

**EL CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL ANTONIO NARIÑO, SEDE
CAPUSIGRA.**

**JOHANA CAROLINA MEJIA VALENCIA
JENNY JUDITH ARAUJO ROSERO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2016**

**EL CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL ANTONIO NARIÑO, SEDE
CAPUSIGRA.**

**JOHANA CAROLINA MEJIA VALENCIA
JENNY JUDITH ARAUJO ROSERO**

Docente Asesor:

Mg. EDGAR MESA MANOSALVA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2016**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas
En el trabajo de investigación
Es responsabilidad exclusiva
De sus autoras.

Artículo 1 de acuerdo Nro. 324
De octubre 11 de 1966
Emanado por el Honorable
Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

NOTA DE ACEPTACIÓN

Fecha de sustentación: 10 de mayo 2016

Calificaciones: 90

JURADO

Presidente de jurados: Dr. Roberto Ramírez Bravo

Jurado 1: Monica vallejo

Jurado 2: Adriana Pabon

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, amigos y compañeros que estuvieron siguiendo paso a paso este proceso, en segundo lugar, a nuestra Universidad de Nariño, a nuestros profesores que supieron ser el apoyo que necesitábamos y la fuente que nos mostró el sendero para adquirir el conocimiento que hoy aplicamos, gracias a cada persona que aportó una mano para tocar la meta que hoy se logra alcanzar. Reconociendo de manera efusiva la calidez con que mi padre Omar Arturo apoyo mi proceso de formación moral y académico. A Mauricio Ponce por confiar en el logro de esta meta alcanzada.

Resumen.

El proyecto que se desarrolla con el cómic dentro de la producción literaria logra afectar de manera positiva tanto el proceso de escritura como el de visualización de las diferentes realidades que guarda cada estudiante, en la primera parte se ejecuta la parte teórica, acercando y dando a conocer el tema de creación literaria y la relación que esta puede tener con el cómic, en la segunda parte del desarrollo se presentan actividades de práctica y se relaciona al estudiante con la plataforma Pixton. Dentro de los resultados que proporciona esta segunda parte se hace evidente la falta de nuevas posibilidades para la creación literaria, y entra la dificultad de realidad social que vive diariamente, dificultad que se logra superar encaminando al estudiante hacia el conocimiento de nuevas tecnologías y de aplicaciones que logran que la tarea de escribir se haga de manera entretenida y eficaz. Si bien la problemática social es un inconveniente para el desarrollo efectivo de la escritura, fue también un arma sustancial al momento de la creación escrita y artística que se realizó. Cada una con la creación de una estrategia didáctica que introducirá al estudiante en un mundo de posibles soluciones frente a la problemática que represente. Cada solución será aplicada a través de las herramientas teóricas y prácticas que se le enseñó durante un año escolar, se logra obtener que la cartilla presentada al estudiante, que guarda dentro de si las instrucciones que debe seguir para la creación de una historieta haya sido aplicada y entendida.

Como resultado del proceso realizado se obtuvo que un 70% de los estudiantes fueron receptivos y críticos frente al tema planteado. El 15% de ellos realizaron talleres y la creación de la historieta en la plataforma Pixton, pero no guardaron la formación para aplicarla socialmente. El 15% restante, tuvo interés en el aprendizaje de un nuevo tema.

Se concluye con de los datos obtenidos que el proyecto de motivar e incentivar al estudiante hacia la creación de textos literarios a través de formas creativas que llaman la atención de éste funcionan, abriendo nuevas posibilidades frente al contexto social que vive, y tomando como salida la creación artística-literaria.

Palabras Claves: Pixton, reflexivo, crítico, creación, activa, escuela, nueva.

Abstract.

The project developed with the comic within the literary production does positively affect both the writing process as the display of the different realities that saves each student, in the first part the theoretical part is executed, approaching and giving know the subject of literary creation and the relationship it can have with the comic, in the second part of development practice activities occur and is related to the student with the Pixton platform. Among the results provided by this second part the lack of new possibilities for literary creation is evident, and enters the difficulty of social reality experienced daily difficulties that can overcome routing the student to the knowledge of new technologies and applications that make the task of writing becomes entertaining and effective way. While social issues is a drawback for the effective development of writing, it was also substantial at the time of writing and artistic creation held weapon. Each with the creation of a teaching strategy that will introduce the student in a world of possible solutions to the problems it represents. Each solution will be applied through the theoretical and practical tools that were taught during a school year is possible to obtain the primer presented to the student, who kept inside if the instructions to be followed for the creation of a comic strip has been applied and understood.

As a result of the processing performed it was obtained that 70% of students were receptive and critical of the proposed topic. 15% of them held workshops and cartoon creation in Pixton platform, but did not keep training for socially apply. The remaining 15% was interested in learning a new topic.

It concludes with the data from the project to motivate and encourage the student to the creation of literary texts through creative ways that draw attention to this work, opening new possibilities to the social context of living, and taking outputs the artistic and literary creation.

Keywords: Pixton, thoughtful, critical, creation, active, school, new.

Tabla de Contenido

	Pág.
Resumen.....	6
Abstract.....	7
<u>1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.</u>	14
1.1 Tema y Título.....	14
1.2 Formulación del Problema.....	14
1.3 Justificación e Impacto.	16
1.4 Objetivos.....	19
1.4.1. Objetivo general.....	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
1.5. Hipótesis y/o preguntas orientadoras	20
2. Marco Referencial.....	21
2.1. Antecedentes del Problema.....	21
3. Marco Teórico.....	24
3.1 El Comic en la Producción de Textos.....	24
3.2 Metodología de Talleres y la Autoexpresión Creativa.	29
3.3 Escuela Nueva y su ideología.	31
3.4 Producción de Textos:.....	34
4. Marco Contextual.....	38
4.1 Macro-contexto	38
4.2 Micro-contexto.....	39
5. Marco Legal.	41
6. Metodología.	45
6.1 Paradigma	45
6.2 Enfoque.....	45
6.3 Modelo.	46
6.4 Tipo de Investigación.....	46
6.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	47
6.5.1 Técnicas.	47

6.5.2. Categorización de aplicación de instrumentos.....	49
6.6. Población y Muestra.	49
6.6.1. Población.....	49
6.6.2. Muestra.	49
7. Análisis de Resultados	50
7.1. Análisis e Interpretación de Resultados.....	50
7.2 Conclusiones preliminares y recomendaciones	78
8. Estrategia Didáctica.	81
9. Conclusiones Finales.	92
Bibliografía	94
Segunda parte de la aplicación.....	99
1. Instrumentos.....	99
1.1 Cuestionario para los niños.....	107
1.2. Guía de Observación para los practicantes.	109
1.3. Cuestionario para los docentes.....	111
1.4. Entrevista Semiestructurada para Padres de Familia.	115
1.5. Taller de diagnóstico Final.....	116

LISTA DE TABLAS.

Pág.

Tabla 1. Guía para niños.....	99
Tabla 2. Observaciones apreciadas.....	101

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Taller diagnóstico inicial.....	103
Anexo 2 Cuestionario para los niños.	107
Anexo 3. Guía de observación para practicantes	109
Anexo 4. Cuestionario para docentes.....	111
Anexo 5. Entrevista Padres de Familia.	115
Anexo 6. Taller Final	116
Anexo 7. Estrategia Didáctica.....	119

LISTA DE FIGURAS.

	Pág.
Figura 1. Modelo de la estrategia didáctica	84
Figura 2. Diseño de la estrategia didáctica	84

INTRODUCCIÓN

Desde sus orígenes y en sus funciones la lectura y la escritura han sido actividades de naturaleza socio-cultural, que se desarrollan a medida que la sociedad necesita comunicarse a través del espacio y el tiempo por medio del lenguaje y que se expanden cuando las sociedades se vuelven más complejas y necesitan de la lectura y la escritura para perpetuar su historia, su cultura, su economía, su política, su educación, su religión, su filosofía, entre otros.

Pero más allá del contexto macro indicado anteriormente, la lectura y la escritura son importantes a nivel micro, es decir, a nivel local y personal, ya que éstas promueven procesos de pensamiento, imaginación y creatividad, facilitan la organización y comprensión de la información, promueven el aprendizaje y la producción de una gran cantidad de conocimientos y constituyen una fuente de recreación.

A nivel escolar, la importancia de la lectura y la escritura son innegables, dado que estas actividades son materias de instrucción en la educación preescolar y primaria e instrumentos o medios para el aprendizaje de las demás asignaturas en los mismos niveles de básica primaria, de secundaria y de educación superior. Por esta razón, hoy se hace mayor énfasis en el “leer para aprender”, que en el “aprender a leer”. Estrechamente relacionado con lo anterior está la importancia de la escritura para garantizar un buen rendimiento escolar, es decir, que los estudiantes que han adquirido un alto nivel de escritura, seguramente van a tener éxito en su formación escolar futura. Además, la escritura no solo contribuye al enriquecimiento intelectual y social, sino que ayuda a establecer comportamientos y valores en la formación de la personalidad de los estudiantes.

En este contexto, la **Propuesta Didáctica el Comic en el Aula**, abre un espacio significativo para lograr un mayor entendimiento del proceso de aprendizaje de la escritura a la vez que estimula el deseo de seguir estudiándolo. Al mismo tiempo, se configura su potencial para convertir a los lectores y escritores en personas reflexivas, críticas y transformadoras de la realidad social, es decir, lograr empoderarlas para alcanzar la meta de una educación como práctica de la libertad.

PRIMERA PARTE

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1 Tema y Título.

EL CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL, ANTONIO NARIÑO SEDE CAPUSIGRA.

1.2 Formulación del Problema.

Durante la ejecución de la práctica pedagógica desarrollada en la institución educativa Antonio Nariño, se ha observado que la actividad de escribir, realizada por los estudiantes del grado 6 tiene notorias falencias para ser un proceso adecuado al nivel y necesidades de los mismos. Se observa que en la producción textual se presentan deficiencias en los aspectos lingüístico – textuales del discurso y de la organización textual discursiva, por cuanto el uso reiterativo de modismos, la tergiversación de los mismos para establecer un lenguaje universal de comunicación y la influencia mediática de vicios lingüísticos, entre ellos el parlache ideado por los jóvenes adoptados por cantantes populares, que forman una mezcla que impide articular los mensajes de forma eficaz.

El habla popular nariñense tiene particularidades de entendimiento comunitario, incluso entre algunas parcialidades son notorias las diferencias lingüísticas, pese a la vecindad, y si ello se da en la oralidad implica que la influencia tiende a ahondarse en la organización textual de tal manera que los mensajes muchas veces se tornan incomprensibles.

Otra de las deficiencias notorias es el difícil acceso social y disponibilidad de la información, por el retraso en la puesta de servicio de las nuevas tecnologías de la información y comunicación conocidas como TIC, que siendo elementos importantes para dinamizar un mundo globalizado pueden abrir nuevas maneras de articulación de los mensajes que influyen en el desarrollo económico y social de las comunidades, sin descuidar que esta globalización ha construido un nuevo esquema que las divide, las estratifica y las clasifica en estratos de ricos y de pobres, siendo esta última apreciación la que afecta a la comunidad educativa de la I. E. Antonio Nariño, pese a su ubicación urbana.

El analfabetismo digital se origina por falta de fuentes de práctica y ello impide que los alumnos tengan frecuentemente un contacto con los devenires de la modernidad. Todos estos factores que partiendo de lo lingüístico no permiten relaciones frecuentes con otros discursos, afectan notoriamente la organización textual que en el primer aspecto se refiere a los siguientes niveles:

Gráfico: que corresponde a las normas sobre grafía, la ortografía y uso del código.

Morfosintáctico: fundamentado en la representación del saber y la creación literaria.

Léxico: que tiene como finalidad una escritura basada en el léxico estándar normativo.

La Segmentación: distribuye los enunciados que conforman el texto en temas, subtemas, cambios de tema y otros.

La puntuación: como elemento de organización gramatical y de la lógica del sentido.

La titulación: que cumple con las funciones de adelantar el contenido del texto y atraer la atención del lector.

El conjunto de estas falencias origina en los alumnos una especie de impotencia recursiva para la producción de textos en el Grado Sexto de la institución educativa por falta de medios adecuados para su puesta en escena. Uno de los factores de riesgo más común dentro de esta población se lo relaciona con el aspecto socio-económico que tienen las familias de los estudiantes, ya que se comparte dentro de algunas de estas la responsabilidad económica entre todos los miembros del núcleo familiar, absorbiendo el tiempo de estudio para enfocarlo directamente a la producción económica, la imperiosa necesidad de colaborar laboralmente, no da cabida urgente a otra cosa que a la búsqueda de la subsistencia familiar que impide que se desarrollen con atención el desarrollo de producción de textos.

Por lo tanto, el problema puede ser aún más denso cuando se presenta la falta de herramientas tecnológicas, así como en las falencias docentes al momento del proceso enseñanza – aprendizaje, como a la falta de estímulos y a la visión ciega de que cada cual produce lo que es sin tener en cuenta la orientación pedagógica, las dificultades de acceso a la educación y la importancia que tiene para la formación personalizada e integral de los alumnos, la eficiente producción de textos como recurso lingüístico para que logren transmitir su pensamiento.

A partir del problema ya descrito y las circunstancias encontradas en la I.E.M Antonio Nariño surgen las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cómo se puede contribuir en los niños para que puedan desarrollar la producción de textos escritos mediante el uso del CÓMIC?

Identificar las dificultades y fortalezas metodológicas que han tenido los docentes, así como la influencia que han presentado en el proceso de producción textual de los estudiantes de grado 6, del I.E.M Antonio Nariño.

Conceptualizar las estrategias didácticas basadas en el comic para la producción textual en estudiantes de grado 6 de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño.

1.3 Justificación e Impacto.

Saber leer, interpretar y componer escritos es en la actualidad una necesidad vital para los estudiantes pues de esto depende que se puedan comunicar de manera acertada en un futuro, además de lograr avanzar en sus procesos cognitivos de formación en la educación superior y por lo tanto se ha encontrado en el COMIC una estrategia que permite motivar la creatividad y la imaginación activa en los niños de grado seis de la I.E.M Antonio Nariño.

Se busca además identificar los problemas y fortalezas metodológicas de los docentes que han influido en el proceso de ayudar a los estudiantes a producir texto escrito en la I.E.M. Antonio Nariño, así mismo se buscara comprender cuál es la motivación que se utiliza con los estudiantes para fomentar el proceso de escritura. Superando esta etapa se pueden trazar planes de mejoramiento usando el comic como estrategia didáctica que permita el acompañamiento de los estudiantes en su proceso de redacción escrita usando tecnologías de la información y la comunicación de manera activa y creativa.

El interés de este trabajo es la utilización del COMIC como herramienta lúdica para la producción de textos ejecutando una simbiosis con la imagen, para que conformen una manera atractiva en los estudiantes para retratar el mundo en que viven, el entorno social, familiar, escribir sobre sus sueños, aspiraciones y dar paso a la evolución de la imaginación.

Si bien el trabajo con comics para impulsar y despertar la producción de textos no es una novedad, su aplicación a este nivel de enseñanza del grado sexto de la I. E. M. Antonio Nariño puede y debe generar paradigmas para los que están en cursos inferiores y la

recurrencia hacia la utilización del habla particular de la comunidad puede y debe facilitar esa producción de textos que antes no se había planteado en la I. E. M. Antonio Nariño.

Los aportes concretos de este trabajo se traducirán en la inducción a los alumnos a la creación de los textos, a incentivar su creatividad, al descubrimiento de las potencialidades imaginativas, a la motivación del uso del comic como un argumento literario para transmitir ideas, pensamientos y situaciones particulares o comunitarias. Igualmente, se aportará al convencimiento de los estudiantes de que son capaces de retratar mediante las imágenes en correlación con los textos, el entorno familiar, social y comunitario en que viven, como una manera de expresión divertida y expedita de sacar a flote sus capacidades creativas.

La presentación hacia los niños de las imágenes logrará establecer un reconocimiento por parte del niño hacia estas, relacionando su contexto, dando y promoviendo vida en esta misma, fortificando el ejercicio de provocar primeramente el texto en la imaginación del niño, posibilitando la creación de historias que después puede llegar a plasmar de manera escrita en las historietas de los comic, no es un secreto que existen diferentes tipos de conocimiento y que el ámbito que más tiene impacto dentro de los niños es lo visual, todo el proceso que se puede crear en la mente de un niño fortalecerá el desarrollo de la creación de texto, así como incentivara a estos mismos a seguir observando su entorno y no solamente quedarse en lfeo básico que le presenta la vida cotidiana.

Se hará efectiva en los niños la posibilidad de encontrar en esta práctica una salida a su rutina, el conocimiento de un nuevo ejercicio cognitivo va a provocar que se empiecen a crear necesidades de mejoramiento a través de diferentes posibilidades que se brinda para la solución de eventuales problemáticas que se presenta en las historias que se crean, en muchas situaciones historias que viven en su contexto diario.

No se puede obviar el hecho de que para un estudiante que se desenvuelve en un contexto complicado como el que se ha tratado, el innovar con un tema nuevo dentro de sus conversas comunes con sus mismos compañeros hará que se creen nuevos mundos posibles dentro de este tan común para ellos. Sin dejar a un lado el hecho de que el tema del dibujo y las creaciones artísticas estarán siempre en un nivel de preferencia entre los estudiantes.

Con la estructuración de esta propuesta se busca generar una estrategia metodológica que sirva como herramienta lúdica y creativa durante los procesos de comprensión de lectura y redacción escrita, en los estudiantes de grado sexto de la I.E.M. Antonio Nariño partiendo de

sus dificultades, sus distintos contextos y experiencias. Sin dudar esto se reflejará notablemente cuando se evalúe la capacidad escritora y creativa de los niños por parte del gobierno Nacional, repercutiendo en el buen nombre de la Institución I.E.M. Antonio Nariño.

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Diseñar y fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar las dificultades y fortalezas en la producción de textos en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño sede Capusigra.

2. Revisar las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en la producción de textos en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño sede Capusigra.

3. Diseñar, aplicar y conceptualizar una estrategia didáctica basada en el cómic para el mejoramiento de la producción textual en estudiantes del grado 6° de la institución municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

4. Revisar el mejoramiento de la producción textual a través de la estrategia didáctica basada en el cómic en estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño sede Capusigra.

1.5. Hipótesis y/o preguntas orientadoras

¿Cuáles son las mayores dificultades al escribir y producir textos?

¿Cuáles son sus mayores distractores al momento de escribir?

¿Qué situaciones desmotivan la escritura?

¿Cuál es la estrategia didáctica más utilizada por los docentes de la institución?

¿Cuál es la metodología con la cual no se siente cómodo al aplicarla?

¿Se logró conceptualizar las estrategias didácticas basadas en el comic para la producción textual en estudiantes de grado 6 de la I. E.M Antonio Nariño?

2. Marco Referencial.

2.1. Antecedentes del Problema.

Respecto de la temática del COMIC como estrategia didáctica en el proceso de mejora de la producción de textos escritos, en el área de lengua castellana del grado 6 de la I.E.M. Antonio Nariño, sede Capusigra, jornada de la mañana, año lectivo 2015, esta investigación tiene como antecedentes otros trabajos académicos realizados en temáticas relacionadas, como los siguientes:

El proyecto titulado: “El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria” cuyos autores son: Hilda Viviana Galeano y Carlos Duván Carranza (2011), de la Universidad Libre de Bogotá, para obtener el título de Licenciados en Educación Básica, Énfasis en Humanidades e Idiomas. Este proyecto de investigación diseñó una propuesta metodológica, a través del cómic como herramienta pedagógica, orientada a mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 10 del Colegio I.T.I. Francisco José de Caldas, jornada de la tarde. Como principal recurso se utilizó el cómic, ya que éste además de ayudar a los estudiantes a lograr una mejor comprensión e interpretación global, permite adaptar talleres de aplicación ligados a la producción textual favoreciendo una escritura creativa, expresiva y coherente con la secuencia de imágenes; promoviendo así que se genere una motivación por elaborar textos originales.

