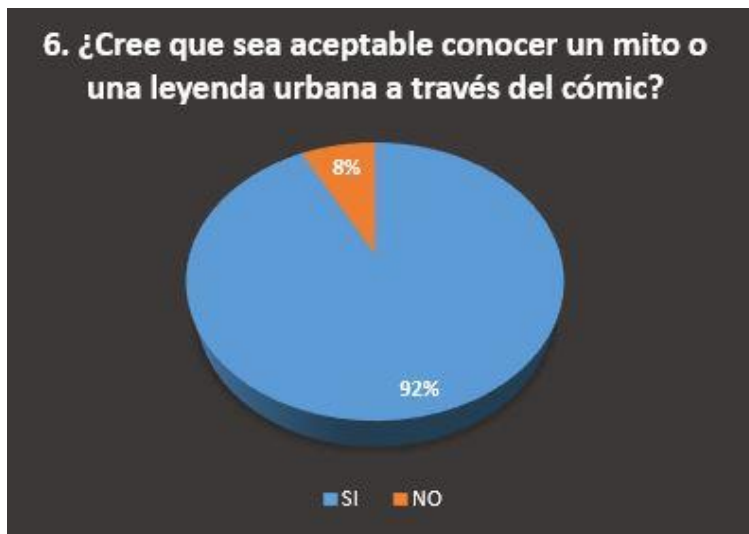
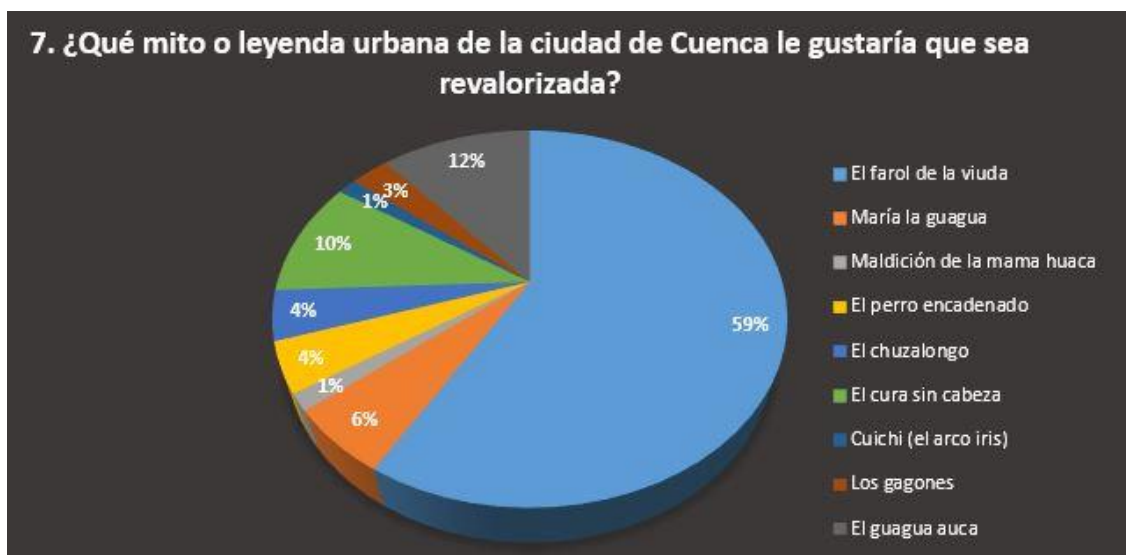


Figura 8 Pregunta 6



De igual manera, mediante los resultados obtenidos de la encuesta se determina como leyenda urbana a ser revalorizada con un total de 59% a favor por “El Farol de la Viuda”, queda como segunda opción “El Guagua Auca” con 12% seguida de la leyenda “El cura sin cabeza” con el 10% entre otras, como se evidencia en la Figura 9.