También se encontró el proyecto titulado: “El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas” a cargo de los estudiantes Giovanni López Rengifo y Giovanni Marulanda (2007), estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación – Escuela Español y Comunicación Social. Esta investigación propone reevaluar algunas técnicas de enseñanza que se vienen implementando en la escuela colombiana y en particular algunos métodos empleados para desarrollar los procesos de comprensión lectora, análisis de obras literarias y motivación hacia la lectura. La utilización del Comic como lenguaje gráfico basado en la narración secuencial de imágenes y provisto de una estructura espacio temporal que se aproxima a los modelos estructurales literarios, pero con un desarrollo más lúdico y creativo

que, por ser muy cercano a los jóvenes, podría derivar en un óptimo desarrollo de su proceso lector.

El proyecto titulado: “La historieta como estrategia didáctica para incentivar la lectura de los estudiantes del grado 402 del I. E. D. Miguel Antonio Caro”, de los estudiantes Sandoval Eliana Mireya, Barreto Rubiano Elisa María, Martínez Díaz Wilson Javier (2011). De la Universidad Libre de Bogotá, Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Humanidades e Idiomas,

“donde se plantea la historieta como una estrategia didáctica dentro del aula, cuyo fin es motivar a los estudiantes hacia la lectura comprensiva a través de diferentes tipos de textos narrativos. Además, se busca que ésta sirva como punto de partida para motivar a los estudiantes a la lectura de otro tipo de textos que requieren mayor grado de complejidad y densidad”. (Sandoval y otros, 2011)

El proyecto titulado: “El uso del cómic como medio de interpretación y producto final de la lectura y análisis de textos literarios en grados décimo y once”, de la estudiante Ángela Andrea Romero Mendoza de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas Extranjeras que:

“Corresponde a una propuesta de intervención en el aula para grado décimo y once en la asignatura de lengua castellana, que consistió en realizar análisis literarios de diferentes novelas que se trabajaron durante el programa académico escolar, plasmando dichos análisis en un cómic o caricatura que logró mostrar la interpretación que hicieron los estudiantes del texto leído y el contexto en que se desarrolló el mismo, logrando reflejar este todo en un cómic, sin tener que realizar los tradicionales análisis literarios sino que la interpretación, las relaciones, el análisis del texto y sus contextos se plasmaron en un dialogo de imágenes y textos, como lo es el cómic” (Romero, 2011)

El proyecto titulado: “La producción de textos narrativos de informativos en octavo grado de educación media de la institución educativa municipal Liceo Central de Nariño”, de las estudiantes Viviana Patricia Cabrera Narváez y María Lidia Muñoz Cabrera de la Universidad de Nariño en San Juan de Pasto, Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Español y Literatura Esta investigación se realizó con el propósito de impulsar la importancia de la producción escrita invitando a los estudiantes a

que intenten narrar e informar sobre lo más conocido y vivencial, de ahí la importancia de orientarlos en el diseño de la elaboración del texto, describiendo los fundamentos conceptuales y los pasos generales para la producción de los mismos.

Se plantea la falencia notoria en el aula escolar resumida en la pasividad del estudiante quien se ha acostumbrado a copiar del tablero y finalmente entrega un informe que en ocasiones carece de relevancia para él. También se enfatiza en él la teorías que marcan pautas esenciales para la producción de textos, con el propósito de hacer consiente al estudiante que es necesario tener en cuenta elementos mínimos para lograr un buen texto escrito.

El proyecto titulado: “Producción de textos argumentativos escritos en estudiantes del sexto grado de la institución educativa municipal Mariano Ospina Rodríguez INEM”, de los estudiantes Diego Bastidas et. al (2009), de la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en español y Literatura. Esta investigación se realizó con el propósito de presentar la necesidad de demostrar que una afirmación es verdad o que cuando no se está de acuerdo con la opinión o planteamiento de otras personas se trata por todos los medios de encontrar una serie de razones a partir de la cuales se puede justificar o rechazar un planteamiento, es decir se estaría argumentando.

Desde este punto de vista, en el presente trabajo de investigación se realizó un gran esfuerzo por demostrar las bondades que implica desarrollar las competencia argumentativa escrita en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa municipal Mariano Ospina Rodríguez, (en adelante INEM-Pasto) debido a que en los primeros momentos de prácticas pedagógicas se alcanzó a detectar una serie de falencias directamente relacionadas con el desarrollo de la competencia argumentativa escrita, donde los estudiantes mencionados anteriormente tenían gran dificultad para expresar sus diferentes puntos de vista y aún más si se trataba de sostener y defender una idea con razones y argumentos coherentes.

3. MARCO TEÓRICO

2.2.1 El Comic en la Producción de Textos. Para la sustentación teórica de la presente investigación se tendrán en cuenta algunas teorías: en primer lugar lo concerniente al cómic, ya que constituye el aspecto básico con el que se trabajará. En segundo lugar es necesario hacer un recorrido básico sobre teorías referidas a la producción de textos; se hace especial mención al trabajo realizado por las autoras Kaufman y Rodriguez, por cuanto ellas dieron luces a investigaciones desarrolladas en la temática y en el nivel propuesto.

Por otra parte, no hay que descuidar que la estrategia didáctica pertinente es conjugar el texto con las ilustraciones en sentido de correspondencia lógica, porque según José Rosero (2010): “Esta categoría le permite al ilustrador un espacio infinito para jugar con significantes, símbolos y señales. Genera el lugar para poner en juego conexiones poéticas o literarias, que también apuntan a todo lo que el ilustrador sabe y estudia”.

Es decir, que para el efecto positivo del uso del **comic**, de nada valdría que el texto se anticipara a la imagen sino que ésta debe estar supeditada al texto para articular el mensaje que se quiere enviar, sin descuidar que el ilustrador también debe poseer conocimiento y capacidad interpretativa textual.

Ciertamente que los dos ejercicios deben ir de la mano, no pueden disgregarse en el uso del comic como estrategia para articular mensajes. Si falta el uno el otro se volvería ineficaz y en cierta manera controvertiría el pensamiento del escritor antes citado, por cuanto el ilustrador dentro de ese “espacio infinito” no puede distraer el contenido textual.

Esta relación entre texto e imagen debe ser coherente, de aproximación interpretativa cuando no de igualdad, de correspondencia exacta como si se tratara de una apreciación del habla oral con el habla gestual que no pueden contradecirse entre sí porque sería propiciar la ineficacia o la desorientación del mensaje.

Al efecto, Edison Avalos Florez (2011), dice: “Ahí, la única relación válida entre texto e imagen es la que la docente Ainara Erro denomina de “complementariedad”. Esta relación consiste en que tanto el texto como la imagen aportan información importante para que el lector pueda configurar la historia; de modo que la única forma de entender el libro álbum es conjugando los dos lenguajes; si uno falta todo quedará incompleto”.

En los niños o estudiantes que se busca que opten por la producción de textos hay necesidad de sembrarles la idea de la correspondencia lógica entre texto e imagen de tal manera que el mensaje llegue claro y en miras a que la interpretación de los dos factores en escena sea adecuada en concordar lo que muestran las imágenes y lo que dicen los textos.

Pues si en la imagen se muestra, por ejemplo, un trazo de boca en arco superior y con finales inferiores que indicaría tristeza o melancolía, el texto debe congraciarse con él mediante esta interpretación y mal podría darse a leer como expresión de jubilosa alegría. A este respecto Fanuel Hanán Díaz (2007) explica: *“Los libros álbum que no manejan este tipo de relación entre texto e imagen sólo han copiado un formato editorial, mientras que aquellos que sí lo hacen demuestran el verdadero concepto del libro álbum”*.

Al respecto, Rosita Catalina Isaza (2010), dice que las fórmulas repetitivas constituyen *“una forma de sesgar la visión del niño y orientarla hacia las imposiciones de una sociedad donde, más tarde, habrá ciertas exigencias que se planteen al niño (tanto de roles, como de comportamiento, sentimientos o su apariencia física)”*.

Indispensable comenzar en la construcción de los textos por la descripción y la ilustración del entorno propio, de la más cercana y sentida querencia, del círculo social y afectivo en el que el niño vive y actúa, de la naturaleza circundante, de sus relaciones con esa naturaleza y de las extendidas hacia sus semejantes y hacia los demás seres (animales o vegetales), que de una u otra manera inciden en su crecimiento corporal e intelectual.

Respecto a lo que dice la doctora Isaza (2010), es forma repetitiva de apreciación puede servir como adiestramiento para enfrentar otras visiones universales que se irán perfilando poco a poco a medida de su crecimiento corporal e intelectual.

En el aspecto educativo del uso del cómic como agente motivador para la creación y producción de textos, se debe recurrir primeramente a la motivación de los estudiantes sobre cómo a través de ellos puede mejorarse el lenguaje, y, a manera de laboratorio pre pedagógico, se despierta en ellos la curiosidad, el ímpetu de emprender una aventura en la medida que la habilidad y destreza del docente pueda despertar emociones en el espíritu de los niños de tal manera que los haga pensar en su utilidad, reflexionar sobre su validez, comprobar la facilidad de hacerlo y motivarlos hacia la persistencia en la producción de

textos que cuenten historias de sus propias existencia y de lo que es más conocido por lo inmediato.

En una entrevista sobre el tema de la educación y la didáctica, el español Enrique Martínez (2013) dice que: *“La educación busca que el sujeto crezca, es decir, tenga experiencias de calidad humana positiva que lo hagan más rico en su conexión con el medio social”*

Lo anterior nos lleva a pensar en la certeza de que el inicio motivador del uso del cómic en la educación muy bien podría ser ese entorno social y/o familiar a que nos hemos referido, sin que esto sea una especie de cortapisa o elemento que esquematice la creatividad, porque la mirada inicial a su propio universo vivencial hará que el estudiante ya sea por curiosidad o por impulso espiritual, derive hacia la necesidad de contar o producir textos que hablen de lo que percibe más allá del mundo que conoce por la historia o por la socialización de los medios de comunicación.

La conexión con el medio social genera, entonces, una forma de vincular la vida del hogar con otros espacios uno de ellos es el espacio de la escritura, ya que como se lo menciona antes se establece una relación contextual entre lo que se percibe el idioma, la religión, la gastronomía y otros factores sociológicos, con lo que se puede escribir y transmitir por el medio escrito, en otras palabras, se produce una especie de necesidad por interpretar y apreciar con propias palabras lo descubierto. Igualmente, esa conexión genera sentimientos diversos.

Cuando un corresponsal gráfico norteamericano logró captar con su cámara la fotografía de un niño desnutrido que agonizaba en un desierto de África mientras un ave de rapiña esperaba su muerte para devorarlo, foto que le mereció el Premio Pulitzer, todos los medios masivos de comunicación registraron la historia deprimente y ella generó sentimientos de piedad, de conmiseración, de angustia y de rechazo en los lectores y/o oyentes, y muchos niños habrán preguntado a sus padres sobre el trágico suceso. Pues bien, si el ejemplo parece que no viniera al caso, se cita lo ocasionado en Ipiales en algunos colegios se reflexionó sobre ello y los niños de la I. E. Ciudad de Ipiales crearon textos apreciativos en su mayoría de incredulidad sobre el terrible suceso acaecido en sitio remoto y desconocido del que las referencias solamente las proporcionaban los medios masivos de comunicación, especialmente la prensa y la televisión.

Igual pudo haber pasado cuando el ciclista colombiano Nairo Quintana triunfó en el Giro de Italia en suceso que mereció las primeras páginas de los periódicos del mundo y titulares de la televisión universal, que generó júbilo en cada uno de sus compatriotas. La apreciación distinta de la noticia por lo jubilosa en contraposición con la anterior, también pudo haber provocado sentimientos en los niños que pudieron haberlos invitado a escribir textos de saludo, como en efecto lo hicieron, por el triunfo en tierras remotas no conocidas sino por lo mapas y los medios.

Lo anterior lo justificamos diciendo que, si bien al inicio el experimento pedagógico con el comic puede remitirse solamente a lo local, no se puede y, por el contrario, no se debe limitar la universalización o globalización de la visión de los estudiantes en la producción de textos.

El mismo autor Enrique Martínez (2014) dice: “Globalizar es un requerimiento indispensable en la dinámica de las aulas en todos los niveles. Los términos globalización y transversalidad más que términos antagónicos, son visiones diversas de una misma realidad pedagógica que entrañan metodologías diferentes. Lo importante es que el alumno logre su aprendizaje de forma global y que las estrategias mentales que van adquiriendo sean integradas, con el fin de que en el futuro adquiera la necesidad de ser creativo, interesado por la investigación y responsable de sus propios conocimientos”

Ahora bien, en el ámbito educacional colombiano y mundial, desde hace mucho tiempo se derivó de una educación meramente esquematizada en los viejos cánones de la “letra con sangre entra” y del academicismo puro, hacia una personalización educativa que lejos de tomar a los alumnos como recipientes en los que se vierten los conocimientos, los convirtió en generadores de ideas, en sujetos participativos, en creadores y agitadores de sus propias conciencias, orientadas sí por el docente pero no vedadas al régimen curricular impuesto.

Lo anterior permite concluir que la necesidad de cambiar de estrategias en la estructura educativa no es asunto nuevo y desde hace mucho tiempo se empezó a hablar en el país de ese imperioso cambio de estudio del niño desde lo orgánico, lo social y lo psicológico.

Al efecto, el doctor Rafael Bernal Jiménez dijo ya desde 1949: “Las nuevas direcciones educativas reaccionan contra el concepto intelectualista de los viejos sistemas; quieren sacar al niño del terreno de la pura abstracción para ponerlo en contacto con la realidad viviente; abandonan el antiguo principio Herbersiano de educación por medio de la instrucción para

reemplazarlo por el de la instrucción por la acción. De ahí el sello vitalista de las nuevas corrientes”.

En relación con lo anterior, que fue prácticamente la implementación de la escuela nueva en el régimen educativo colombiano cuya tendencia fue buscar nuevas alternativas en los métodos de enseñanza activa, el doctor Javier Ocampo López refiriéndose a las ideas escritas por el doctor

Rafael Bernal (1949) escribió: “.la acción educadora busca motivar el interés de los educandos, con miras a obtener su actividad y creatividad. La pedagogía moderna de la Escuela Activa entiende que para enseñar es preciso interesar y que al niño sólo se le puede interesar entrando en el pequeño mundo en donde se agitan los motivos de su predilección, yendo al punto de convergencia de sus facultades con los objetivos del mundo exterior y no olvidando la máxima tomista de que nada hay en el entendimiento que no haya pasado antes por los sentidos. “La Escuela Activa se presenta con un espíritu de investigación y alegría, contraria a la pasividad y tristeza de la Escuela tradicional. Y, en la formación del individuo, la nueva escuela busca imprimir profundidad en los conocimientos y eliminar la superficialidad y el diletantismo de los colombianos” (Ocampo, 1978).

En consecuencia de estas apreciaciones de hace muchos años y aún vigentes en el proceso educativo colombiano, la tendencia hacia la creatividad y hacia el interés de los estudiantes para asumir nuevas herramientas de aprendizaje requieren de cualidades especiales de los docentes, que fuera de estar preparados académicamente para cumplir su misión, deben hacer acopio de un verdadero interés por innovar métodos y recursos que coadyuven a cumplir sus metas, sin que el ejercicio magisterial quede nadando en lo superfluo y en el rezago como negación de sus potencialidades para enfrentar los retos de la modernidad y todo su bagaje de tecnologías apremiantes por utilizar.

Para este propósito y a fin de que la educación no sea solamente un ejercicio laboral para impartir conocimientos sino un ejercicio de hacer crecer social y humanamente a los estudiantes descubriendo sus potencialidades creativas a través de la percepción del mundo con tendencia crítica, consideramos que esa relación del docente con las modernas tecnologías de la información y de la utilización de herramientas pedagógicas adecuadas, debe aprovecharse para incentivar en el estudiante la necesidad de comunicarse por diferentes medios, en este caso el comic, como recurso para articular mensajes textuales en clara simbiosis con la imagen.

El mismo autor Bernal Jiménez (1927) al respecto del buen maestro escribió:

“Un buen maestro debe crear el ambiente para la acción educativa, aprovechando los elementos de la vida cotidiana, principiando por aquellos que más directamente llegan a los sentidos externos. El maestro debe hacer que el ambiente escolar sea una permanente lección objetiva de Alegría y Belleza; que las amarillentas paredes del aula se tornen pulcras y gratas a la vista por la decoración artística y sencilla, trabajada por los mismos niños para que además del vínculo de la imagen placentera tengan el placer de la obra propia”.

2.2.2 Metodología de Talleres y la Autoexpresión Creativa. La autoexpresión creativa es esencialmente una corriente que aporta elementos de fundamento para las personas permitiéndoles formar sus propios criterios a la hora de tomar decisiones. En donde se le enseña a los estudiantes a potenciar sus propias cualidades y a distinguir que lo verdaderamente importante es aprender, no es simplemente cumplir con hacer las tareas. Alrededor de esta idea fundamental se plantean los puntos de vista de varios académicos líderes de la corriente de la Autoexpresión Creativa, tales como Piaget, Lowenfeld y Read (López, M., 2000) y otros líderes importantes.

Leticia Flórez (2012), en su tesis doctoral se interesa porque los profesores de básica primaria y también los de secundaria que se encuentran destinados a la enseñanza de las artes plásticas, lo hagan de una manera motivadora y creacionista no solo se interesen por hacer una materia de relleno en *“donde los niños deban hacer un dibujo libre o pintar un frutero”* expresa la autora, además invita para que los profesores transmitan un conocimiento acorde a la actualidad y que no se queden en el arte antiguo. Se muestra además los currículos como sistemas de representación. Aporta a este proyecto porque motiva a realizar talleres artísticos para uso del cómic y que rompan los esquemas que se llevan actualmente en la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño.

Lowenfeld (2015), y su teoría de la Autoexpresión Creativa han sido usados por centros de enseñanza de la Artística en donde prima el ciclo de aprendizaje desde los primeros años de vida y se direcciona a estudiar de manera detallada la forma de expresión de los niños, con el objetivo de desarrollar su creatividad. Se sostiene además que: *“mediante la expresión individual se potencia la capacidad de improvisación e investigación, la personalidad y la expresión de sus sentimientos e ideas elementos fundamentales en el desarrollo de la Autoexpresión creativa”*. Este trabajo aporta a este proyecto de investigación porque permite

revisar la importancia que tiene el desarrollo de la autoexpresión artística desde los primeros años de vida.

Con el texto de La Didáctica de la Educación Artística según lo afirman Hidalgo Javier y Piña Andrea (2012), *“se busca mostrar la evolución que se ha ido desarrollando a lo largo de la historia en el ámbito artístico, además de orientar hacia conocer y comprender los cambios que se producen en la sociedad, sus orígenes y sus raíces. Se hace especial énfasis en que todas las ideas que se conocen sobre expresión artística hicieron que este ámbito no solo se entendiera como método de expresión de sentimientos sino también de pensamientos”*. El aporte de este texto para este proyecto de investigación porque permite conocer el origen y la evolución de la Autoexpresión creativa desde sus orígenes.

Marín Viadel (2013), muestra aquí como la educación artística en el sistema escolar desde que se comienza a desarrollar el sistema escolar es incluido como parte fundamental básica del individuo y el ciudadano a las materias que se ocupan de su formación artística. Como se expresa en el texto:

“El carácter de estas, institucionalizado en los contenidos y metodologías de la enseñanza ha variado a lo largo del tiempo en función básicamente de dos factores. En consonancia con las teorías educativas y los planteamientos de la educación general en cada tiempo o lugar y las concepciones sobre la forma de aprender individualizada”

Es importante este artículo para este proyecto de investigación porque permite identificar como la educación artística se ha vinculado en el sistema educativo y como se ha logrado desarrollar estos talentos artísticos, lo que es crucial para el desarrollo las guías artísticas a ser usadas en este proyecto de investigación.

El profesor Freinet también expone el aprendizaje por medio de la motivación artística y es el comic la herramienta fundamental usada en este proyecto por lo cual será el fundamento pedagógico que liderará esta tesis, así Freinet expresa:

“Del mismo modo que la vida y el medio motivan la expresión escrita, así la expresión artística, ligada a la vida, constituye la base de esta enseñanza, y en especial de la pintura. Se ilustran los textos y se multiplican los dibujos mediante el grabado sobre lino, forma especial de impresión. se pintan cuadros grandes, individualmente o en grupo. Existe desde luego un estilo propio de las

producciones Freinet, que figuran en “L'art Enfantin”, publicación dedicada al arte pictórico y a la poesía. Hay muchos colores y a menudo se recargan las tintas. Se ha dicho que este estilo bien característico reflejaba una manipulación inconsciente, que también aparece en la libertad de expresión oral y escrita. Es indudable que los métodos Freinet suscitan un estilo de expresión, al igual que lo hacen los métodos tradicionales de aprendizaje sistemático. Pero las finalidades de los dos tipos de enseñanza son diferentes, así como el ideal humano que los inspira. Así pues, el niño será diferente y quizás también lo sea el adulto futuro. Esta es por lo menos la esperanza del pedagogo innovador”.
(Legrand, L., 1993)

En conclusión, después de analizar cada una de las teorías defendidas y expuestas por cada uno de los autores se puede ver que todos concuerdan en que la Autoexpresión creativa y la imaginación activa son herramientas que permiten que el individuo pueda adentrarse en su propio mundo y ser independiente usando un pensamiento socio crítico de su realidad o entorno inmediato.

Para la ejecución de los talleres de cómic de este proyecto de investigación, se usará la técnica usada por Celestin Freinet, quien afirma que los niños deben expresar sus ideas de manera libre y sin ataduras conceptuales de ningún tipo. El autor en alguna oportunidad expresa: *“La escuela no debe desinteresarse de la formación moral y cívica de los niños y niñas pues esta formación no solo es necesaria, sino imprescindible ya que sin ella no puede haber una formación auténticamente humana”.*

2.2.3 Escuela Nueva y su ideología. El término Escuela Nueva surge a finales del siglo XIX y se consolida en el primer tercio del siglo XX como alternativa a la enseñanza tradicional. Sus principios se derivaron generalmente de una nueva comprensión de las necesidades de la infancia. La Escuela Nueva se plantea un modelo didáctico y educativo completamente diferente a la tradicional: va a convertir al niño en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que se ha denominado paidocentrismo, mientras que el profesor dejará de ser el punto de referencia fundamental, magistrocentrismo para convertirse en un dinamizador de la vida en el aula, al servicio de los intereses y necesidades de los alumnos (Narváez, E., 2006).

Cuatro educadores son considerados precursores del movimiento de Escuela Nueva: Jean-Jacques Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Herbart. Estos pedagogos pusieron las bases teóricas

de la educación contemporánea que, en buena parte, sigue vigente en la actualidad. Sus herederos, y muy especialmente el movimiento de Escuela Nueva, reconocerán en todo momento la autoridad de dichas figuras pedagógicas como el sustento de su teoría y praxis educativas. El gran hallazgo de Rousseau (1712-1778) fue entender al niño como sustancialmente distinto del adulto y sujeto a sus propias leyes de evolución, plantea una nueva pedagogía y una nueva filosofía de la educación basadas en los intereses y necesidades del niño y en el desarrollo natural en libertad (Narváez, E., 2006).

Pestalozzi (1746-1827) concibe la educación del pueblo como un mecanismo para transformar sus condiciones de vida; se convierte así en un adelantado en la concepción de la educación al servicio de la transformación social. Para él, la educación elemental está basada en el desarrollo armónico de las capacidades intelectuales, afectivas y artísticas. El fundamento absoluto del conocimiento es la intuición (Narváez, E., 2006).

Froebel (1782-1849) se apoya en las teorías naturalistas de Rousseau y en la experiencia práctica de Pestalozzi para diseñar un acabado plan de formación aplicado a la educación parvulista (preescolar). Froebel se muestra contrario a la división artificial por materias y diseña un método integral de enseñanza-aprendizaje más relacionado con la realidad de las cosas. Concibe que la educación debe respetar el libre desarrollo de las capacidades de cada educando, como si se tratara de las plantas de un jardín, de ahí el nombre genérico de sus instituciones Kindergarten o jardín de niños. El maestro debe tener esencialmente una función orientadora y estimuladora apoyándose en el juego. Además de los juegos, Froebel propone la música, el dibujo, la conversación, el modelado y el uso de materiales específicos creados para la educación de las manos, los dones, que son objetos destinados a enseñar al alumno en la primera infancia la forma, el color, el movimiento y la materia (Narváez, E., 2006).

Johan Friedrich Herbat (1782-1852) ha pasado a la historia de la Pedagogía por ser el primero que elabora una pedagogía científica, apoyándose en la filosofía y la psicología. En su planteamiento pedagógico, considera que el fin último es la moralidad y toda la educación debe apuntar en ese sentido. En el ámbito didáctico desarrolla la teoría de los pasos formales, utilizada posteriormente por las corrientes educativas más avanzadas (Narváez, E., 2006).

¿Cómo funciona la Escuela Nueva? La palabra clave será “actividad”, aprender haciendo en un ambiente educativo, en el aula transformada en vida social, en asunto de la sociedad a la que se pertenece. Mobiliario flexible dentro del aula para adaptarse a situaciones didácticas

y de aprendizaje diferente; no existen los libros como tales, sino que se dan pautas de trabajo y de actividad y, con una programación previa, los maestros y alumnos van construyendo los contenidos a partir de los intereses y motivaciones de los alumnos, rechazando el enciclopedismo y el manual escolar de la ET. Existen 4 momentos fundamentales, según Luzuriaga, en la constitución y desarrollo de esta escuela educativa: Primero, de 1889 a 1900, etapa de ensayos y experiencias; segundo, de 1900 a 1907, formulación de nuevas ideas educativas y en especial el pragmatismo de Dewey y la escuela del trabajo de Kerschensteiner; tercero de 1907 a 1918, renovación metodológica, por la creación y aplicación de los primeros métodos activos; y cuarto, a partir de 1918, en que se da la consolidación y difusión de las ideas y métodos de la EN. A pesar de la diversidad metodológica que caracteriza este movimiento, todos los métodos tienen algunas características comunes que permiten diferenciarlos claramente de la metodología de la escuela tradicional. Estos rasgos comunes surgen de los principios que singularizan la EN y tienen en el concepto de “activismo” y el respeto a la individualidad dos de sus pilares básicos (Narváez, E., 2006).

Este proyecto de Investigación se encuentra direccionado por el modelo de la Escuela Nueva por lo cual prima el concepto de Investigación y Acción y al parecer todo resulta tan bueno en ella que tuvo detractores en el ámbito de la Iglesia Católica quien llegó a criticar su abuso de experimentación y libertad con los sentidos, así como el control de la inteligencia y la voluntad hacia los estudiantes. Aunque en la actualidad, la escuela nueva se ha incorporado a la mayoría de instituciones políticas y privadas e incluso en las mismas leyes.

Como referente teórico del comic se toma a Christophe Blain.

*Nacido en 1970, es un dibujante y guionista francés formado entre la Escuela Superior de Bellas Artes de Cherbourg-Octeville y la marina francesa omnipresente en esa zona de la Baja Normandía. Fruto de su experiencia militar, en 1999 publicó el álbum *El reductor de velocidad* (Norma Editorial, 2003), cuyo éxito le afianzó como una de las jóvenes promesas más destacadas del país vecino.*

Con un gran sentido del movimiento y la acción, Blain dota a sus dibujos de vida a través de un acentuado estilo caricaturesco, deudor directo de Gus Bofa. El marco de influencias e intereses del autor de Gennevilliers es bastante clásico, y en la mayoría de las ocasiones no se aleja de la Europa francófona: Hergé, Winsor

McCay, Morris en la historieta y Louis Malley Truffaut en el ámbito cinematográfico, por citar algunos ejemplos.

El éxito definitivo de Blain llega con Isaac el pirata (Norma Editorial, 2006) que ganó el premio a la mejor obra del año en el Salón del Cómic de Angouleme de 2002, quedando por delante del Píldoras azules de Peeters.

Isaac el pirata es una buena forma de tomarle la medida a Blain. Se trata de una clásica y adictiva historia de piratas que consta de 5 números hasta el momento. Desgraciadamente han pasado 7 años desde la publicación del 5º álbum y todo indica que Blain no la va a retomar. Aun así, se trata de una lectura imprescindible (Grueso, 201. pág. 1)

2.2.4 Producción de Textos: según Páez Urdaneta leer y escribir tiene un significado relacionado directamente con la transmisión del discurso oral a un texto escrito y viceversa. Este orden plantea unas limitaciones debido a las pocas habilidades comunicativas con que cuenta el individuo. Según Páez existe una gran diferencia entre saber “oralizar” o “escriturizar” textos y producir textos que es donde se encuentra mayor dificultad. Asimismo cuando se habla de “texto” se refiere a un acto oral o escrito, ideacional, discursiva e interpersonalmente coherente. (Páez Urdaneta, 1991, p. 35)

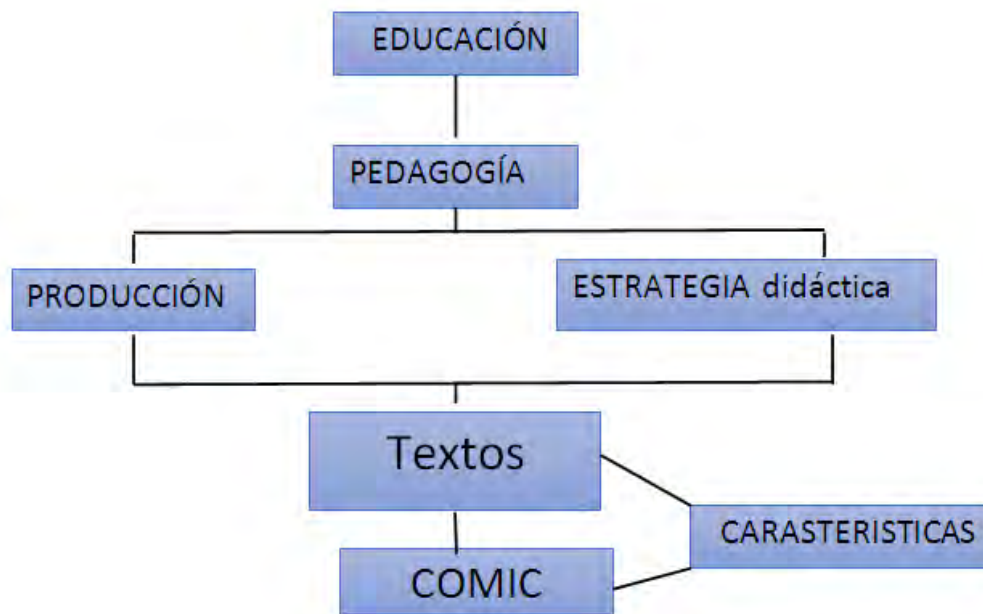
En la Figura 1 se ilustra el mapa conceptual de categorías y subcategorías necesario para poder hacer una relación de los principales conceptos que atañen a este proyecto de investigación.

Pretendiendo definir el concepto de Expresión plástica nos encontramos ante un término bastante nuevo en el campo artístico, que invita a los artistas a exteriorizar sus obras, en otras palabras, a expresar. Si bien el arte ha gozado de cierto estatus a nivel social, no era muy común que un artista sintiera satisfacción al exponerse al público, pero en la actualidad observamos que es mucho más importante lo que un artista diga de su obra que la obra misma.

Según Julieta Castro Bonilla (2006), el concepto de expresión corresponde a un acto compuesto por: una intención (deseo de expresar), una selección de significados (qué expresar), una selección de medios (con qué expresar), un determinado uso de medios (cómo expresar). Además, señala que el arte abre la puerta a un discurso simbólico que permite

cristalizar en formas visibles los significados de la experiencia humana; por esto es de suma importancia que los maestros entiendan que una expresión es libre cuando partiendo de herramientas metodológicas, el estudiante elige los materiales y el modelo a representar según su concepción de la estética. “Un acto creativo es verdaderamente libre cuando quien crea es capaz de elegir en función de lo que se propone”

Figura1. Categorías y Subcategorías



Fuente: El presente proyecto de investigación.

Así Frida Díaz Barriga (2001), ofrece una definición de pensamiento crítico bastante representativo de la postura psicológica de orientación cognitiva a la luz de otros autores reconocidos como Mc Millan quien afirma que el pensamiento crítico involucra: “el reconocimiento y comprensión de los supuestos subyacentes a lo que alguien afirma, la evaluación de sus argumentos y de las evidencias que ofrece” lo cual ofrece la ventaja de “realizar una indagación lógica y razonar *convenientemente*” pero a su vez obliga al individuo a adoptar una postura perceptiva y reflexiva. En este sentido, el pensamiento crítico debe estar compuesto de herramientas analíticas que permitan al individuo trascender a un segundo nivel en el cual la experiencia de los demás juega un papel importante a la hora de adquirir una visión holística de la razón.

Comenzando por definir el término de ecuación se puede describir como

“el proceso de inquirir y buscar con sabiduría e inteligencia, aumentar el saber, dar sagacidad al pensamiento, aprender de la experiencia, aprender de otros. Es el intento humano más importante entre los hombres para transformarse y mantenerse unidos siendo parte uno del otro en la estructura de la cultura diferenciándose e identificándose a través de intercambios simbólicos y materiales” (León, A., 2007).

Aunque en la actualidad el educarse se direcciona más hacia el hecho de obtener las capacidades para adquirir dinero y placer sin tener en cuenta la desigualdad social circundante, es mejor si el concepto se ampliara entre los jóvenes en cómo ayudar a los que no tienen las condiciones ni intelectuales, físicas o materiales como la orientación para progresar.

Un concepto bastante arraigado al de educación es el de pedagogía que puede definirse como una manera de pensar respecto a los elementos de la educación, así es importante según lo enuncia Durkheim, no confundir estos dos términos pedagogía y educación puesto que la educación puede asimilarse a una formación y la pedagogía no es más que una materia de la pedagogía, en otras palabras la pedagogía son teorías o formas de concebir la educación, trazando modelos y métodos para conseguir la obtención del conocimiento de la manera más adecuada posible por medio del uso de la práctica (Peña y Gaviria, 2012).

Por otro lado existen actividades que colaboran en la estos procesos de formación tales como la producción de textos y las estrategias didácticas usadas para lograr adentrarse en algún plano del conocimiento. Así la producción de textos se encuentra relacionada con el hecho de adquirir, elaborar y comunicar de manera efectiva el conocimiento, suponiendo que los estudiantes se encuentran en la capacidad de localizar, procesar, usar y transferir información bibliográfica además de producir textos escritos como cartas, exámenes, resúmenes, informes, ensayos, monografías, tesis y donde los profesores son responsables del lenguaje que se usa en ellos. Pero lastimosamente, los niños y niñas vienen de un proceso continuo de memorización, reproducción y fragmentación como acumulación del conocimiento y esto los limita sobremanera para realizar sus propias creaciones literarias. Los profesores se encuentran en la obligación de usar estrategias de comunicación con los estudiantes de tal forma que ellos puedan continuar aprendiendo por su cuenta toda la vida (Caldera y Bermúdez, 2007).

En cuanto a las estrategias didácticas necesarias para la producción de textos es necesario sobre todo valerse de la competencia comunicativa con la cual se debe inducir a la conversación sobre lo previamente documentado en un área específica, se pueden elaborar estas estrategias para cualquier área del conocimiento que se aborde en el aula. Para lograrlo es necesario que el docente tome en cuenta los objetivos previstos para cada área del conocimiento, partiendo de sus experiencias propias, así la comunicación sería más asertiva y espontánea y hará que los estudiantes tengan más interés en lo que se desea crear y por último es necesario que el docente use la pizarra para ir anotando conceptos esenciales a manera de un mapa mental (Fumero, F., 2004).

Una vez que los estudiantes han adquirido los conocimientos necesarios para profundizar en los temas que se encuentran investigando y han formado sus conceptos para crear ideas, es necesario que las comuniquen usando la producción de textos y entre estas herramientas se encuentra el comic. Se concibe la producción de textos como la habilidad para producir enunciados escritos y comunicarlos de manera efectiva y en este orden de ideas, se pueden clasificar los textos en descriptivos, narrativos, expositivo/explicativo, argumentativo y conversacional según sea su función predominante y rasgos lingüísticos. De esta forma, en función de su concepto y función del lenguaje predominante se clasifica a los géneros en Científico y técnico, periodístico y Literario. Para el caso que importa para este proyecto de investigación se tiene a producción de textos literarios clasificados de acuerdo a los géneros que se usen tales como género lírico, narrativo, y dramático, para el caso del comic se usa el género narrativo puesto que se usa para presentar historias realizadas por personajes que pueden intervenir mediante el diálogo, usando formas de elocución que van desde la narración, la descripción, la exposición o la argumentación (Pérez, A., 2014).

Retomando al cómic como una forma de comunicar pensamientos o ideas se puede definir como un relato en el que se plantea mediante una o más secuencias un problema que se argumenta y resuelve de manera graciosa o jocosa, y en realidad el efecto cómico puede producirse cuando se trasgrede algo, para el caso especial de este proyecto de investigación la trasgresión gira en torno al problema de no querer escribir. Humberto Eco por su parte señala: “El humor funciona como una forma de crítica social. Es meta semiótica porque a través del lenguaje verbal o un sistema de signos pone en duda otros códigos culturales. Si existe la posibilidad de trasgresión, está más en el humor que en lo cómico” (Djukich de N y Mendoza, 2010). En la actualidad, existen mucha producción de cómic y todo gira en torno al

entretenimiento de los niños y la acertada transmisión de conocimiento hacia ellos, hasta se ha llegado a conformar la Asociación de productores de cómic profesional. Un exponente importante en la producción de comic es el autor Lewis Trondheim (2009), quien muestra en su libro como hacer un cómic, la metodología que se debe seguir para lograr realizar un comic de manera apropiada y lograr transmitir una idea usar de forma adecuada las diferentes formas verbales.

4. MARCO CONTEXTUAL.

4.1 Macro-contexto. El presente estudio tiene como escenario de trabajo la institución educativa Antonio Nariño Sede Capusigra de la Ciudad de San Juan de Pasto, ubicada en la calle 4 # 23^a-70, barrio Capusigra. Se sustenta legalmente en el Decreto 3011 del 1997, creado por decreto No. 0357 de 26 de agosto de 2003 emanado por la Alcaldía Municipal de Pasto, se desarrolla en tres ciclos, por medio de campos de formación para el desarrollo humano sostenible, estrategia metodológica sustentada en Guías Procesuales de Formación.