Figura 9 Pregunta 7



Con tal efecto, “la salvaguardia se entiende como un proceso metodológico que comprende la identificación, la investigación y la definición de acciones específicas para lograr la continuidad de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial, es decir, para permitir que estas se mantengan vigentes y sean practicadas por las generaciones sucesivas”

(Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p. 35). Por consiguiente, mediante el siguiente proyecto que corresponde a la elaboración de una clase metodológica, los docentes del nivel de bachillerato que deseen tratar el tema relacionado a la leyenda morlaca “El farol de la viuda” podrán impartir una clase con un enfoque interdisciplinar ya que el contenido a tratar estará relacionado tanto para el área de E.C.A. como el de Lengua y Literatura, además de un encauzamiento transdisciplinar, puesto que, se busca una interacción de narraciones del folclore popular con elementos propios del cómic, asimismo del manejo de herramientas digitales en general, considerando que, “el currículo de Educación Cultural y Artística se presenta como una propuesta abierta y flexible, que orienta, pero no limita, los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2016, p. 51).

El proceso de enseñanza–aprendizaje estará direccionado con base en los tres momentos de enfoque de un plan de clase, siendo estos: Anticipación, Construcción del Conocimiento y Consolidación, los cuales se encontrarán disponibles en la página web, recurso que será tanto para docentes como estudiantes, asimismo se podrá disponer del objetivo de la clase, las destrezas a ser utilizadas, información sobre las diferentes versiones de la leyenda “El farol de la viuda”. De igual manera, se dispondrá de las ilustraciones referentes a las escenografías pertenecientes a el barrio El Vado que serán necesarias para la construcción del cómic digital mediante el uso de la herramienta online Pixton. Asimismo, se podrá crear personajes, ambientes, elementos del comic como: viñetas, globos o bocadillos, onomatopeyas, cartelas, códigos cinéticos, etc., que podrán ser utilizados para elaborar según el criterio de los educandos la leyenda que se pretende revalorizar. A más del uso de la herramienta online Pixton, los estudiantes podrán interactuar con diferentes aplicaciones digitales tanto para computadoras como tabletas y celulares, como es el caso de Toonita, Comica, Foto Jet, etc. ya que se dispone de enlaces que direccionan a dichos recursos web. Cabe destacar que, el uso de las herramientas tecnológicas en los últimos años debido al COVID-19 puso en práctica la educación virtual con lo que hoy en día se cuenta con nativos e inmigrantes digitales tanto de docentes como de educandos. Estos conocimientos podrán ser aprovechados para el uso de la página web que será utilizada como herramienta tecnológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además del uso de las TICs los estudiantes podrán valerse de diferentes lenguajes artísticos como dibujo, pintura, fotografía, ilustración, diseño, etc. para la creación de la leyenda fusionándose con el lenguaje grafico-narrativo conocido como cómics.

Cabe señalar que, los elementos que corresponden al cómic se abordan de manera vertical en relación con el área de Educación Cultural y Artística, ya que en el transcurso de escolarización del educando, y según lo propuesto en los contenidos curriculares del área de

Lengua y Literatura en el séptimo año de E.G.B., se abordan temáticas referentes a las historietas, por lo cual, los estudiantes del primero de bachillerato ya tienen un conocimiento previo del lenguaje artístico que se plantea ejecutar. Asimismo, considerando que el cómic al ser una ilustración que ha persistido desde su aparición en el año de 1895 en un periódico de Nueva York en el que “el primer personaje es *YELLOW KID* que representa a un pillastre con los dientes separados y vestido con un camisón de dormir” (Gobierno de Canarias, 2020, p.1), contexto que es fácil de entender y a la vez entretenido y que hoy en día aún se publican por medio de tiras cómicas en algunos periódicos del país, tal es el caso de “Mafalda” publicado por Diario Universo, “Lolita y sus amigos” por diario El Extra, entre otros. Además, cabe mencionar que en algunos puntos de venta de periódicos se puede encontrar ejemplares de historietas o cómics, por lo que, este contenido es de conocimiento popular en nuestra cultura y por ende en los educadores. De igual manera sucede con los mitos y leyendas urbanas, ya que dichos relatos nos han acompañado de generación en generación desde el entorno familiar hasta diálogos con amigos o compañeros de aula. Por consiguiente, los recursos que se encontrarán disponibles en la página web serán útiles para el proceso de enseñanza–aprendizaje, estas herramientas resultarán amigables tanto para los docentes que deseen impartir esta temática como para los educandos debido al conocimiento previo que se posee.