La I.E.M. Antonio Nariño sede Capusigra tiene como principal característica la inclusión social. Esta institución presta sus servicios a estudiantes que en su mayoría son personas con dificultades tanto económicas como emocionales y sociales. Muchos de ellos no tienen una familia convencional; otros viven en hogares del bienestar familiar. Esta situación hace que los jóvenes presenten mucha timidez y en algunos casos rechazo hacia personas nuevas.

Ante esta panorámica, la institución trata de brindar oportunidades mediante diferentes actividades en las cuales los estudiantes crean espacios y mundo nuevos ajenos a su realidad. Los docentes y administrativos entienden la situación y por tanto comprenden que la manera de tratarlos debe ser comprensiva respetuosa y con mucho amor ya que muchos alumnos ven a sus maestros como sus padres.

Esta investigación se centra específicamente en el grado 6 desde donde se cree que se puede realizar un estudio continuo ya que si se realiza en un grado mayor se puede correr el riesgo que no se pueda desarrollar del todo el proceso de investigación ésta quede cortada. Por otro lado, los alumnos de grado 6 presentan serias dificultades en su entorno familiar de tipo económico y social que solo pueden ser combatidas mientras se logre sumergir la mente de los niños en la lectura y la redacción de textos escritos para ser plasmados mediante historietas con el uso de la estrategia del COMIC.

El desarrollo de esta propuesta que tiene como primer intermediario el comic, afecta la visión de una manera positiva, pues si bien la institución pretende enfocar a los estudiantes hacia la búsqueda de nuevos mundos posibles que difieren en el contexto social en que se están desarrollando, el poder pensar en soluciones alternas hacia los conflictos que está viviendo logra que se desarrolle en ellos el pensamiento crítico- reflexivo que se requiere en esta sociedad.

Si pensamos en la posibilidad de poder brindar a los estudiantes soluciones a dificultades que son inherentes a su vida social diaria se debe iniciar con el hecho de no dar la solución final, sino de enseñar que todo tiene un proceso, como en el comic, se inicia con la observación del contexto que se tiene a la mano, buscado poder encontrar la posibilidad de recrearlo a partir de personajes ficticios, pero lo más importante de esto es poder encontrar una solución coherente frente a la historia que se está desarrollando y que ese nuevo camino se realice en la vida diaria, dejar de buscar las soluciones fáciles o la evasión a las responsabilidades es una parte de lo que se puede mirar reflejado dentro de la práctica y la búsqueda de representación de la realidad dentro de la producción de textos.

4.2 Micro-contexto. A continuación se presenta un resumen de los aspectos centrales de la institución en donde se realizará la práctica; los cuales fueron tomados del Plan Educativo Institucional (PEI). La Institución Educativa Antonio Nariño. Sede Capusigra-forma ciudadanos con amplio sentido histórico y social, capaces de tomar decisiones en forma responsable, protagonistas de su propio desarrollo y líderes proactivos de sus comunidades; dotados de pensamiento conceptual, capaces de codificar y decodificar diferentes tipos de símbolos para establecer comunicación apropiada con sus semejantes; personas altamente sensibles frente a las manifestaciones estéticas, tanto de la naturaleza como de la sociedad, creativas en el campo lúdico y artístico; dotadas de una gran productividad y competitividad, para hacer uso racional y conservativo de los bienes naturales y de una visión científica, tecnológica actualizada del mundo; personas poseedoras de don de gentes y calidez humana, como aspectos importantes para generar ambientes propicios para el afecto, comprensión, concertación y mutua cooperación.

El *objetivo general* de la I E M Antonio Nariño es: Producir cambios contundentes de mejoramiento continuo de la educación de niños, jóvenes y adultos, que incidan en el empoderamiento del proyecto de vida de los estudiantes, basado en la consolidación del

modelo pedagógico constructivista crítico social y su estrategia metodológica en Campos de Formación, que dinamizan y consolidan los procesos directivos pedagógicos.

Es función de la I E M Antonio Nariño, promover la formación integral de niños, jóvenes y adultos, competentes y autónomos, apropiados de la ciencia y la tecnología, con respeto por la democracia, la equidad social, sustentada en un currículo flexible y pertinente orientado al desarrollo humano sostenible una organización social de aprendizaje, forjadora de ciudadanos líderes, emprendedores y productivos, que viven los derechos humanos, la convivencia el respeto por la diversidad, el ambiente sustentable y la identidad regional. La básica primaria y el bachillerato para jóvenes y adultos se sustenta legalmente en el Decreto 3011 del 1997, creado por decreto No. 0357 de 26 de agosto de 2.003 emanado por la Alcaldía Municipal de Pasto, se desarrolla en tres ciclos, por medio de campos de formación para el desarrollo humano sostenible, estrategia metodológica sustentada en Guías Procesuales de Formación.

Dentro de los principios institucionales de la I E M Antonio Nariño se tienen los siguientes a saber:

Humanismo: La educación de la institución, se sustenta en el principio que asume: primero el hombre, sus potencialidades y necesidades prioritarias, sin perjuicio del desarrollo sostenible y el de satisfacer las necesidades personales y sociales derivadas de los retos científico-tecnológicos y éticos de la época.

Crecimiento integral: La educación de la persona es un reto permanente, que se aborda en las múltiples dimensiones humanas; buscando el desarrollo pleno en ambientes de respeto a los derechos humanos, la diversidad, la justicia, la sensibilidad afectiva, ecológica, social y estética.

Tolerancia y Respeto: Todo individuo en razón de su dignidad merece respeto, y este a su vez debe respetar las divergencias ideológicas y culturales que observe en los demás.

Autonomía, Participación, Democracia: Son componentes esenciales de la persona que no se decretan, si no que se acreditan y ganan en todos los ámbitos de interacción. La institución media, para el desarrollo de las potencialidades y valores humanos; en efecto, cada sujeto es responsable de sus actos, en todos los escenarios donde actúa, ejerce su participación y asume sus derechos democráticos. Aspectos que se evidencian en colectivos académicos, grupos y organizaciones de diferente naturaleza, privilegian la autogestión, los procesos de autonomía

y liderazgo, para ejercer un mayor impacto social: en la familia, el trabajo y el contexto social.

Educación permanente: Toda época es buena para aprender y desarrollar las facultades. La niñez, la juventud y la madurez son unas épocas propicias realizar los sueños. Una educación desde la cuna hasta la tumba.

Misión: La Institución educativa Antonio Nariño promueve la formación integral de niños y jóvenes adultos, autónomos, afectuosos, y productivos, apropiados de las ciencias y las tecnologías con respeto por la democracia la equidad social, sostenida en un currículo flexible y pertinente orientado al desarrollo humano sostenible

Visión: En el 2015 la Institución Educativa Antonio Nariño será una organización social de aprendizaje forjadora de ciudadanos, emprendedores y productivos que vivencia el respeto por la diversidad, el ambiente sostenible y la identidad regional.

De la misma forma como se describe el aporte hacia la formación de un pensamiento crítico, se forma la posibilidad de integración frente a un grupo social diferente al que tratan los estudiantes normalmente, la posibilidad que se brinda de poder hablar de un nuevo tema se hace efectiva al momento de llamar la atención de los estudiantes que están alrededor del grupo escogido, motivando la curiosidad hacia nuevas prácticas, así como hacia nuevos temas que se pueden tener a la mano en la vida diaria y que no son difíciles de conseguir ni de practicar.

Todo lo anterior para fortalecer el argumento que se presenta respecto a que la innovación o la presentación de temas que no son cotidianos frente a lo que se estudia durante todo el año, ha tenido mayor acogida por parte de los niños logrando una motivación para el inicio de la creación tanto literaria como artística. El descubrimiento de nuevas capacidades puede llegar a afectar el desarrollo cognitivo del estudiante de manera positiva, pues su tiempo, su forma de ver el mundo de dar una evaluación de lo que vive, y la manera en cómo actúa frente a determinadas circunstancias cambiará inclinándose hacia un pensamiento reflexivo.

5. MARCO LEGAL.

Toda Institución Educativa en el país colombiano, asume con fundamentos legales el establecimiento del PEI, del currículo, del plan de estudios, disposiciones que se encuentran

plasmadas en la Ley General de Educación relacionados con la lengua castellana y en artículos específicos de la Constitución Política de Colombia.

La Constitución Política de Colombia (Uribe, A., 1991) en el artículo 67, concibe la educación como un derecho de la persona y al servicio público que tiene como función social buscar el acceso al conocimiento, ciencia, tecnología y los demás bienes y valores de la cultura. El gobierno colombiano tiene la responsabilidad de garantizar educación con equidad a toda la población infantil, brindando oportunidades de conocer la cultura en ambientes que faciliten la labor del maestro y la apropiación del conocimiento por parte del estudiante.

De igual manera se toma como fundamento la Ley General de Educación (Pachón, M., 1994) la cual cita en el artículo 20: “*Son objetivos generales de la educación básica, literal b; desarrollar las habilidades comunicativas, para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente*”. También señala, desarrollar las actividades comunicativas básicas esenciales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por otra parte, el documento resalta la importancia del desarrollo de la capacidad para comprender texto y escribir correctamente, mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender mediante un estudio semántico y sus diferentes elementos constitutivos de la lengua.

Este marco es el que impulsa esta investigación para propiciar y garantizar el crecimiento social y humano de los estudiantes, por cuanto si bien están amparados por la Constitución Nacional en el sentido de que la educación es un derecho fundamental de los colombianos, también, de hecho, se acogen a las disposiciones, lineamientos, visiones y ejecutorias del ente encargado de velar por la eficacia de la educación, como es el caso del Ministerio o cartera correspondiente. Pues si bien es cierto que la Carta Magna que rige a los colombianos señala los derechos fundamentales de los ciudadanos, es al Ministerio de Educación Nacional a quien corresponde implementar las directrices establecidas para el proceso educativo en el territorio patrio, decisiones que necesariamente atienden a la realidad existente y a las herramientas que se deben utilizar para propiciar una educación coherente y eficiente que mejore los lineamientos curriculares pertinentes.

Los lineamientos curriculares de la lengua castellana señalan caminos posibles en el campo de la pedagogía del lenguaje y se enmarcan dentro de las orientaciones establecidas

por la Ley General de Educación de 1994 y el Decreto Reglamentario 1860 que los contiene. Destacando la importancia que se ha enfocado sobre las competencias y los actos comunicativos se han definido cinco ejes que hacen posible pensar en componentes de currículo e indicadores de logros de manera analítica, orientados a la construcción de la significación y la comunicación:

1. Eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación, tiene que ver con el trabajo pedagógico, el cual corresponde a la construcción de diferentes formas a través de las cuales se construye la significación, se da la comunicación. Los procesos de interacción social dan paso a la construcción de los sistemas de significación.

2. Eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos, los diferentes usos del lenguaje, lo mismo que los diferentes textos.

3. Eje que supone la existencia de diferentes tipos de textos periodísticos, narrativos, científicos, explicativos y otros. Los sujetos capaces de lenguaje y acción deben estar en condiciones de comprender, interpretar, analizar y producir tipos de textos según sus necesidades de acción y comunicación.

4. Eje referido a los principios de interacción y a los procesos culturales en la ética de la comunicación, este eje se refiere al trabajo sobre el reconocimiento de los múltiples códigos sociales, culturales y lingüísticos que circulan, lo mismo que sobre la claridad y el respeto de los roles y turnos conversacionales. Aquí se resalta el desarrollo de la moralidad. El uso del lenguaje en el dialogo cotidiano para la construcción de vínculos sociales, reconocer el lugar cultural del discurso del niño, frente a los códigos elaborados que plantea la escuela, o frente a la propuesta comunicativa de los medios de información, respeto por valoraciones lógicas y formas de comprender e interpretar el mundo como puntos centrales del trabajo escolar.

5. Un eje referido a los procesos de desarrollo del pensamiento, existe una estrecha relación entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo del pensamiento por tanto es necesario enfatizar sobre este aspecto en el campo educativo.

Se puede determinar que dependiendo del tipo de proyecto curricular que se quiera desarrollar y de las características del estudiante, la escuela debe ocuparse de habilidades para comprender los diferentes tipos de textos y así fortalecer las capacidades del docente y el estudiante. Es aquí en donde el maestro debe trabajar en su proyecto de aula, poniendo en

práctica contenidos que sean vitales en el desempeño y apropiación de la escritura por parte del estudiante, para así consolidar una cultura de argumentación que exige una producción escrita consistente de los involucrados en la educación. Creando un puente que permita la apropiación del lenguaje, la identidad y la diversidad cultural por parte del sujeto.

En los Estándares Curriculares se hace referencia al tema señalando que es necesario contrastar los contenidos del área con los objetivos del currículo y los criterios de evaluación que se proponen. Se debe tener presente no solo los contenidos y la secuencia de temas sino también la metodología.

Los anteriores planteamientos muestran que el sujeto tiene la capacidad de comprender, interpretar, analizar y producir textos, de acuerdo a su nivel y a las características del medio en el que se encuentran aplicando dicho proceso. Se deben tener en cuenta las necesidades e intereses del estudiante, los alcances del docente y los medios que faciliten su trabajo. La educación es una labor de todos, y el compromiso del gobierno es garantizar las condiciones económicas favorables y difundir los derechos que tienen los niños en cuanto a su educación.

6. METODOLOGÍA.

6.1 Paradigma

El paradigma para la realización de este proyecto de investigación es de tipo cualitativo. Según se define por el Autor

“[...] La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes” (RUIZ, M., 2015).

Para el caso de este proyecto de investigación se ha catalogado como cualitativo debido a que según el párrafo anterior; este estudio se centra en la realidad del contexto de los actores de la I.E.M. Antonio Nariño (Martínez, M., 2006).

6.2 Enfoque

El enfoque de este proyecto de investigación es de tipo crítico social, que tiene su razón de ser en la teoría crítica, con pensadores como Max Horkheimer y Fredich Pollock. De acuerdo con Arnal (1992), este tipo de paradigma adopta la idea de que es una ciencia social no puramente empírica y tampoco solo interpretativa, se origina en estudios comunitarios y de investigación activa o participativa, en donde se promueven transformaciones sociales y se busca dar respuestas a problemas sociales presentes en el seno de las comunidades, pero con los miembros participando de forma activa. Este tipo de paradigma se apoya esencialmente en la crítica social con un carácter claramente auto reflexivo.

El paradigma socio crítico para el caso especial de este proyecto de investigación hace parte fundamental porque permitirá que los niños expresen sus ideas de forma escrita usando el comic desde una tendencia crítica al entorno inmediato que los rodea buscando dar una solución a corto plazo (Martínez, M., 2006).

Mediante esta aplicación se logrará dejar en la institución un elemento de estudio social, puesto que los estudiantes evidenciarán mediante este medio la problemática que vive, si bien no todos lo realizarán y la mayoría dejara volar su imaginación, se dejara a la vista que la aplicación que se está dando, funciona en tanto se practica de manera efusiva.

6.3 Modelo.

La teoría del conocimiento o filosofía de la ciencia en que se apoya la metodología rechaza el modelo especular (positivista), que considera al sujeto conocedor como un espejo y esencialmente pasivo como si fuera una cámara fotográfica y acepta en cambio el modelo dialéctico, que considera que el conocimiento es el resultado de una dialéctica entre el sujeto (sus intereses, valores, creencias etc.) y el objeto en estudio. El objeto es a su vez evaluado como parte esencial de un todo.

Para el caso puntual de este proyecto de investigación el modelo dialéctico se toma desde la mirada en la cual la dialéctica brinda una concepción totalizadora de la realidad objetiva y subjetiva en su conjunto, una epistemología, un modelo de conocimiento y de transformación de la realidad concreta. De esta manera la dialéctica permite conocer e interpretar con gran valor práctico, como arma transformadora de la realidad social y se puede expresar en el arte por medio de la creatividad.

Dentro de este ejercicio el estudiante logra poder observar detenidamente el mundo que lo rodea para poder crear, tomar cada objeto de su alrededor para poder establecer una relación entre lo que quiere dar y lo que se está dando en realidad y poder tener la posibilidad de manejar los hechos a su conveniencia, con el modelo que el crea conveniente mostrar, jugando con las diferentes realidades que puede y vive.

6.4 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es IA (Investigación Acción) el que es el único más recomendado cuando no solamente se requiere conocer un problema sino buscar que sea resuelto. Para este tipo de investigación los sujetos investigados participan como co-investigadores en cada una de las fases del proceso: planteamiento del problema, recolección de la información, interpretación de la misma, planeación y ejecución de la acción concreta para solucionar el problema, evaluación sobre lo realizado. El fin principal de estas investigaciones no es ajeno a la problemática, sino que busca encontrar una solución (Martínez, M., 2006).

Dentro de este contexto se puede aplicar haciendo parte del proceso a los estudiantes, ¿cómo?, desde el momento en que se les empieza a inducir hacia la posibilidad de un nuevo conocimiento, con la presentación de tecnologías que no se manejan y que son pocas conocidas dentro de la institución, como lo es la plataforma pixtón, en este mismo orden de ideas se encuentra el desarrollo que tienen a partir de descifrar cual es la mejor manera para hacer coincidir la imagen con el texto y la circunstancia que se quiere desarrollar.

Todo esto mediante el proceso de investigación que tiene que hacer cada estudiante, descifrando los códigos que se le presentan en la mente, así como los que obtiene de la realidad en la que vive.

6.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.

6.5.1 Técnicas. Se usarán la aplicación de talleres, entrevistas y observación respectivamente que se direccionará a los docentes y estudiantes seleccionados del I.E.M Antonio Nariño, basándose en los objetivos que se persigue con esta investigación.

Instrumentos de Recolección de Información. Para recolectar la información se usarán: La guía de observación, el cuestionario, la guía de entrevista semiestructurada y los Talleres; cada instrumento con las siguientes características:

Para la observación se tiene en cuenta la guía según Rojas (2011, p.294):

“Se centra en la captación de interacciones lingüísticas (no sólo verbalizadas) entre profesores y alumnos en las sesiones regulares de clase. Así, toda manifestación lingüística (incluso gestos y comunicaciones dirigidas supuesta o realmente de uno a otro lado) se debe reportar por escrito, atendiendo a la idea de secuencias de sentido, esto es, comunicaciones, por breves que fueran, que tuvieran un inicio, un elemento ilocucionario manifiesto para el observador (de comprensión de lo dicho y de puesta en juicio) y una respuesta. Se eliminarán las acciones en sentido estricto (sujeto-objeto) que utilizarán medios distintos al lenguaje. Esto es, se registrarán sólo actos de habla; manifestaciones dirigidas a personas, con las que se hace algo. Se excluirán, por tanto, sesiones de revisión, o de examen. Se precisa el significado de la frase entender-se con alguien sobre algo como fondo de la acción de tipo propiamente humano, comunicativo”

El cuestionario: como lo plantea Eva María Quero Guerra (2015), es definido como una especie de encuesta que tiene la característica especial de ausencia de encuestador, lo cual obliga al este a realizar una serie de explicaciones que indiquen o guíen en la forma de encuestar. Es un instrumento usado para la recolección de información que supone un interrogatorio en que la serie de preguntas que se plantean giran siempre en el mismo orden y se formulan con los mismos términos, para Quero el objetivo principal de la encuesta es que un segundo investigador pueda aplicarla usando los mismos pasos. En otras palabras, tiene un carácter sistemático.