La planificación de la clase metodológica está basada en un pensamiento crítico y un aprendizaje activo acorde a las estrategias metodológicas propuestas por el Ministerio de Educación, al igual como se menciona en el Taller de Aprendizaje Activo y Pensamiento Crítico organizado en Quito por Open Society WRCT y CEPP (2005) en el que se establece tres fases de enfoque para una estructura básica de un plan de clase que son:

- *Anticipación*: conocimientos previos
- *Construcción del conocimiento*: nuevos conocimientos
- *Consolidación*: aplicación de lo aprendido y la evaluación.

En razón a lo antes expuesto, se considerarán las tres fases para la aplicación de la clase metodológica instructiva para priorizar el proceso de enseñanza–aprendizaje tomando en cuenta los elementos como las estrategias, metodologías, actividades, recursos, etc. mismos que son imprescindibles para alcanzar el objetivo planteado y que se compone de la siguiente manera:

- 1. Anticipación:** En este período se propicia motivar al educando y se busca despertar su interés por la asignatura mediante una variedad de estrategias como introducir casos reales, realizando una actividad de enganche; preguntas, mostrando un problema; etc. (Standaert y Troch, 2011). Además, es preciso en esta fase que el docente anuncie el

tema y objetivo de clase para que los estudiantes estén al tanto de lo que van a aprender y cuál es la meta que deberán alcanzar.

2. **Construcción del conocimiento:** Esta fase “busca desarrollar el aprendizaje y se divide en tres partes: adquisición, procesamiento y evaluación. Durante la adquisición se presenta el contenido de forma clara y estructurada. En el procesamiento se asignan las tareas de aprendizaje, para que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido, mediante tareas, proyectos, entre otros; este es de suma importancia, porque los estudiantes no solo se quedan con el conocimiento adquirido, sino que lo aplican, para desarrollar con éxito las tareas asignadas por el docente” (Standaert y Troch, 2011, p. 183).
3. **Consolidación:** En esta fase los docentes ofrecerán la oportunidad a los educandos para reflexionar sobre lo que han aprendido y como pueden utilizar de la mejor manera los conocimientos adquiridos. En último momento de la clase se realiza una retroalimentación del contenido previamente visto. Standaert y Troch (2011) citan diversas formas de realizarla: a través de una lista de comentarios y consejos sobre las respuestas correctas, mediante una revisión individual de las respuestas o los estudiantes pueden realizar una autoevaluación o coevaluación.

En lo que concierne a la evaluación se plantea valorar de una manera objetiva y crítica a través de una rúbrica sumativa misma que tiene la finalidad de identificar los niveles de logro en relación al aprendizaje adquirido, la cual se podrá descargar desde la página web “ART-DEUCH” que se pretende elaborar.

Presentación de la clase

ASIGNATURA: Educación Cultural y Artística

NIVEL DE ESTUDIO Y AÑO ESCOLAR: Primero de Bachillerato.

TEMA: Tebeo y Folclore Cultural.

TÍTULO: Cómic digital: “El Farol de la Viuda”

SUMARIO:

- Motivación
- Indicaciones generales
- Actividades previas
- Introducción a los contenidos
- Observación de videos
- Lecturas
- Experimentación
- Comprensión

- Retroalimentación
- Elaboración del producto
- Presentación.

FORMA DE ORGANIZACIÓN DE LA DOCENCIA: Clase práctica

DURACIÓN: 2 períodos de clase de 45 minutos cada una (90 minutos).

Planeación didáctica

Cabe mencionar que, todos los recursos que se sugieren en el plan de clase se encontrarán utilizables en la página web ART-DEUCH disponible a través del enlace: <https://sites.google.com/view/art-deuch/inicio?authuser=3>

I. Anticipación: (tiempo estimado 10 minutos)

- **Motivación:**

Se mostrará el video: “Mitos y leyendas cuencanas: María la Guagua”, publicado por diario El Tiempo, disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=EyMddWpg3xY> el video tiene el propósito de despertar el interés del estudiantado sobre el tema a tratar.

- **Indicaciones generales:**

Se indicarán las actividades a realizarse junto con los elementos del currículo (objetivo de la clase, destrezas con criterio de desempeño, etc.), recursos que se encontrarán en la página web como indica la Figura 10. Además, el producto a realizar y cómo se evaluará el aprendizaje adquirido. Es importante que los educandos sepan qué van a aprender y de qué manera o cómo podrán utilizar las herramientas para alcanzar el objetivo planteado.