Para la entrevista cuestionario a partir de la guía de entrevista semiestructurada a estudiantes, padres de familia y docentes: según José Vila-Belda Montalt (2015), es donde,

“El entrevistador lleva una pauta o guía con los temas a cubrir, los términos a usar y el orden de las preguntas. Frecuentemente, los términos usados y el orden de los temas cambian en el curso de la entrevista, y surgen nuevas preguntas en función de lo que dice el entrevistado. A diferencia de los cuestionarios, se basan en preguntas abiertas, aportando flexibilidad”

Para la aplicación de talleres se tendrá en cuenta el modelo de Talleres: según Natalio Kisnerman, citado por (CEO, 2015) “se define Taller como el medio que posibilita el proceso de formación profesional. Como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas, para cumplir los objetivos de ese proceso de formación del cual es su columna vertebral”. Ver anexo 1

6.5.2. Categorización de aplicación de instrumentos

OBJETIVO ESPECÍFICO	UNIDAD DE TRABAJO	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Identificar las dificultades y fortalezas en la producción de textos en los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño.	Estudiantes 6to grado	Observación. Taller diagnóstico	Guía de observación Taller
Revisar las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en la producción de textos en los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño	Docentes	Entrevista	Guía de entrevista
Diseñar, y aplicar una estrategia didáctica basada en el comic para el mejoramiento de la producción textual de los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño.	Estudiantes	Estrategia didáctica	Talleres Juego didáctico
Revisar el impacto de la aplicación de la estrategia didáctica “Recreando nuestro entorno” en la producción textual.	Estudiantes	Revisión de producción textual (comics)	Textos producidos por los estudiantes mediante el desarrollo del juego didáctico

3.6. Población y Muestra.

3.6.1. Población. La población de la Institución educativa Antonio Nariño sede Capusigra está conformada por 800 Estudiantes; 10 profesores; 1 coordinadora y el señor rector.

3.6.2. Muestra. La muestra para la presente investigación está conformada por 18 estudiantes del grado 6 jornada de la mañana, distribuida en 10 mujeres y 8 hombres.

7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

7.1. Análisis e Interpretación de Resultados

Ficha Acumulativa de Información 1

TECNICA: Guía No. 1

FECHA: Mayo 11 de 2015

NÚMERO DE ESTUDIANTES: 18

HORA: 8.40 a.m

LUGAR: COLEGIO ANTONIO NARIÑO

OBJETIVO: Diseñar y Fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTAS ORIENTADORAS	EXPRESIONES ESPECÍFICAS	ANÁLISIS
Identificar las dificultades y fortalezas en la producción de textos en los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño.	a. Actividades Básicas ¿El cómic debe ser gracioso?	<i>“Si porque el comic es un método que se usa para narrar, una historia de manera graciosa.”,</i> <i>“El comic en todos los casos no debe ser gracioso porque puede tener diferentes temas”</i> <i>Uno de los niños expreso, “el comic es un problema para resolver”</i>	De los 18 estudiantes, 17 contestaron que el comic debe ser gracioso, 1 solo estudiante respondió que en todos los casos no debe serlo.
	¿El cómic puede ser crítico?	<i>“Si porque, puede ser crítico ante una</i>	14 de los 18 niños contestaron que es crítico, los 4 restantes no dieron

	<p>¿El cómic resuelve un problema?</p>	<p><i>problemática.”.</i></p> <p><i>“El comic puede ser crítico, por ejemplo las calcomanías de condorito que le hace critica a la sociedad”.</i></p> <p><i>“si porque, puede ser crítico ante una problemática.”.</i></p>	<p>respuesta a la pregunta</p>
	<p>b. Actividades Prácticas</p> <p>Cual crees que sería el tema central de</p>	<p><i>“El comic puede ser crítico, por ejemplo las calcomanías de condorito que le hace critica a la sociedad”.</i></p> <p><i>“No, porque sentimos que un comic no resuelve un problema”.</i></p> <p><i>“El comic no resuelve un problema de narrar”.</i></p> <p><i>“No, es crítico ante eso”</i></p> <p><i>“En ocasiones cuando son bien tratadas”.</i></p> <p><i>“El comic es una problemática para resolver”</i></p> <p><i>“Las vacaciones en el</i></p>	<p>5 estudiantes respondieron que no resuelve una problemática.</p> <p>9 estudiantes contestaron que sí resuelve un problema,</p> <p>4 estudiantes evadieron la respuesta.</p>

	<p>esta historia, (Anexo 1, Pregunta B)</p> <p>Piensas que es gracioso. ¿Por qué?</p>	<p>verano”.</p> <p>“Están en verano”,</p> <p>“Lucia y Mario van a la a playa”</p> <p>“las precauciones en verano”</p> <p>“El tema central de esta Historieta es que deben protegerse de los rayos del sol.”</p> <p>“No porque no tiene sentido del humor”,</p> <p>“No porque se los mira preocupados”,</p> <p>“Yo creo que la historieta no es graciosa porque está hablando de protegerse en las vacaciones, y si no la pasamos tristes”</p> <p>“No me parece gracioso porque es un mensaje serio para protegernos del sol”</p> <p>. “todos están en diferentes lados”.</p> <p>“Porque se fueron a ser moreno”,</p> <p>“Si, porque a pesar que dice que tenemos que cuidarnos en verano, los cuidados son divertidos.”</p>	<p>5 estudiantes contestaron que el tema central son las vacaciones.</p> <p>1 estudiante evadió la pregunta.</p> <p>12 estudiantes enfocaron su respuesta a la protección de los rayos solares.</p> <p>5 estudiantes contestaron que no es gracioso.</p> <p>10 estudiantes contestaron que es gracioso.</p> <p>3 estudiantes obviaron la respuesta.</p>
--	---	---	---

	<p>Qué expresiones identificas en la anterior figura (Anexo 1, pregunta C.)</p>	<p><i>“Expresan cosas que sucedieron como explosiones”</i></p> <p><i>“Golpes”</i></p> <p><i>“Explosión, velocidad, desaparecer”</i></p>	
	<p>¿Por qué es importante usar la emotividad para transmitir tus mensajes en la vida real?</p>	<p><i>. “el poder resolver un problema, puede garantizar la obtención de alimentos”</i></p>	<p>10 estudiantes expresaron en la respuesta que, la imagen que las expresiones que se observan en la imagen pertenecen a un campo de guerra, o están relacionadas con un combate.</p> <p>8 estudiantes, no expresaron ninguna respuesta hacia la pregunta realizada.</p>
	<p>¿Cómo puedes utilizar el cómic para solucionar un problema?</p>	<p><i>“Haciéndolo con valores”</i></p> <p><i>“Creando uno que hable de paz y no de guerra o de violencia”</i></p> <p><i>“Poniendo el en cómic un</i></p>	<p>10 estudiantes, relacionaron la respuesta con la claridad que debe ser expresada a través del mensaje.</p> <p>6 estudiantes respondieron que deben expresar las emociones a través de lo que se está diciendo.</p> <p>1 solo estudiante no contesto la pregunta.</p>

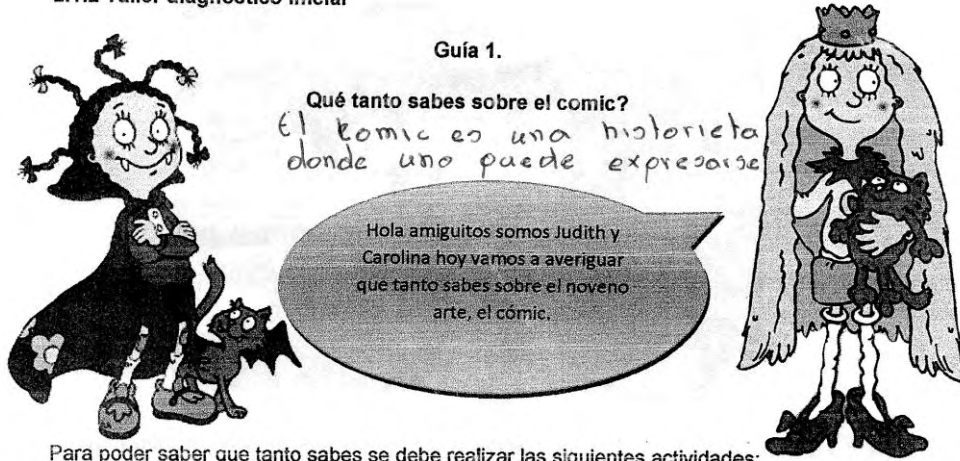
	<p>c. Actividades de Profundización.</p> <p>Consideras que fue complicada la actividad.</p> <p>Que fue lo más difícil de la actividad</p>	<p><i>problema y dar una solución”</i></p> <p><i>“Enviando mensajes a una sociedad para que te entiendas de una manera más fácil”.</i></p> <p><i>“Porque se puede enviar un mensaje de la manera más clara y dar una solución a los problemas de la vida real”</i></p> <p><i>“Dialogando”</i></p> <p><i>“Si, un poco”</i></p> <p><i>“si, porque no sabemos muy bien lo que dice”</i></p> <p><i>“No, nada”</i></p> <p><i>“Nada”</i></p> <p><i>“no se del tema”</i></p> <p><i>“no conocemos muy bien el tema”</i></p> <p><i>“Es el primer trabajo de cómic que hacemos”</i></p> <p><i>“nada”</i></p>	<p>5 estudiantes respondieron que es a través de los valores como se puede responder un problema en el cómic.</p> <p>6 estudiantes, que es a través del dialogo que se presenta dentro de este como se puede enfrentar el problema.</p> <p>7 estudiantes no contestaron la pregunta.</p> <hr/> <p>13 estudiantes responden que no fue complicada la actividad.</p> <p>2 estudiantes responden que sí.</p> <p>3 estudiantes no contestaron la pregunta</p>
--	--	--	---

	<p>Que herramienta en internet conoces que te pueden servir para realizar esta actividad acompañado de herramientas informáticas</p>	<p><i>“no, nada, muy fácil.”</i></p> <p><i>“Internet”</i></p> <p><i>“El internet”</i></p> <p><i>“En el internet se pueden crear cosas”</i></p> <p><i>“El piston”, haciendo referencia a la plataforma pixtón</i></p>	<p>7 niños contestaron que el conocer el tema fue lo más difícil.</p> <p>5 estudiantes, no encontraron ninguna dificultad.</p> <p>6 estudiantes no contestaron la pregunta</p> <p>11 estudiantes evadieron la pregunta. Lo que deja a la vista que no conocen a ninguna.</p> <p>6 estudiantes contestaron que el internet mismo era una herramienta.</p> <p>1 estudiante afirmo conocer la plataforma pixtón</p>
--	--	--	--

Imagen1 12d

Andreo Felipe Paz 7-1

2.1.2 Taller diagnóstico Inicial



Para poder saber que tanto sabes se debe realizar las siguientes actividades:

A. Actividades Básicas

Realiza la siguiente lectura y responde a las preguntas:

El comic es un método que se usa para narrar una historia de manera graciosa y que tiene una secuencia, en la cual se transmite un mensaje en forma graciosa, también puede ser crítico ante una problemática.

Responde las preguntas de acuerdo a la anterior lectura:

- El cómic debe ser gracioso? si tiene que ser gracioso
- El cómic puede ser crítico? si tiene que ser critico
- El cómic resuelve un problema?

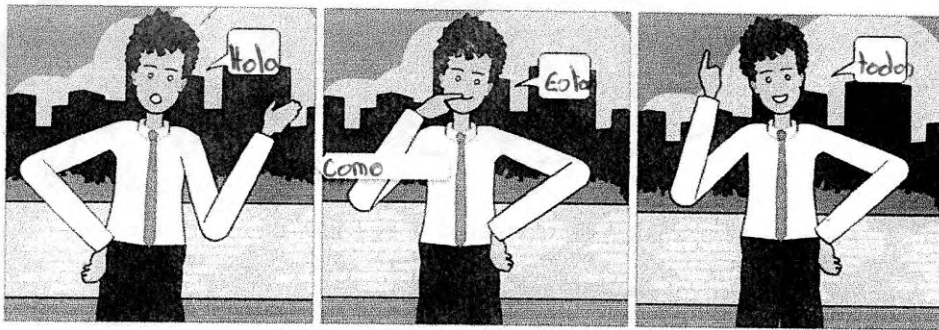
B. Actividades Prácticas

Observa con atención la siguiente historieta y responde las preguntas:

Imagen 3

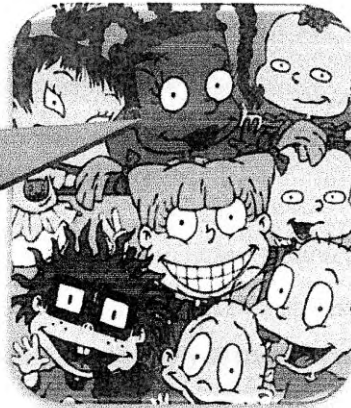
D. Actividades de Profundización

En la siguiente Figura trata de rellenar los espacios en blanco con un pequeño mensaje que desees transmitir por medio del personaje que ahí aparece.



- Consideras que fue complicada la actividad? *no tan difícil*
- Qué fue lo más difícil de la actividad? *lo mas difícil fue saber lo que decía*
- Qué herramientas en Internet conoces que te pueden servir para realizar esta actividad acompañado de herramientas informáticas? *la herramienta que conozco es pixton*

Eso es todo amiguitos, esperamos que sigas aprendiendo mas en este pequeño curso de comic con la herramienta informática Pixton.



Cuando se inicia el proceso de creación de la idea se piensa en la situación del contexto en el que se va a desarrollar, pues la situación social que viven los niños de esta institución ha influido en el proceso de desarrollo cognitivo de estos mismos. Uno de los factores de riesgo para que el proceso se pudiese desarrollar con las expectativas que se crearon fue la atención y el comportamiento que estos tenían al momento de tocar con personas desconocidas, uno de los comportamientos que se observó y que fue frecuente en la mayoría de los chicos fue lo relacionado con la mala pronunciación, así como el desconocimiento de palabras y el uso muy frecuente de otras, haciendo que se dificulte la comunicación durante los inicios de este proyecto.

Cuando se avanza se empieza a observar que cambia el comportamiento, la acogida que se tiene respecto al tema empieza a ser del agrado del manejo de los estudiantes con más edad, ya que el comic y los personajes que se involucran en todo este mundo son tocados con mucha frecuencia en la televisión, que es uno de los pasatiempos favoritos y en el que más tiempo gastan los chicos. Así que, es un factor importante que los mayores del curso tengan un poco más de conocimiento sobre el tema, ya que se eso ayudó a que los más pequeños se interesaran y pusieran más atención.

Superando las pruebas del comportamiento, inició una fase más problemática, lo relacionado con la comprensión del tema, la atención que se necesitaba era máxima, y el asombro ante un tema nuevo frente a ellos fue de gran importancia, pero a parte de esto se requería que el estudiante tuviese la capacidad de poder entender, captar y analizar lo que se estaba proponiendo. Si bien el grupo en un principio tenía la capacidad de asombro y de imaginación de un niño, con el paso al siguiente grado, esta capacidad se fue opacando, siendo absorbida su atención y sus prioridades por aspectos que no tienen que ver con el ámbito escolar.

Con la aplicación de la primera guía después de una serie de introducciones y de prácticas para poder crear y obtener información sobre la formación que habían tenido respecto a la creación de textos, se obtuvo que, la mayoría de los estudiantes presentaron más inclinación hacia un comic divertido que llamara su atención, que resuelva problemas prácticos, pero sin perder su noción de ficción y de irrealidad que es lo que transmiten este tipo de historietas.

Así que se empezó a observar un cambio hacia la recepción y transmisión de información respecto a la temática, ya no les era tan indiferente.

Las imágenes formaron en primera instancia la atracción mayor, lo visual es parte del aprendizaje, y esta forma de llegar a su proceso cognitivo, formó parte importante en etapas que se describirán más adelante.

De la misma manera el poder analizar la coherencia hacia el tema, que no es del total desconocimiento, logro que se identificaran cuáles podrían ser las falencias que aparecerían en el camino, una de ellas es la percepción con que se fueran a tratar los diferentes temas, que tan aceptados podría ser, cuáles podrían ser las recomendaciones que presentarían los estudiantes. Que tanto podría influir en el desarrollo de las actividades la problemática que viven dentro y fuera de la institución. Así es como el primer análisis arroja que hay una buena acogida por parte de los estudiantes hacia la temática, abriendo su mente y disponiéndose para el proceso que se llevara a cabo.

Ficha Acumulativa de Información 2.

TECNICA: Cuestionario para niños

FECHA. Mayo 11 de 2015

NÚMERO DE ESTUDIANTES: 18

HORA: 8.40 a.m

LUGAR: COLEGIO ANTONIO NARIÑO

OBJETIVO: Diseñar y Fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTAS ORIENTADORAS	EXPRESIONES ESPECÍFICAS	ANALISIS
<p>Identificar las dificultades y fortalezas en la producción de textos en los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño.</p>	<p>1. Que es una historieta cómica para usted</p>	<p><i>El comic es un texto acompañado de dibujos</i></p> <p><i>Se cree que el comic es gracioso y critico porque si no tiene sentido</i></p> <p><i>la historieta cómica es igual a un cómic, pero la historieta tiene imágenes, signos, símbolos, puntuación”</i></p> <p><i>“son igual al cómic, que son imágenes, mensajes que contienen signos de admiración, interrogación, etc”</i></p>	<p>Para 9 estudiantes, una historieta se relaciona con el cómic, en donde la característica principal es el enviar un mensaje cómico. Algunos de los comentarios que se escribieron son:</p> <p>4 estudiantes no contestaron la pregunta.</p> <p>5 estudiantes contestaron que son relatos acompañados de dibujos.</p>

		<p><i>“Es un relato, el cual expresa personajes cómicos”</i></p> <p><i>“Texto expresado con dibujos que representa acciones cómicas”</i></p>	
	<p>2. Dibuja las distintas expresiones de emotividad, tristeza, alegría, aburrimiento, sorpresa mediante la representación en los siguientes círculos y dibuja otros que tu creas conveniente, en la línea consigna la expresión que representan (anexo 2, pregunta 2)</p>	<p>Ver anexo 2, pregunta 2.</p>	<p>15 estudiantes asocian y diferencian claramente los tipos de gestos que se pueden presentar en un rostro para efectuar un tipo de acción.</p> <p>3 estudiantes no realizaron la pregunta.</p>
	<p>3. ¿Qué piensas que se puede expresar por medio de las siguientes figuras?</p>	<p>(anexo 2, pregunta 3)</p>	<p>10 estudiantes, relacionan el primer bocadillo con la palabra IDEA, 4 con SENTIMIENTO y 4 con saludo.</p> <p>En la segunda figura,</p>

			<p>13 estudiantes la relacionan con el DIALOGO.</p> <p>3 estudiantes con SENTIMIENTOS.</p> <p>2 estudiantes no contestaron la respuesta.</p> <p>En la tercera figura: 13 estudiantes la relacionaron con el DIALOGO.</p> <p>2 estudiantes con los BUENOS MODALES</p> <p>3 estudiantes con PENSAMIENTO.</p> <p>En la cuarta figura. 11 estudiantes no contestaron la pregunta.</p> <p>3 estudiantes respondieron “no se”</p> <p>4 estudiantes, crearon un dibujo en el bocadillo</p> <p>15 estudiantes asocian y diferencian claramente los tipos de gestos que se pueden presentar en un rostro para efectuar un tipo de acción.</p> <p>3 estudiantes no realizaron la pregunta.</p>
--	--	--	--

	<p>4. Menciona algunas caricaturistas que conozcas</p>	<p><i>“Los Simpson, futurama”</i></p> <p><i>“Condorito y Mafalda”</i></p> <p><i>“Superman y Batman”</i></p> <p><i>“Los pitufos, cuentos de los hermanos grim”</i></p>	<p>Se debe mencionar que ningún estudiante contesto correctamente a esta pregunta. Se limitaron a nombrar caricaturas más no caricaturistas</p>
	<p>5. Menciona algunas herramientas en internet que te permitan hacer caricaturas para transmitir tus mensajes.</p>	<p><i>“Pizton”</i></p> <p><i>“Poin y word”</i></p> <p><i>“Pixton”</i></p>	<p>11 estudiantes, mencionan a la plataforma Pixtón como su única opción de herramienta en internet.</p> <p>1 estudiantes no responde a la pregunta.</p> <p>4 estudiantes mencionan otro tipo de programas como Word y Pain</p>
	<p>6. Como piensas que en tu escuela se te motiva a escribir</p>	<p><i>“leyendo, viendo caricaturas, poniéndole empeño”</i></p>	<p>10 estudiantes coinciden con que la motivación está en la manera de leer y</p>

		<p><i>“Porque es lo mejor de la escuela, leer, dibuja y pintar”</i></p> <p><i>“leyendo y escribiendo libros para conocer más de un tema”</i></p> <p><i>“mediante diálogos y diferentes formas de escribir”</i></p>	<p>escribir.</p> <p>5 estudiantes relacionan la emotividad con el dialogo y los juegos.</p> <p>3 estudiantes no contestan la pregunta</p>
--	--	--	---

El momento de la recepción de toda la información muestra que el proceso es lento pero que cada vez fue más el interés que se presentó por parte de los estudiantes hacia la formación de nuevos textos, menos complejos pero que se aplican más a la realidad que viven.