Figura 10 Elementos del Currículo



Nota. Disponible en la página web ART-DEUCH, (<https://sites.google.com/view/art-deuch/inicio?authuser=3>)

- **Actividades previas:**

Con la finalidad de adentrarse al tema, se partirá mediante una lluvia de ideas criterios con base en las siguientes preguntas:

- ¿Qué mito o leyenda urbana de la ciudad de Cuenca conoces?
- ¿Has escuchado la leyenda morlaca “El Farol de la Viuda”?
- ¿Conoces los personajes que intervienen en la leyenda "El Farol de la viuda"?
- Con respecto al video observado, ¿qué estilo tiene la representación de los personajes y escenografía?
- ¿Mediante qué medio de difusión has visto o escuchado alguna leyenda urbana?
- ¿Cuál es tu opinión sobre contar una leyenda urbana a través del cómic?
- ¿Qué herramientas tecnológicas conoces para crear cómics?

Las repuestas a las interrogantes que son a modo de inducción serán importantes para identificar los conocimientos previos de los educandos y poder establecer los puntos de partida para el proceso de enseñanza–aprendizaje.

II. Construcción del conocimiento: (tiempo estimado 45 minutos)

- **Introducción a los contenidos:**

Con la finalidad de dar pie al aprendizaje que se va a emprender, es favorable analizar los recursos que se detallan a continuación:

1. Recursos de la leyenda urbana.

- Observar los videos:
 - a. Mitos y leyendas cuencanas: "El farol de la viuda", publicado por diario El Tiempo. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=XwPddtRmsEQ&t=5s>
 - b. El farol de la viuda, publicado por el Centro Cultural El Cebollar. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3xgsYcm4-Pg&t=1s>

Recursos disponibles en la página web como se indica en la Figura 11.

Figura 11 Videos de la Leyenda El Farol de la Viuda



- Leer las diferentes versiones referentes a la leyenda morlaca “El Farol de la Viuda”, textos tomados de: <https://relatoscortos.org/el-farol-de-la-viuda/> ; <https://ecuadormitierra.com/cultura/leyendas-ecuatorianas/leyenda-cuencana-el-farol-de-la-viuda/> ; <http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/> , tanto los videos como los textos de la leyenda urbana “El Farol de la Viuda” tienen la intención de poner de manifiesto los relatos del folclore cultural que suscitaron en el barrio EL VADO de Cuenca - Ecuador.
- 2. Recursos del cómic.
 - Observar los videos:
 - a. Elementos del cómic, publicado por Cristina Pérez, disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=xG902EIBqFs&t=68s>
 - b. Tutorial Pixton 2022, publicado por Bara Creativa HN, disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=dYuh3eXyAd0>

El primer video tiene la finalidad de recordar al estudiantado los elementos propios y característicos que corresponden a la estructura narrativa del cómic. En cambio, el segundo ayudará a comprender el uso de la herramienta online que será utilizada para la creación del cómic, según como se aprecia en la Figura 12.

Figura 12 Videos del Cómic



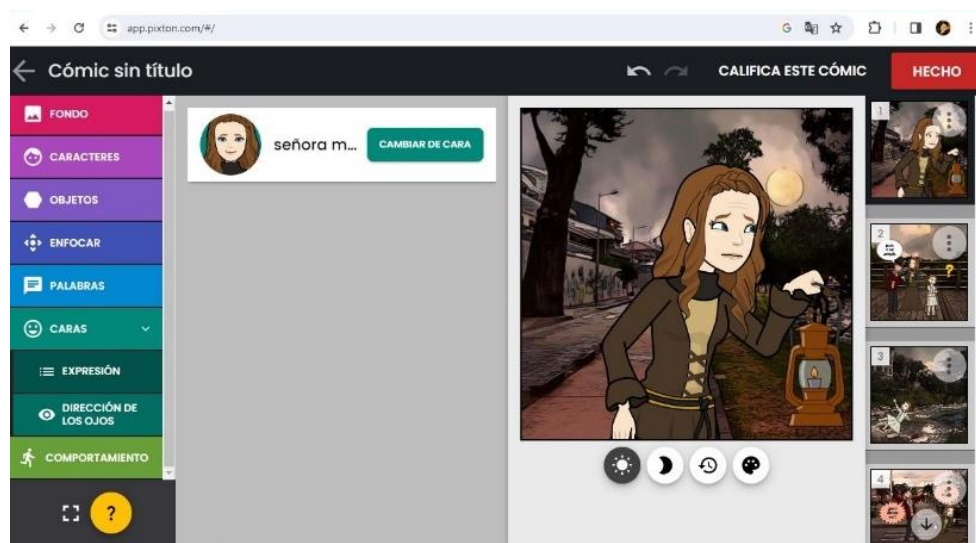
- **Experimentación:**

Con la intención de que se familiaricen con la herramienta online, se deberá realizar las siguientes acciones:

1. Indagar y experimentar la herramienta pixtón:
 - a. Crear un usuario en Pixton, enlace: <https://www.pixton.com/welcome>
2. Dentro de la aplicación realizar las siguientes actividades:
 - a. Incluir una escena
 - b. Producir un personaje
 - c. Generar una expresión al protagonista
 - d. Ocasionar una pose corporal
 - e. Utilizar discursos
 - f. Emplear una onomatopeya
 - g. Otros (experimentación).

Según se observa en la Figura 13 como referencia.

Figura 13 Elaboración de Viñeta



- **Comprensión:**

Con la finalidad de evidenciar el dominio del contenido tratado, utilizar la aplicación Pixton para crear una escena referente al siguiente texto:

“Con el fin de que su marido no tuviera la más mínima sospecha, decía que salía a dar un paseo con su hijo pequeño, porque de lo contrario el chiquillo no podía dormir” (Leyendas del Ecuador, 2013, párr. 3).

III. Consolidación: (tiempo estimado 35 minutos)

- **Retroalimentación:**

Con el propósito de fortalecer el aprendizaje se sugiere realizar una plenaria con los educandos para compartir los conocimientos adquiridos en base a las siguientes interrogantes:

1. En relación a la leyenda urbana:
 - a. ¿Por qué la joven llevaba siempre a pasear a su hija?
 - b. ¿Qué tragedia le sucedió a la criatura?
 - c. ¿Qué le sucedió al esposo cuando se entró que su hija había fallecido?
 - d. ¿Qué artefacto llevaba en su mano la joven para alumbrar el camino en búsqueda de su hija?
 - e. ¿Qué le pasaba en horas de la noche a las parejas infieles?
 - f. ¿En qué sector sucedieron todos estos acontecimientos?
2. En relación al cómic:
 - a. ¿Qué es una viñeta?

- b. ¿Qué uso tiene el bocadillo?
- c. ¿Cuándo el bocadillo tiene forma de nube, qué representa?
- d. ¿Mediante qué elemento puedo representar un sonido no verbal?

Es conveniente que la conversación que se lleve a cabo con los estudiantes se tome en cuenta los siguientes aspectos: esclarecer, valorar, expresar inquietudes y hacer sugerencias.

- **Elaboración del producto:**

Motivar a los alumnos para que demuestren el aprendizaje adquirido a través de la siguiente consigna: Realizar un cómic digital concerniente a la leyenda urbana “El Farol de la Viuda” con el uso de la herramienta digital Pixton. Esta acción tiene el fin de poner en práctica el aprendizaje adquirido, asimismo, es recomendable enfatizar que el objetivo de la actividad es revalorizar el folclore cultural suscitado en el barrio EL VADO de Cuenca - Ecuador.

Es recomendable indicar a los educandos que, con antelación deberán descargar las escenografías como se aprecia en la Figura 14, ya que resultan indispensables para la construcción de cada viñeta.