El interés hacia el tema presenta una evolución significativa. La recepción de la información que se ha presentado durante todo el tiempo de acompañamiento a los estudiantes, ha logrado que su interés trascienda las clases y se lleve por fuera del aula, el cuestionario que se realizó para observar el dinamismo y la recepción con que el estudiante estuviese trabajando la temática arrojo que, la asimilación de términos, como historieta, cómic, bocadillos, mensajes, pensamientos, acciones, son asimiladas y comprendidas en su término completo, todo lo que implica la creación de una nueva forma de expresión se ha ido creando en el pensamiento y en vocabulario del estudiante, intentan aplicar la creación de textos en su medio social, hablar acerca de la temática, y desarrollan textos con un avance lento, pero aplicado a su realidad.

La investigación del tema se hace por parte individual en cada estudiante, se ha notado que llegan aportes de nuevas formas de caricaturas, y temas nuevos que se pueden plasmar en estas, el desarrollo de un cómic ha empezado a ser coherente, le dan no solo forma física en tanto a los dibujos, sino contenido que va acorde con este, identifican problemáticas, pero aun no las solucionan dentro de este.

Imagen.4

~~1. AVEJANADA UNAYU...~~

2.1.4 Cuestionario para los niños

1. Qué es una historieta cómica para ti ?

ES UNA NARRACION DONDE PARECEN BARRIOS
PERSONAJES COMO EJEMPLO: BATMAN, SUPERMAN, GOLIATH,
IRONMAN, TOR BLACK Y LA MUJER MARAVILLA.

2. Dibuja las distintas expresiones de emotividad tristeza, alegría, aburrimiento, sorpresa mediante la representación en los siguientes círculos y dibuja otros que tu creas conveniente, en la línea consigna la expresión que representan:

Ejemplo:



Tristeza



Tristeza



aburrido



SORPRESA



RAJOSO



ANGUSTIADO.

1. Qué piensas que se puede expresar por medio de las siguientes figuras?



IDEA



IDEA



DIALOGO



Pensamiento

2. Menciona algunos caricaturistas que conozcas:

LOS SIMSON, FUTUROMA, MAFALDA, DRAGON BALL, EL CHAVO,
PARPIUL, 3 PUEQUITOS, CUENTOS DE LOS HERMANOS PEIN, Y
CARICATA ROJA.

3. Menciona algunas herramientas en internet que te permitan hacer caricaturas para transmitir tus mensajes.

LA HERRAMIENTA QUE NOS PUEDE AYUDAR ES
PIXTON

4. Cómo piensas que en tu escuela se te motiva a escribir?

LEYENDO BIENDO CARICATURAS HISTORIAS Y COLOCANDOLE
DESEMPEÑO.

Ficha Acumulativa de Información 3.

TECNICA: ENTREVISTA A DOCENTES

FECHA: MAYO 4 DE 2015

NÚMERO DE PROFESORES: 2

LUGAR: I.E.M. ANTONIO NARIÑO

OBJETIVO: Fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTAS ORIENTADORAS	EXPRESIONES ESPECÍFICAS		
		Siempre	A menudo	Rara vez
Revisar las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en la producción de textos en los estudiantes del grado 6to de la IEM, Antonio Nariño.	1. El aula tiene buenas condiciones estructurales 2. Los niños lucen aseados y con disposición de aprendizaje, (pueden tener hambre, frio, estar enfermos, problemas familiares) 3. Los niños son dinámicos y creativos		Porque el aula cuenta con clara boyas	
			Se observa en ellos buena presentación personal. De acuerdo a la motivación cumplen con los trabajos que requieren Depende del trabajo del orientador	

	<p>4. Los niños se distraen con facilidad.</p> <p>5. Los niños prestan atención a las instrucciones y las ejecutan con destreza.</p> <p>6. Los niños disfrutan la actividad de escribir.</p> <p>7. Usted fomenta la lectura y la escritura por medio de audio libros en clase.</p> <p>8. Les ha motivado para escribir un cuento y participar en algún concurso que premie por esta actividad a los niños.</p> <p>9. Usted enseña a los niños a escribir por medio de herramientas de motivación como cuentos cortos, charlas, salidas de campo o uso de Tecnología de la Información y la Comunicación.</p>		<p>Demuestran ganas de hacer las cosas y darlas a conocer</p> <p>Depende de lo que se vaya a escribir</p> <p>Se utiliza al máximo los materiales que tiene el colegio, como también los que traen los estudiantes.</p> <p>Se puede comprobar en ellos que hay libertad, que son capaces de escribir, especialmente leyendas y mitos.</p> <p>Se les facilita siempre los materiales para que se conviertan en escritores.</p>	
--	--	--	--	--

	<p>10. Existen procesos de exclusión (Bullying Profesor, estudiantil)</p> <p>11. Le es indiferente el proceso de generación de conocimiento a partir de la escritura</p> <p>12. No existen los medios audiovisuales necesarios en la Institución como video beam, computadores.</p> <p>13. No hay conexión a internet en la Institución.</p> <p>14. Considera que se necesitan muchos recursos para enseñar a escribir.</p> <p>15. La institución apoya procesos de inclusión de los padres de familia en la producción escrita de los niños.</p>			<p>Algunas veces porque no les gusta.</p> <p>Nunca porque el que escribe aprende.</p> <p>Si los hay y son utilizados en su mayoría por los estudiantes.</p> <p>Si hay conexión a internet.</p> <p>Se ve la necesidad de mayor cantidad de elementos para cumplir con está.</p> <p>Se proyecta pero, se presenta dificultad en el proceso.</p>
--	---	--	--	---

Marzo 4 8:40 940

2 Cuestionario para los docentes

Y para complementar este proceso de observación se ha planteado el siguiente cuestionario que debe ser respondido por los profesores en los espacios de observaciones y a la vez las tesisas lo responderán desde su criterio para luego comparar las dos respuestas y hacer una correlación entre las respuestas, para posteriormente sacar unas conclusiones al respecto.

Nombre del Profesor de la I.E.M Antonio Nariño: (opcional)

Donald Ramiro Martínez

Correo Electrónico(opcional) doramar.57@hotmail.com.

PRESENTACIÓN

Enseñar a los niños a escribir es un desafío para todos los niveles de enseñanza y para todos los profesores. Además supone un largo aprendizaje y permanente porque la escritura atañe todos los aspectos de la vida del niño, adolescente y adulto puesto que es una herramienta indispensable para todos los aprendizajes escolares cuya responsabilidad comparten los profesores de lengua con los demás profesores de otras áreas (CLAVES, 2015). A continuación se presentan varias preguntas que permitirán conocer las dificultades que usted como profesor de la I.E.M identifica dentro de la institución para poder enseñar a escribir. Las respuestas son abiertas y puede usar el campo de observaciones.

Concepto	Siempre	A menudo	Rara vez	Observaciones
El aula tiene buenas condiciones de iluminación y aireación		X		El aula cuenta con claraboyas y amplias ventanas
Los niños lucen organizados, aseados y con disposición de		X		

aprendizaje (Pueden tener hambre, frío, estar enfermos, problemas familiares)		X		Se observa en ellos buena presentación personal. En cuanto a enfermedad es normal (gripas).
Los niños son dinámicos y creativos		X		De acuerdo a la motivación cumplen con los trabajos propuestos.
Los niños se distraen con facilidad		X		Depende del trabajo del orientados
Los niños prestan atención a las instrucciones y las ejecutan con destreza		X		Demuestran ganas de hacer las cosas y darlas a conocer a los demás.
Los niños disfrutan la actividad de escribir		X		Depende de lo que se va a escribir (cuentos, obras)
Usted fomenta la lectura y la escritura por medio de audio libros en clase		X		Se utiliza al máximo los materiales que trae el colegio, como también los que traen los estudiantes
Les ha motivado para escribir un cuento y participar en algún concurso que premie por esta actividad a los niños		X		Se puede comprobar en ellos cuando hay libertad que son capaces de escribir especialmente leyendas, mitos
Usted enseña a los niños a escribir por medio de herramientas de motivación como cuentos cortos, charlas, salidas de campo o uso de Tecnología de la Información y la Comunicación		X		Se les facilita siempre los materiales necesarios para que se conviertan en verdaderos escritores.
Existen procesos de exclusión (Bullying Profesoral, estudiantil)			X	Algunas veces porque no les gusta.
Le es indiferente el proceso de generación de conocimiento a partir de la escritura			X	Nunca por que el que escribe aprende

No existen los medios audiovisuales necesarios en la Institución como video beam, computadores	X			Si los hay y son utilizados en su mayoría por los estudiantes.
No hay conexión a internet en la Institución	X			Si hay conexión a internet.
Considera que se necesitan muchos recursos para enseñar a escribir				Se ve la necesidad de mayor cantidad de elementos para cumplir con esta
La institución apoya procesos de inclusión de los padres de familia en la producción escrita de los niños		X		Se proyecta pero se presentan dificultades en el proceso

2.2.4 Entrevista Semiestructurada (Padres de Familia)

El análisis realizado a las entrevistas hacia los profesores que están en constante contacto con el estudiante arroja que, el contexto en que se desenvuelven diariamente las clases y la vida social educativa de los chicos, está bajo condiciones ambientales y sociodemográficas

que pueden afectar considerablemente el rendimiento académico que se presente. La posición, el contexto que se vive por fuera del colegio, la falta de conciencia hacia el cuidado del plantel y toda la problemática que viven entre los mismos estudiantes, ha hecho que el aula de clase y las temáticas que resuelven en ese espacio sea para los estudiantes una salida a todo lo que viven.

La visión que tienen los profesores acerca de los estudiantes y de su ánimo por aprender y salir adelante motiva a toda la comunidad para empezar a creer en ellos. Si bien no se puede obviar que la problemática social que viven afecta en gran medida su rendimiento escolar, y que hay prioridades más urgentes dentro de la vida de esta población, si se puede presentar dentro de este mismo contexto la solución a estas mismas.

La expresión y las ganas que tienen los docentes por ayudarlos mostrando otros caminos por los que pueden guiar su vida, hace que los estudiantes no desistan en el proceso educativo. Los resultados de esta propuesta frente a la problemática que viven son precisamente los anteriores, los estudiantes se motivaron, y encontraron una nueva manera para expresar su problemática, y poder pensar en una solución, dentro del cómic ficcionario, pero con un enfoque a poder realizarla en la vida diaria.

TECNICA: ENTREVISTA A PRACTICANTES

FECHA: MAYO 4 DE 2015

NÚMERO DE PROFESORES: 2

LUGAR: I.E.M. ANTONIO NARIÑO

OBJETIVO: Fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

Preguntas Orientadoras,	Observación.
<ul style="list-style-type: none">❖ Identificar las dificultades del proceso de producción textual de los estudiantes de grado 6 de la I.E.M Antonio Nariño.• Cuáles son las mayores dificultades al escribir y producir textos• Cuáles son sus mayores distractores al momento de escribir• Que situaciones desmotivan la escritura❖ Analizar las dificultades metodológicas encontradas en la I.E.M Antonio Nariño• Cuál es la estrategia didáctica más utilizada por los docentes de la institución• Cuál es la metodología con la cual no se siente cómodo a la aplicarla❖ plantear la estrategia didáctica basada en el comic para mejorar la producción textual en estudiantes de grado sexto de la I.E.M Antonio Nariño• el comic es de agrado a los estudiantes• el comic motiva la producción de textos en los estudiantes	<p>Sus mayores dificultades son el desinterés, son el desinterés, la falta de vocabulario, la poca coherencia y la gran desmotivación por la escritura.</p> <p>Las mayores distracciones son sus paredes escritas, los alumnos de otros grados. La bulla y el mantener la puerta abierta, la charla con sus compañeros ya que están muy juntos.</p> <p>La mayor parte de los alumnos se distrae, y pierde el interés en la clase por la contaminación auditiva que esta por fuera</p> <p>El tablero y las guías se utilizan de mayor forma que los demás elementos.</p> <p>El cómic llama mucho la atención, ya que ellos en el dibujo encuentran una fuente de inspiración.</p> <p>Los alumnos se interesan por los dibujos y por poderlos construir.</p>

Según lo observado y teniendo en cuenta como referente lo que se ha dicho del contexto en el que desenvuelven los estudiantes a través de los comentarios hechos por los docentes que los ha acompañado durante todo este proceso, se identificó que, las falencias que presentan los estudiantes al momento de tener más precisión respecto a la atención y al buen manejo en el aula de clase, parte de los distractores que presentan los factores externos, los gritos de los demás cursos, y el ruido proveniente de la calle afecta el proceso que se puede desarrollar, así mismo y como se puede evidenciar a lo largo de este proceso, el factor del contexto social donde habitan implica que se tengan cierto tipo de conductas que están asociadas a las respuestas rápidas y groseras. Sin embargo todos estos factores no fueron impedimento para que se pudiera desarrollar de manera eficaz y efectiva el proceso del desarrollo del cómic y la creación de textos.

Situación y práctica que se mira reflejada en la solución de problemas tanto a nivel ficcionario como real. El impacto que ha tenido este nuevo modelo de aprendizaje basado en un tema que llama la atención ha ido supliendo expectativas que van acorde a los resultados que se esperan.

#1 Johana Carolina Medina Valencia,

observacion a las
clases

2.1.1 Guía de Observación para los niños

La siguiente guía de observación reúne todas las preguntas orientadoras del proyecto y se muestra a continuación.

Preguntas Orientadoras	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar las dificultades del proceso de producción textual de los estudiantes de grado 6 de la I.E.M Antonio Nariño. <ul style="list-style-type: none"> • Cuáles son las mayores dificultades al escribir y producir textos • Cuáles son sus mayores distractores al momento de escribir • Que situaciones desmotivan la escritura ❖ Analizar las dificultades metodológicas encontradas en la I.E.M Antonio Nariño <ul style="list-style-type: none"> • Cuál es la estrategia didáctica más utilizada por los docentes de la institución • Cuál es la metodología con la cual no se siente cómodo a la aplicarla ❖ plantear la estrategia didáctica basada en el comic para mejorar la producción textual en estudiantes de grado sexto de la I.E.M Antonio Nariño <ul style="list-style-type: none"> • el comic es de agrado a los estudiantes • el comic motiva la producción de textos en los estudiantes 	<p>* sus mayores dificultades son el desinterés, la falta de vocabulario, la poca coherencia y la gran desmotivación por la escritura</p> <p>* las mayores distractores son sus paredes escritas, los alumnos de otro grado, la bola y el mantener la puerta abierta, la charla con sus compañeros ya que están muy juntos uno del otro</p> <p>* la mayor parte de los alumnos se sienten no sienten el interés por escribir ya que invierten su tiempo en otras tareas, algunos de ellos trabajan ayudando a sus padres y no le ponen ningún interés en escribir</p> <p>2. * El tablero y las Guías son la mayor parte utilizadas e interactuar con lo enseñado y lo aprendido realizando preguntas y dest</p> <p>los maestros se ven a las bolas y al constructivismo utilizado por la institución</p> <p>5. el comic llama mucho a los alumnos la atención ya que ellos en el dibujo encuentran una fuente de inspiración</p> <p>* los alumnos se sienten motivados a escribir texto a los dibujos y poderlos convertir en una historia.</p>

61. Conclusiones preliminares y recomendaciones

Las dificultades y fortalezas que presentaban los estudiantes fueron parte fundamental en el proceso, puesto que, a través de su estudio se logró establecer cuales tendrían que ser los factores que se deberían tocar con más profundidad. Concluyendo que, es de gran importancia tener en cuenta las sugerencias que plantean los estudiantes, así como el proceso que ha tenido, todo esto para complementar el trabajo que se quería realizar para obtener mejores resultados.

Con la revisión de la producción textual y práctica que se realizó, se concretó que el proceso de producción es mejor aceptado cuando son aplicables con métodos que llamen la atención y que estén al nivel de la curiosidad de los estudiantes, para que con esto se pueda lograr que se practique por fuera del contexto escolar lo aprendido.

Cuando se presenta un proyecto institucional dentro del margen de creación literaria que pueda desarrollarse dentro del ámbito de las nuevas tecnologías, abre caminos a posibilidades en las que no solo la producción de textos puede ser válida al momento su aplicación, sino que se pueda enfocar a las diferentes áreas para que puedan utilizar este método e incentivar a los estudiantes a que se interesen por descubrir nuevas formas de pensamiento que los lleve a crear un gusto más profundo por la investigación.

Uno de los primeros momentos que se tuvo presente dentro del proceso realizado fue el hecho de que, el avance que se presentó dentro de la población escogida fue lento, dando a entender que la aceptación de los nuevos caminos que se les brindó pasarían por filtros personales en cada estudiante. Circunstancia que no afectó el dinamismo de la práctica, y logró en cierta medida el resultado que se obtuvo, favorable y acorde a las expectativas que se tenían en un principio.

De todo esto nace la propuesta de seguir el proceso y convocar dentro de la institución y dentro del gremio de los docentes el ánimo de la creación de nuevos proyectos, que impacten

dentro de la realidad social de los estudiantes y sean los estudiantes mismos los que lleven soluciones efectivas y eficaces.

Una de las primeras recomendaciones que nace es la creación de una estrategia didáctica que funcione como aplicativo para el desarrollo de todo aquello que se aprendió durante todo este proceso. De igual forma la participación activa dentro de este proceso de los docentes que están implicados en la creación, todo esto dentro del campo de lo pedagógico, enfocado hacia lo social en tanto se ayude a resolver problemáticas sociales, e implantando en cada estudiante el pensamiento crítico hacia lo que está viviendo.

Otra recomendación que surge a partir de todo lo observado es que, las directivas de los diferentes colegios que tienen una problemática similar a la que se desarrolla dentro de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño, pidan y presenten proyectos que puedan ser aprobados por la Gobernación de Nariño y Secretaria de Educación. Y por qué no, postular como antecedente este proyecto de formación literaria y artística como uno de ellos, teniendo en cuenta los resultados logrados.