Figura 14 Escenografías del barrio El Vado

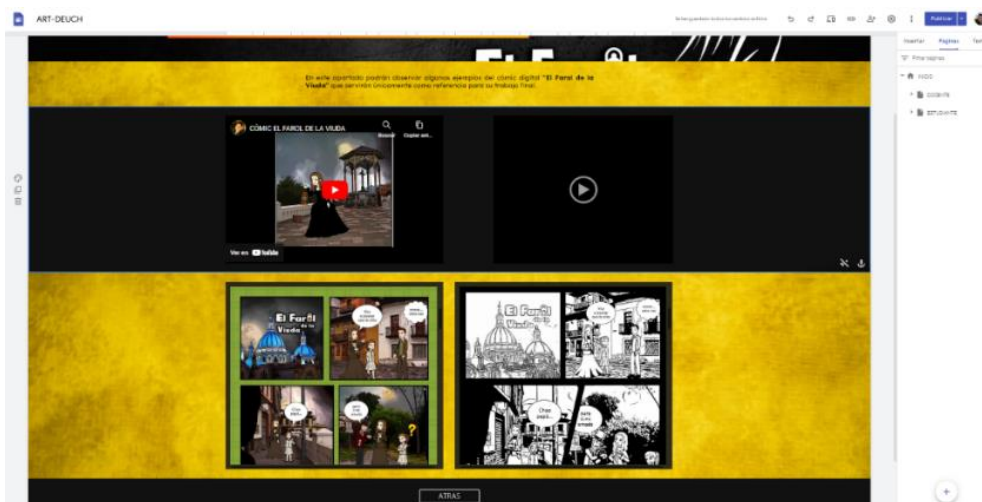


- **Presentación:**

Solicitar a los educandos que, de forma creativa, realicen una presentación de las viñetas hechas anteriormente, para lo cual quedará a disposición el uso de las TICS que sean de su agrado y finiquitar de esta manera el cómic digital.

Es preciso enfatizar que los ejemplos disponibles en la página web como se observa en la Figura 15, servirán únicamente como referencia para producir el trabajo final.

Figura 15 Ejemplos de Cómic Digital



Finalmente, con el propósito de medir el aprendizaje adquirido en los educandos, el docente que imparta la clase podrá hacer uso de la rúbrica de evaluación que se encuentra disponible en la página web ART-DEUCH, la que considera analizar cinco criterios valorados en secuencia descendente en una escala de cuatro como el mayor valor y uno como el menor valor, según se observa en la Tabla 4.

Tabla 4 Rúbrica de evaluación

Criterios a evaluar	4	3	2	1
Creación de personajes	La creación de personajes demuestra una excelente creatividad y originalidad.	La creación de personajes demuestra creatividad, algunos rasgos presenta originalidad.	La creación de personajes tiene poca creatividad, muy leves rasgos de originalidad.	La creación de personajes no corresponde a la leyenda solicitada.

Uso de herramientas digitales	El cómic demuestra un excelente uso de las herramientas digitales para su creación.	El cómic demuestra un buen uso de las herramientas digitales para su creación.	El cómic demuestra un regular uso de las herramientas digitales para su creación.	El cómic demuestra un deficiente uso de las herramientas digitales para su creación.
Organización de las escenas	La organización de las escenas plasma correctamente la conexión de cada viñeta del cómic, se comprende el contenido de la leyenda perfectamente.	La organización de las escenas plasma adecuadamente la conexión de cada viñeta del cómic, se comprende el contenido de la leyenda.	La organización de las escenas plasma ocasionalmente la conexión de las viñetas del cómic, aunque faltan escenas importantes. El contenido de la leyenda levemente se comprende.	La organización de las escenas no plasma la conexión de las viñetas del cómic, por lo que no se comprende el contenido de la leyenda.
Coherencia de la leyenda	La leyenda transmite la información de una manera clara, ordenada y comprensible.	La leyenda transmite la información de una manera comprensible.	La leyenda transmite poca información, apenas se logra comprender el contexto.	La leyenda no transmite la información necesaria para comprender el contexto.
Presentación del cómic digital	El cómic digital refleja un excelente grado de creatividad en su presentación.	El cómic digital refleja buena creatividad en su presentación.	El cómic digital refleja poca creatividad en su presentación.	El cómic digital no refleja creatividad en su presentación.

Conclusiones

Este trabajo presenta una propuesta innovadora y creativa dirigida a los educandos del primero de bachillerato para abordar la problemática de la falta de interés y conocimiento sobre la cultura y las leyendas locales. La propuesta se enfoca en el uso de herramientas tecnológicas y el cómic como medio para revalorizar la leyenda morlaca “El Farol de la viuda” a través de la elaboración de un lenguaje gráfico-narrativo digital que atraiga la atención de los estudiantes y les permita aprender de manera más dinámica y entretenida.

La guía proporcionada en el documento y en la página web “ART-DEUCH” puede ayudar a los docentes a implementar esta propuesta en sus clases y generar un ambiente más interactivo y participativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, este recurso digital tiene el propósito de contribuir a la valoración de la cultura y las artes en la sociedad y mostrar cómo las herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas para revalorizar y preservar las tradiciones populares y de esta manera aportar a la iniciativa de proponer nuevos proyectos que fortalezcan la identidad cultural.

ART-DEUCH, enlace: <https://sites.google.com/view/art-deuch/inicio?authuser=3>

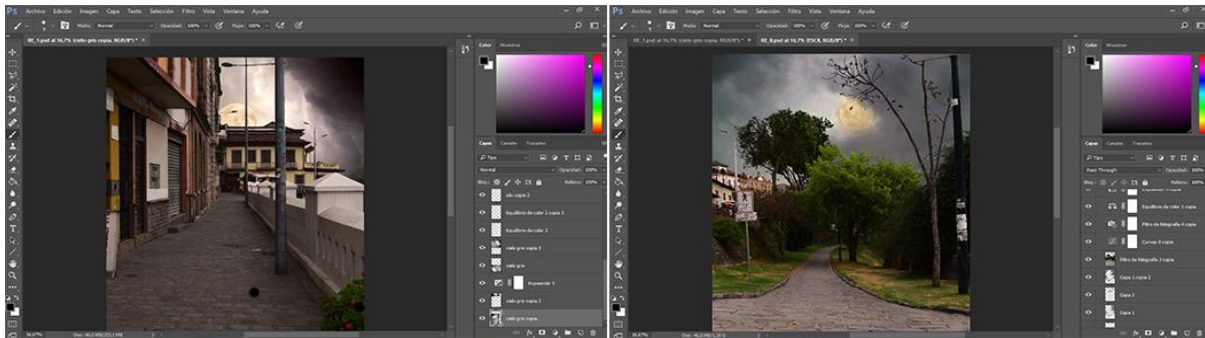
Referencias

- Añapa, M., Añapa, J., (2013). *Mitos y leyendas de la nacionalidad Chachi de la comunidad Rampidal perteneciente a la parroquia Atahualpa, cantón Eloy Alfaro provincia de Esmeraldas*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20139/6/Tesis.pdf>
- Crawford A, Makinster J, Mathews S, Saul W, Temple Ch. (2004). *Aprendizaje Activo. Pensamiento Crítico*. Open Society Institute.
- Gobierno de Canarias (2020). *Historia del comic*. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiparganaalta/wp-content/uploads/sites/87/2020/04/21-historia-del-comic.pdf>
- Guacho, M. (2021). *Diseño y modelado 3D del personaje de una leyenda cuencana* [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36240/1/Trabajo%20de%20titulacion.pdf>
- Jarrín, P. (2017). *La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26043/1/Tesis%20Pablo%20David%20Jarrin%20Zambonino.pdf>
- Leyendas de Ecuador (2013). *El farol de la viuda*. <https://leyendasdeecuador.com/el-farol-de-la-viuda/>
- Méndez, F. (2013). *Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la Ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años* [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>
- MINEDUC (2016). *Currículo de Educación Cultural y Artística*. Ministerio de Educación.
- Navarro Martínez, D. (2016). *La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en la escuela secundaria*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48601>
- Pilco, I. (2017). En Azuay hay mitos que el tiempo no borra. *Diario el Telégrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/156/1/en-azuay-hay-mitos-que-el-tiempo-no-borra>
- Plascencia, T., Beltrán A. (2016). *El uso de las TICs como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior*. https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XI/TOMO%2011_2.pdf

- Roblez, K. (2012). *El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas* [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3158/1/tdis51.pdf>
- Secretaría de Educación Pública de México. (2022). *Historias de leyenda. [Aprende en casa]*. <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/detalle-ficha/3497/>
- Silva Amino, C. M., y Rodríguez Jara, R. E. (2022). La planificación didáctica para el desarrollo de competencias, según cinco docentes ecuatorianos de excelencia. *IV Congreso Internacional De La Universidad Nacional De Educación*. <https://congresos.unae.edu.ec/index.php/ivcongresointernacional/article/view/461>
- Standaert, R. y Troch, F. (2011). *Aprender a enseñar: Una introducción a la didáctica general*. VVOB-Ecuador. https://ecuador.vvob.org/sites/ecuador/files/2011_ecuador_egc_aprender_a_enseñar_0.pdf
- Tallardá, L. (2020). Tecnología para disfrutar del arte. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200408/48388900551/tecnologia-nos-puede-acercar-arte.html>