Se habla de formación literaria y artística puesto que, la conclusión más importante se desliga de la posición que tiene la creación del texto literario y la formación artística. D el ejercicio de escribir, así como de imaginar historias, que es lo que se buscó, primeramente, se derivó la unión de una creación escrita en tanto a la historia y artística en cuanto a la imagen, que resultó en una explosión de aptitudes que los sujetos involucrados dentro de este proceso no conocían que tenían de sí mismos.

Resta por decir que, nunca va a ser suficiente el esfuerzo que se realice para poder sacar un momento de la realidad que viven los jóvenes de hoy en día, para introducirlos en los diferentes mundos que se pueden lograr en la literatura sea está escrita, oral, por medio de imágenes, en un cuaderno o en frente de un computador. Cada esfuerzo se mira reflejado en lo que se transmite de uno a otro.

El proyecto no queda cerrado, abrirá las puertas para que se siga desarrollando y como antecedente para aquellos que miran en el comic y en ese mundo fantástico un modelo para

sobrellevar la realidad que se vive y la posibilidad de postularlo como ejercicio para la creación textual literaria.

8. ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos, métodos, técnicas, actividades por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. Se puede llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente: estrategias de enseñanza, que es donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial estableciendo un dialogo entre docente y estudiante, en donde el dialogo postula las necesidades que tienen los estudiantes frente a una temática en específico.

Dentro de esta investigación el diálogo se presentó cuando se efectuó el primer encuentro con los estudiantes en donde se evidenció la necesidad que tiene los estudiantes de establecer una relación con la producción de textos, ya que su contacto con este medio oscila entre realizar escritos básicos para las determinadas áreas que se requiere y la posibilidad que tienen de poder describirlos en las exposiciones.

Con la recolección de los datos requeridos según las necesidades que tienen los estudiantes se inicia a fluctuar un plan de trabajo coherente a las necesidades que se quiere solventar.

El desarrollo de las estrategias de aprendizaje, se realizó con la disposición que se obtuvo por parte del estudiante. Después de conocer las necesidades que se presentaban dentro del grupo respecto a la producción de texto y al desconocimiento de poder hacer literatura a partir del comic, se presenta al estudiante la posibilidad de conocer una nueva manera de poder producir textos a partir de la creación de la imaginación, con lo que se obtuvo una respuesta afirmativamente efusiva.

Se inicia con este proceso en el que se introduce al estudiante al mundo de la creación del texto que se acompaña con un modelo tecnológico que está presto para el fortalecimiento del ejercicio de la creación artística y literaria (imágenes y creación literaria).

Desde el primer momento en que el estudiante logra tener contacto con la plataforma, empieza a descubrir un nuevo mundo tecnológico que lo ayudará a crear a partir de lo que quiere expresar un comic asociado con la creación de la realidad posible. Cuando el proceso está en su auge, y se desarrolla de manera plena, con la motivación pertinente y el entusiasmo necesario, y después de llevar a cabo el seguimiento pertinente se inicia el proceso de evaluación. La evaluación se realiza de manera netamente práctica, sin utilizar un medio tecnológico sino más bien físico.

A través de la creación de un juego, que consiste en crear una historieta a partir de unos dibujos que están guardados en un cajón al que se llamó “mi baúl” en el que están representado cada estudiante con su respectivo dibujo que les permiten ser parte de cualquier historia que los chicos creen, partiendo del movimiento que se le dé desde el texto que tienen que crear. Se le induce verbalmente hacia un espacio determinado, logrando que el estudiando se adentre en esa atmosfera, después de esto la guía frente al proceso de creación estará limitada solamente a ayudar a ubicar los escritos de los niños. Con esto incentivando la creación libre, de ambientes que están al nivel de poder ser expresados por el estudiante a través de la escritura.

Todo este proceso para lograr que el resultado de la historia sea el conjunto de los estudiantes que la realicen, combinando una serie de posibilidades y de mundos a través de la escritura, que impactarán en el ego creacionista que se puede empezar a formar en los estudiantes.

El resultado de esta práctica arrojo que las representaciones que estos hacían iban directamente a la realidad que están viviendo, violencia, robos, adopción de animales, cuidado del medio ambiente dentro de la institución, pobreza, bullying, y un sin número de realidades que se presentan en cada niños, la presentación de una problemática logro establecer la solución de la misma, dentro de este ejercicio se evidencio un problema determinado y es la falta de atención y de escucha que se le presta al estudiantado, no se tiene en cuenta lo que necesitan, ni las soluciones que ellos mismos pueden dar, se sienten aislados e ignorados, lo que provoco que dentro de la historia que crearon encontraran la solución a todo el problema que plantearon.

Dando todo esto vía libre para que se creen dentro de los proyectos educativos una estrategia didáctica en donde sean los estudiantes los que demuestren lo que se aprendió, la cartilla que se formuló dentro de este proyecto, fue parte fundamental al momento del desarrollo del juego, ya que esta fue la guía durante todo el proceso, desde el inicio, indicando las plataformas y el cómo manejarlas, hasta el final en donde se hace la aplicación concreta de todo este camino.

Figura 2. Diseño de la estrategia didáctica

Diseño de la estrategia didáctica.		
Nombre de los integrantes:		
Curso. Grado 6		
Asignatura.		
Nombre de la estrategia: Creando mi entorno	Contexto:	Duración total:
Tema: Creación de un texto a partir de la formación de un comic	Objetivo: Analizar el impacto que se presentó en los estudiantes la introducción y práctica de la creación de textos a partir del comic	Descripción: Se realizarán ciertos dibujos que estarán previamente ubicados en la pared, se escogerán los niños con la mejor actitud frente al tema propuesto durante todo el año de práctica, estos estudiantes deberán crear una historia y ubicarla en la medida que se cree una historieta en con los dibujos. Después de esto al finalizar se unirán todos los mundos posibles que dará como resultado la creación de un solo mundo en donde todas las historias son posibles. Todo esto a partir de la creación de textos.
Secuencia didáctica. Creación de dibujos. Ubicación de dibujos. Creación de textos por los estudiantes. Ubicación de los textos y unificación de las historias	Recursos y medios Estudiantes para la actividad, salón de clase, dibujos, nueves para el texto, marcadores o lápiz, música de fondo.	Estrategia de evaluación Se evaluará la actitud que se tenga frente al tema, esto lleva ya un proceso recurrente, pero se complementará con lo realizado en la actividad. Así como la posición de compromiso frente a esta actividad y la coherencia de los textos escritos, se aclara que no se evaluará la realidad, por tratarse de un comic, pero si la coherencia con que lo hagan.
Efectos observados: se obtuvo una asimilación del proceso aceptable por parte de los estudiantes, así como en la práctica de la actividad.		
Observaciones. Se debe seguir el proceso de motivar para la creación de textos. Y se entregara al final la cartilla didáctica y en la sustentación se hará una muestra del juego		

Ficha Acumulativa de Información 4

TECNICA: Taller final

FECHA: febrero 19 de 2016

NÚMERO DE ESTUDIANTES: 18

HORA:8.40 a.m

LUGAR: COLEGIO ANTONIO NARIÑO

OBJETIVO: Diseñar y Fundamentar una estrategia didáctica basada en el cómic para la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la institución educativa municipal, Antonio Nariño sede Capusigra.

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTAS ORIENTADORAS	ANÁLISIS
<p>Revisar el impacto de la aplicación de la estrategia “recreando nuestro entorno en la producción textual en estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Municipal Antonio Nariño sede Capusigra.</p>	<p>A. Actividades Básicas</p> <p>Idea una pequeña historia que pienses se pueda representar por medio de una historieta usando Pixton y comic, de tal forma que hagas la historia basada en el problema de no querer escribir, debe además ser gracioso y dar una solución para ese problema.</p> <p>B. Actividades Prácticas</p> <p>Basándote en el siguiente comic identifica el problema central, los personajes principales y la solución al problema de tipo social</p>	<p>9 niños realizaron la historieta. 6 estudiantes no realizaron lo que se pide en la pregunta y 3 no realizaron la actividad</p> <p>15 estudiantes resolvieron la pregunta, pero no resolvieron la problemática que se pedía solucionar.</p> <p>3 estudiantes no contestaron nada frente a la pregunta.</p>

	<p>C. Actividades de Aplicación</p> <p>Con base en la historieta que ideaste en las actividades Básicas crea una historieta usando la herramienta Pixtón.</p> <p>D. Actividades de Profundización</p> <p>Investiga otra problemática que desde tu punto de vista encuentres dentro de tu institución y represéntala por medio de un cómic que realices en la herramienta Pixton, recuerda realizar los mismos pasos que se ejecutaron en las Actividades Básicas.</p>	<p>Se realiza la historieta en la plataforma.</p> <p>Se realizan historietas de problemáticas como matoneo, drogadicción, medio ambiente y descuido en el estudio por parte de los estudiantes.</p>
--	---	---

Enfocando todo este proceso a la práctica de la implementación de una estrategia didáctica basada en el comic, se tiene como resultado que, a partir de las necesidades que reflejaron los estudiantes la estrategia funcionó, logrando que la atención y el interés se enfocara a la creación de nuevos textos y la relación entre imágenes, contextos posibles y lo más importante coherencia entre estos y el texto creado.

Con la revisión de la producción textual y práctica que se realizó, se concretó que el proceso de producción es mejor aceptado cuando son aplicables con métodos que llamen la atención y que estén al nivel de la curiosidad de los estudiantes, para que con esto se pueda lograr que se practique por fuera del contexto escolar lo aprendido.

Uno de los primeros momentos que se tuvo presente dentro del proceso realizado fue el hecho de que, el avance que se presentó dentro de la población escogida fue lento, dando a entender que la aceptación de los nuevos caminos que se les brindó pasarían por filtros personales en cada estudiante. Circunstancia que no afectó el dinamismo de la práctica, y logró en cierta medida el resultado que se obtuvo, favorable y acorde a las expectativas que se tenían en un principio.

De todo esto nace la propuesta de seguir el proceso y convocar dentro de la institución y dentro del gremio de los docentes el ánimo de la creación de nuevos proyectos, que impacten dentro de la realidad social de los estudiantes y sean los estudiantes mismos los que lleven soluciones efectivas y eficaces.

Imagen8

Briuvany Carolina Rodriguez

5 Taller de diagnóstico Final

Guía Final.

Qué tanto aprendiste sobre el comic?



Para poder saber que tanto aprendiste se debe realizar las siguientes actividades:

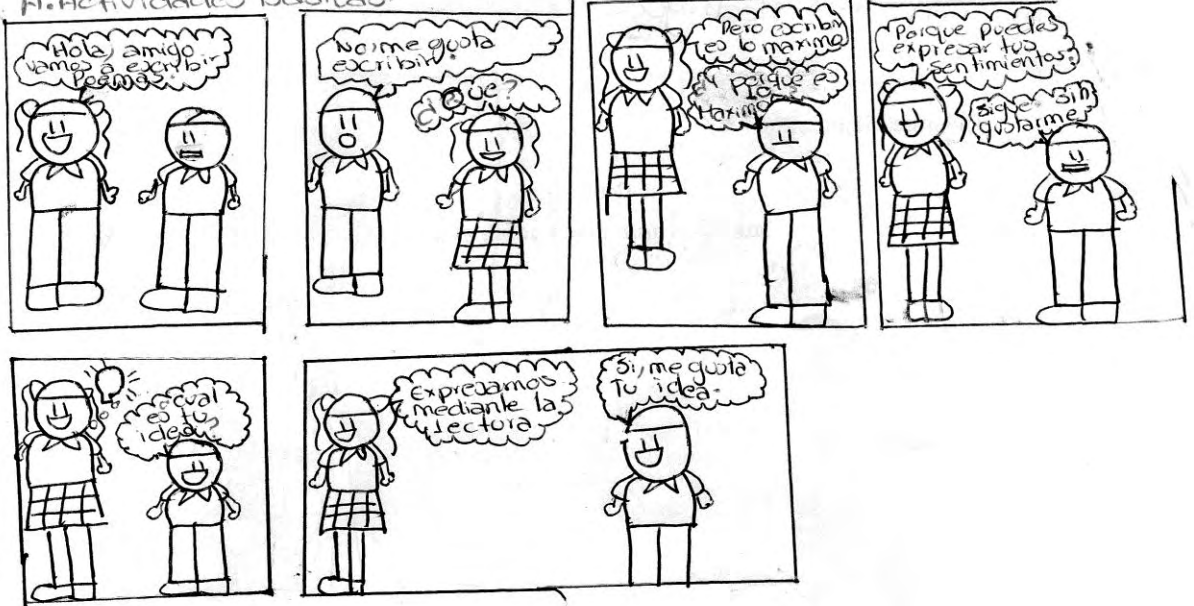
A. Actividades Básicas

Idea una pequeña historia que pienses se pueda representar por medio de una historieta usando Pixton y comic, de tal forma que hagas la historia basada en el problema de no querer escribir, debe además ser gracioso y dar una solución para ese problema.

B. Actividades Prácticas

Basándote en el siguiente comic identifica el problema central, los personajes principales y la solución al problema de tipo social.

A. Actividades básicas:



B) Actividades prácticas

Problema central o idea central:

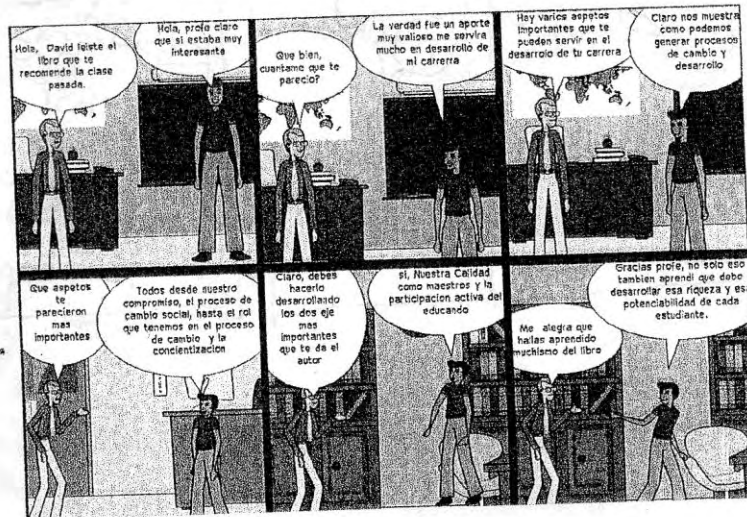
la comprensión y la lectura del libro que el maestro le presto que gracias a esto tuvo muchos conocimientos para su carrera.

Personajes principales:

- Alumno
- Profesor

Solución al problema social:

entregarle un libro demasiado bueno al Alumno para que pudiera adquirir más conocimientos para poder desarrollar su carrera.

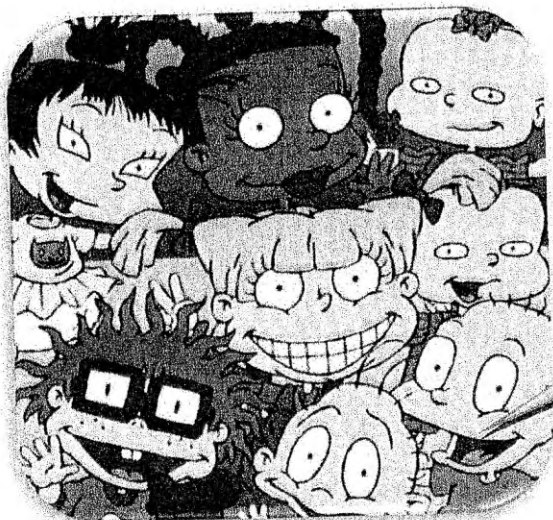


C. Actividades de Aplicación

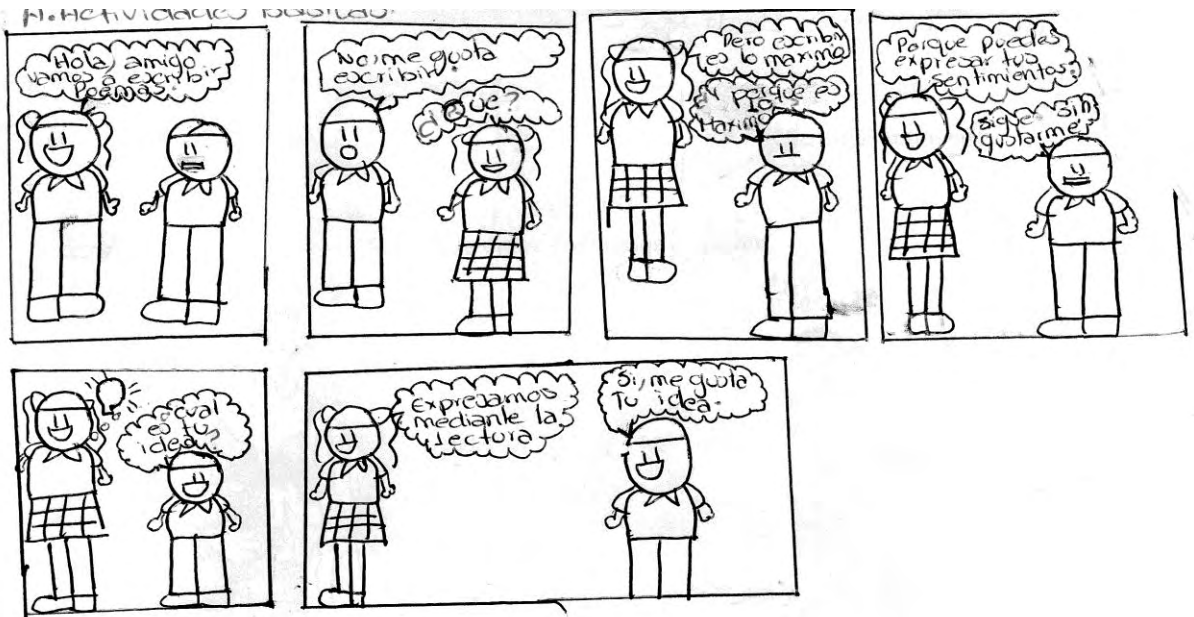
Con base en la historieta que ideaste en las actividades Básicas crea una historieta usando la herramienta Pixton.

D. Actividades de Profundización

Investiga otra problemática que desde tu punto de vista encuentres dentro de tu institución y represéntala por medio de un cómic que realices en la herramienta Pixton, recuerda realizar los mismos pasos que se ejecutaron en las Actividades Básicas.



Gracias por tu compañía esperamos que te haya gustado esta experiencia y que hayas aprendido a transmitir tus ideas haciendo uso de la escritura motivado por la creación artística usando Pixton!



B) Actividades Prácticas

Problema central o idea central:

la comprensión y la lectura del libro que el maestro le prestó que gracias a esto tuvo muchos conocimientos para su carrera.

Personajes principales:

- Alumno
- Profesor

Solución al problema social:

entregarle un libro demasiado bueno al Alumno para que pudiera adquirir más conocimientos para poder desarrollar su carrera.

9. CONCLUSIONES FINALES.

Se habla de formación literaria y artística puesto que, la conclusión más importante se desliga de la posición que tiene la creación del texto literario y la formación artística. Del ejercicio de escribir, así como de imaginar historias, que es lo que se buscó, primeramente, se derivó la unión de una creación escrita en tanto a la historia y artística en cuanto a la imagen, que resulto en una explosión de aptitudes que los sujetos involucrados dentro de este proceso no conocían que tenían de sí mismos. Aplicando lo aprendido en la cartilla y demostrándolo en el juego propuesto.