Anexos

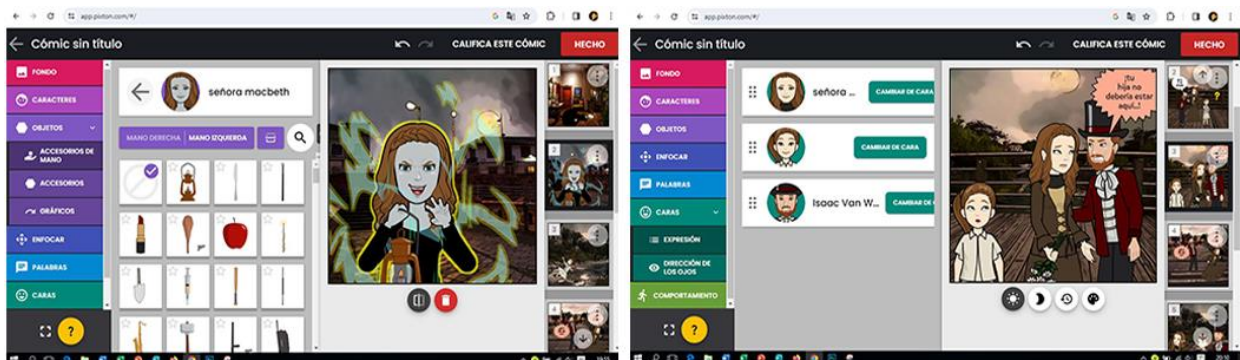
Anexo A Proceso de Elaboración de Escenografías



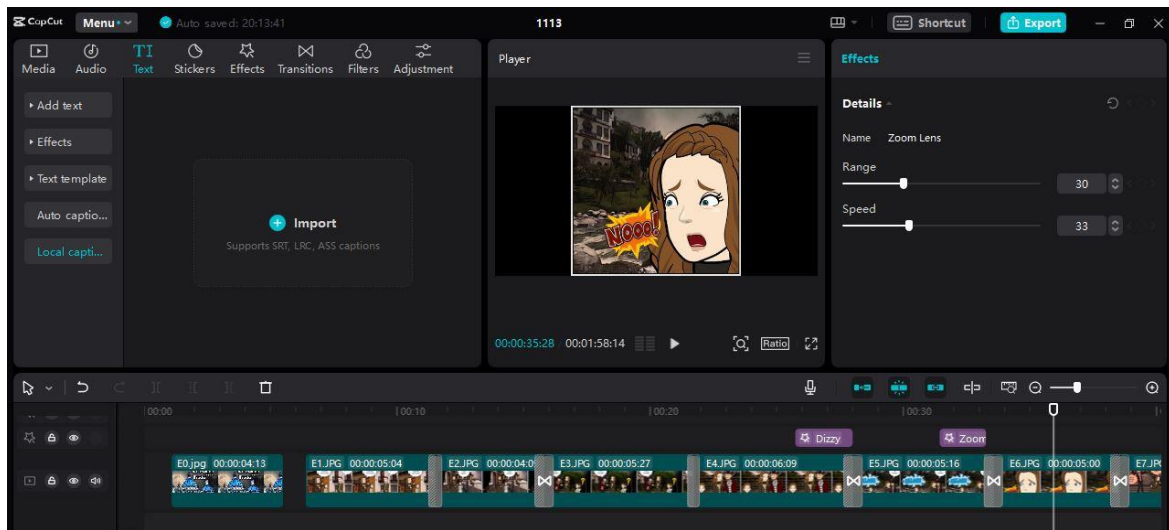
Anexo B Construcción de Página Web



Anexo C Ejemplos en Aplicación Pixton



Anexo D Construcción de Video Cómic Digital en CapCut



Anexo E Ejemplo de Cómic Digital en FotoJet