Los estudiantes pueden crear una historieta acorde a las necesidades que tienen, con la respectiva solución, cada parte descrita hace parte de la vivencia personal, cada solución una posibilidad de cambiar la realidad. Resultado que favorece este proyecto, ya que se presentó dentro de todo este proceso la evidencia de que se creó, si bien no en todos los estudiantes, si en la mayoría un pensamiento crítico-reflexivo, que aporta soluciones a un problema determinada, que permite la creación de nuevos mundos y que los hace reales. La aplicación con las TIC's formulo para el estudiante un nuevo modelo de escritura, de creación, de conocimiento que no se había presentado, acogiendo los conocimientos que se impartieron y aplicándolos en la guía final.

Las prácticas sociales que se tienen actualmente han logrado evadir la atención que presentan los niños hacia el estudio y hacia la creación de nuevos modos de visualizar el mundo, todo esto va enfocado hacia la posibilidad que han tenido los estudiantes de presentar su realidad como algo ficcionario, y poder encontrar en todo esto una solución práctica, a medida de que la historia fue creciendo, con ella también las nuevas expectativas hacia una nueva. Modelo que formulo que dentro de sí la posibilidad de buscar nuevos caminos y opciones, uno de esos caminos es la lectura y la escritura.

Resta por decir que, nunca va a ser suficiente el esfuerzo que se realice para poder sacar un momento de la realidad que viven los jóvenes de hoy en día, para introducirlos en los diferentes mundos que se pueden lograr en la literatura sea está escrita, oral, por medio de imágenes, en un cuaderno o en frente de un computador. Cada esfuerzo se mira reflejado en lo que se transmite de uno a otro.

El proyecto no queda cerrado, abrirá las puertas para que se siga desarrollando y como antecedente para aquellos que miran en el comic y en ese mundo fantástico un modelo para sobrellevar la realidad que se vive y la posibilidad de postularlo como ejercicio para la creación textual literaria.

Bibliografía

Avalos Florez, Edison. (2011). *El libro álbum*. *Academos*. No. 1. Tulcán.

UNITA.

Bastidas, Diego et. al (2009), “*Producción de textos argumentativos escritos en estudiantes del sexto grado de la institución educativa municipal Mariano Ospina Rodríguez INEM*”, San Juan de Pasto. de los estudiantes de la Universidad de Nariño,

Bernal, Jiménez Rafael. (1949) *La educación, he ahí el problema*, Bogotá, Prensas del Ministerio de Educación Nacional.

Bernal, Jiménez Rafael, (1927). *alegremos y embellezcamos la escuela*, *Rev. Tunja, Cultura* No. 12,

Bella Montalt & Villa José. (2015). *Observar y Escuchar. Material didáctico*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2015 de <https://www.povertyactionlab.org/sites/default/files/D%C3%ADa%20%20-%20Indicadores%20y%20Medici%C3%B3n%20-%20Anotaciones%20sobre%20M%C3%A9todos%20Cualitativos.pdf>

Cabrera Narváez Viviana Patricia y Muñoz Cabrera María Lidia. (2011). “*La producción de textos narrativos de informativos en octavo grado de educación media de la institución educativa municipal Liceo Central de Nariño*”, de las estudiantes de la Universidad de Nariño en San Juan de Pasto, Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Básica

Caldera y Bermúdez. (2007). *Alfabetización académica: comprensión y producción de textos Educere*, vol. 11, núm. 37, abril-junio, 2007, pp. 247-255, Universidad de los Andes Venezuela. Recuperado el 6 de Noviembre de 2015 de <http://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/articulo/206-alfabetizacin-acadmica-comprension-y-produccion-de-textospdf-fjGtX-articulo.pdf>

- Castro Bonilla, Julieta. (2006). *La expresión plástica: un recurso didáctico para crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar* Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 6, núm. 3, septiembre-diciembre, 2006, p. 0
Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica. Recuperado el 26 de octubre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44760304.pdf>
- Cárcamo Vásquez, Héctor. (2015) *Hermeneútica y Análisis Cualitativo*. Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile. Recuperado el 12 de octubre de 2015 de <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo.htm>
- CEO.(2015). *Conceptos de Taller participativo, como organizarlo y Dirigirlo y como evaluarlo*. Recuperado el 30 de noviembre de 2015 de <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1650/1302>
- CLAVES. (2015). *Claves para enseñar a escribir*. Gobierno de España. Ministerio de Educación. Recuperado el 3 de noviembre de 2015 de http://leer.es/documents/235507/242734/art_prof_ep_eso_clavesparaensenaraescribir_joaquimdolz.pdf/36f29ff9-193b-4d9b-b0b3-c8cf7c7bbc93
- Díaz Barriga, Frida. (2001). *Habilidades de pensamiento crítico sobre contenidos históricos en alumnos de bachillerato* Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 6, núm. 13, septiembre, 2001 Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México. Recuperado el 26 de octubre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/140/14001308.pdf>
- Díaz, Fanuel.(2007) *Leer y mirar el libro álbum: ¿Un género en construcción?*
Bogotá.Norma,
- Djukish de N y Mendoza. (2010). *El cómic: compromiso social con la cotidianidad*. Revista de Artes y Humanidades UNICA, vol. 11, núm. 1, enero-abril, 2010, pp. 44-70
Universidad Católica Cecilio Acosta Maracaibo, Venezuela. Recuperado el 6 de noviembre de <http://www.redalyc.org/pdf/1701/170121894003.pdf>
- Flórez G., Leticia. (2012). *Herramientas Innovadoras en la Educación Artística: Metodologías Actuales para el profesorado de Primaria* Bogotá-Colombia. Norma

Fumero, F. (2004). *Estrategias de comunicación en la producción de textos para estudiantes de la Segunda Etapa de Educación Básica Sapiens*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela Revista Universitaria de Investigación, vol. 5, núm. 99, junio, 2004, pp. 37-51. Recuperado el 5 de Noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41059903.pdf>

Grueso Alfonso (2012), “*Los 5 mejores autores contemporáneos del cómic europeo*” disponible en: <http://leejuegaaprende.blogspot.com.co/2012/10/los-5-mejores-autores-contemporaneos.html>

Hilda Viviana Galeano y Carlos Duván Carranza. (2011). “*El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria*” Universidad Libre de Bogotá.

Isaza, Rosita. (2011). *El libro álbum, un género nuevo*, www.javeriana.edu.co, 13 de julio.

Lewis Trondheim (2009). *¿Cómo hacer un Cómic?* Recuperado el 6 de noviembre de 2015 de http://www.kalandraka.com/fileadmin/images/books/dossiers/Como-hacer-un-comic-C_01.pdf

López Rengifo Giovanni y Marulanda Giovanni (2007), “*El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas*” estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación – Escuela Español y comunicación.

López, María. (2015). *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. Recuperado el 24 de mayo de 2015 de http://www.arteindividuoy sociedad.es/articulos/N12/Maria_Acaso.pdf

Legrand, L. (1993). Celestine Freinet. *Una vida excepcional*. Recuperado el 18 de octubre de 2015 de <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/freinets.pdf>

León, Anibal. (2007). *Qué es la educación Educere*, vol. 11, núm. 39, octubre-diciembre, 2007, pp. 595-604, Universidad de los Andes Venezuela. Recuperado el 6 de noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

Lowenfeld, Viktor. (2015). *Descubriendo Pequemundos*. Recuperado el 24 de mayo de 2015 de <http://descubriendopequemundos.blogspot.com/2014/08/el-modelo-de-la-autoexpresion-victor.html>

Marín Viadel. (2015). *Didáctica de la Educación Artística*. Recuperado el 24 de mayo de 2015 de <http://es.slideshare.net/Marimorare/ricardo-marn-viadel-cap-5-parte-3-la-educacin-artstica-en-el-sistema-escolar>.

Martínez, Enrique y Sánchez, Salanova. (2013). *Análisis Transaccional en la educación, Entrevista Revista Consumer sobre educación mediática*. México.. Editorial Trillas,

Martínez, Enrique. (2014). *La trasversalidad en los proyectos educativos*. México.. Editorial Trillas,

Martínez, M. (2006). *La Investigación cualitativa etnográfica en educación México..* Editorial Trillas,

Narváez, Eleazar *Una mirada a la escuela nueva Educere*, vol. 10, núm. 35, octubre-diciembre, 2006, pp. 629-636 Venezuela Universidad de los Andes Mérida,. Recuperado el 5 de noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603508.pdf>

Ocampo, López Javier. (1978). *Educación, humanismo y ciencia*, Venezuela UPTC.

Peña y Gaviria. (2012). *Pedagogía y praxis (práctica) educativa o educación. de nuevo: una diferencia necesaria*. Universidad de Caldas Manizales, Colombia Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 8, núm. 2, julio-diciembre, 2012, pp. 75-96. Recuperado el 5 de noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/1341/134129257005.pdf>

Páez Urdaneta, I. (1985). *La Enseñanza de la Lengua Materna: Hacia un Programa Comunicacional Integral*. Caracas: Instituto Pedagógico de Caracas. Recuperado el 25 de Noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41059903.pdf>

Pérez, A. (2014). *Tipos de Texto*. Universidad Autónoma del Estado Hidalgo. Recuperado el 6 de noviembre de 2015 de

http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/bachillerato/documentos/2014/LECT121.pdf

Quero G., Eva María. (2015). *Cuestionario*. Recuperado el 30 de noviembre de 2015 de <http://lee-investiga.blogspot.com.co/2014/04/encuesta-elaboracion-del-cuestionario.html>

Ruiz, M. (2015). *ENFOQUE CUALITATIVO*. Recuperado el 15 de octubre de 2015 de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html

Romero Mendoza Angela Andrea. (2010). *“El uso del cómic como medio de interpretación y producto final de la lectura y análisis de textos literarios en grados décimo y once”*. Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas Extranjeras.

Rosero, José- (2010). *Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado*. Bogotá.

Sandoval Eliana Mireya, Barreto Rubiano Elisa María, Martínez Díaz Wilson Javier (2011). *“La historieta como estrategia didáctica para incentivar la lectura de los estudiantes del grado 402 del I. E. D. Miguel Antonio Caro”*, De la Universidad Libre de Bogotá, Facultad de Ciencias de la Educación.

Sota, Javier. (2006). *Guía de Evaluación de Educación Inicial*. Recuperado el 1 de noviembre de 2015 de http://www.oei.es/inicialbbva/db/contenido/documentos/guia_evaluacion_educacion_inicial.pdf

Univirtual Cauca. Capítulo 4. (2015). *Definición del tipo de investigación a realizar, exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa*. Recuperado el 15 de octubre de 2015 de http://univirtual.unicauca.edu.co/moodle/pluginfile.php/20815/mod_resource/content/0/Materiales/Libro_de_metodologia/CAPITULO_4.pdf

Segunda parte de la aplicación

1. Instrumentos

Elaboración de la guía de observación, entrevistas, cuestionarios y talleres.

1.1 Instrumentos para los niños: Se desarrollará para los niños, una guía de observación, un taller diagnóstico inicial, una entrevista y un cuestionario.

1.1.1 Guía de Observación para los niños

La siguiente guía de observación reúne todas las preguntas orientadoras del proyecto y se muestra a continuación.

Tabla 1. Guía para niños.

Preguntas Orientadoras	Observaciones
<ul style="list-style-type: none">❖ Identificar las dificultades del proceso de producción textual de los estudiantes de grado 6 de la I.E.M Antonio Nariño.<ul style="list-style-type: none">• Cuáles son las mayores dificultades al escribir y producir textos• Cuáles son sus mayores distractores al momento de escribir• Que situaciones desmotivan la escritura❖ Analizar las dificultades metodológicas encontradas en la	

<p>I.E.M Antonio Nariño</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuál es la estrategia didáctica más utilizada por los docentes de la institución• Cuál es la metodología con la cual no se siente cómodo a la aplicarla <p>❖ plantear la estrategia didáctica basada en el comic para mejorar la producción textual en estudiantes de grado sexto de la I.E.M Antonio Nariño</p> <ul style="list-style-type: none">• el comic es de agrado a los estudiantes• el comic motiva la producción de textos en los estudiantes	
--	--

A continuación, en la Tabla 6, se muestra una guía de observación complementaria, más detallada que debe ser realizada por las tesisas y que permitirá mantener un registro que visualizará los diferentes estilos de aprendizaje de los niños y niñas para tenerlos en cuenta a la hora de emitir una valoración o juicio valorativo con respecto a los aprendizajes logrados (Sota Javier, 2006).

Se debe proponer al grupo de niños organizar una historieta sencilla pre diseñada totalmente completa, pero se entrega a los niños en desorden y con mensajes en blanco. Los niños se deben organizar en grupos de tres para poder observarlos mejor y deben trabajar conjuntamente para escribir unos mensajes y darle una secuencia lógica a la historieta, mientras tanto el profesor observa grupo por grupo la manera en que trabaja cada grupo y consigna sus observaciones en una tabla como la que se muestra en la Tabla 1. (El docente debe hacer una tabla por grupo)

Tabla . 2 Observaciones apreciadas en los niños durante el trabajo de organización de una historieta.

Concepto de grupo	Siempre	A menudo	Rara vez
El aula tiene buenas condiciones de iluminación y aireación			
Los niños lucen organizados, aseados y con disposición de aprendizaje (Pueden tener hambre, frío, estar enfermos)			
Es dinámico, creativo			
Se distraen con facilidad			
Realizan la actividad con atención			
Disfruta de la actividad			
Comparten haciendo la actividad			
Existen procesos de inclusión			
Existen procesos de exclusión			
Existe desinterés por parte de al menos un estudiante			
Se logró dar un mensaje concreto con	Si _____		No _____ ¿Por qué?

la secuencia ordenada		
Se concretó la actividad completamente	Si _____	No _____ ¿Por qué?
Si la anterior respuesta es No. Preguntar a los niños si les gustaría hacer esto, pero en Computador	Si _____	No _____ ¿Por qué?

Fuente: La presente Investigación.

Se debe tener en cuenta que, si la mayoría de respuestas son siempre o a menudo y sí, se puede evidenciar claramente que los niños que serán sometidos al proceso de realizar un COMIC (que implica además de creatividad, procesos lógicos y artísticos) ejecutarán la actividad de una manera espontánea y con optimismo. Por lo tanto, es recomendable observar quien ejecuta la actividad con la mayor destreza posible para no obligar a los niños a realizar actividades que no son de su agrado debido al tipo de inteligencia que cada niño pueda tener.

Posteriormente se realizará una selección de los niños que ejecutaron la actividad de manera espontánea y solo se debe realizar con ellos la actividad del COMIC. Otro punto a tener en cuenta es que los niños pueden verse motivados más motivados si se presentara la posibilidad de que se realizase con un medio tecnológico, por lo cual es necesario tener en cuenta este tipo de motivaciones, si al preguntar a los niños si afecta el hecho de tener un computador para la actividad estos responden que no y que no les interesa aplicarla, se debe tener un segundo grupo de estudiantes con capacidades similares y con la espontaneidad que requiere la práctica de este ejercicio para poder aplicarlo.

Anexo 1. Taller diagnóstico inicial

1.1.2 Taller diagnóstico Inicial

Guía 1.

¿Qué tanto sabes sobre el comic?



Para poder saber que tanto sabes se debe realizar las siguientes actividades:

E. Actividades Básicas

Realiza la siguiente lectura y responde a las preguntas:

El comic es un método que se usa para narrar una historia de manera graciosa y que tiene una secuencia, en la cual se transmite un mensaje en forma graciosa, también puede ser crítico ante una problemática.

Responde las preguntas de acuerdo a la anterior lectura:

- ¿El cómic debe ser gracioso?
- ¿El cómic puede ser crítico?

- ¿El cómic resuelve un problema?

F. Actividades Prácticas

Observa con atención la siguiente historieta y responde las preguntas:



- ¿Cuál crees que sería el tema central de esta historia?
- ¿Piensas que es gracioso? ¿Por qué?
- ¿Resuelve algún problema?

G. Actividades de Aplicación

Revisa con atención la siguiente figura y responde las preguntas que aparecen a continuación:



¿Qué expresiones identificas en la anterior figura?

¿Por qué es importante usar bien la emotividad para transmitir tus mensajes en la vida real?

¿Cómo puedes usar el cómic para solucionar un problema?

H. Actividades de Profundización

En la siguiente Figura trata de rellenar los espacios en blanco con un pequeño mensaje que desees transmitir por medio del personaje que ahí aparece.



- ¿Consideras que fue complicada la actividad?
- ¿Qué fue lo más difícil de la actividad?
- ¿Qué herramientas en Internet conoces que te pueden servir para realizar esta actividad acompañada de herramientas informáticas?
-



Eso es todo
amiguitos,
esperamos que
sigas
aprendiendo
mas en este
pequeño curso
de comic con
la herramienta
informática
Pixton.

Anexo 2 Cuestionario para los niños.

1.1.3 Cuestionario para los niños

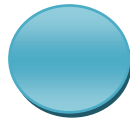
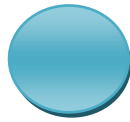
1. ¿Qué es una historieta cómica para ti?

2. Dibuja las distintas expresiones de emotividad tristeza, alegría, aburrimiento, sorpresa mediante la representación en los siguientes círculos y dibuja otros que creas conveniente, en la línea consigna la expresión que representan:

Ejemplo:



Tristeza



1. ¿Qué piensas que se puede expresar por medio de las siguientes figuras?



Pensamiento

2. Menciona algunos caricaturistas que conozcas:

3. Menciona algunas herramientas en internet que te permitan hacer caricaturas para transmitir tus mensajes.

4. ¿Cómo piensas que en tu escuela se te motiva a escribir?

Anexo 3. Guía de observación para practicantes

1.1.4. Guía de Observación para los practicantes.

La siguiente guía de observación reúne todas las preguntas orientadoras del proyecto y se muestra a continuación.

Preguntas Orientadoras	Observaciones
<ul style="list-style-type: none">❖ Identificar las dificultades del proceso de producción textual de los estudiantes de grado 6 de la I.E.M Antonio Nariño.<ul style="list-style-type: none">• Cuáles son las mayores dificultades al escribir y producir textos• Cuáles son sus mayores distractores al momento de escribir• Que situaciones desmotivan la escritura❖ Analizar las dificultades metodológicas encontradas en la I.E.M Antonio Nariño<ul style="list-style-type: none">•Cuál es la estrategia didáctica más utilizada por los docentes de la institución•Cuál es la metodología con la cual no se siente cómodo a la aplicarla	

<p>❖ plantear la estrategia didáctica basada en el comic para mejorar la producción textual en estudiantes de grado sexto de la I.E.M Antonio Nariño</p> <ul style="list-style-type: none">• el comic es de agrado a los estudiantes• el comic motiva la producción de textos en los estudiantes	
---	--

Anexo 4. Cuestionario para docentes.

1.1.5. Cuestionario para los docentes

Y para complementar este proceso de observación se ha planteado el siguiente cuestionario que debe ser respondido por los profesores en los espacios de observaciones y a la vez las tesisas lo responderán desde su criterio para luego comparar las dos respuestas y hacer una correlación entre las respuestas, para posteriormente sacar unas conclusiones al respecto.

Nombre del Profesor de la I.E.M Antonio Nariño: (opcional)

Correo Electrónico (opcional) _____

PRESENTACIÓN

Enseñar a los niños a escribir es un desafío para todos los niveles de enseñanza y para todos los profesores. Además supone un largo aprendizaje y permanente porque la escritura atañe todos los aspectos de la vida del niño, adolescente y adulto puesto que es una herramienta indispensable para todos los aprendizajes escolares cuya responsabilidad comparten los profesores de lengua con los demás profesores de otras áreas (CLAVES, 2015). A continuación, se presentan varias preguntas que permitirán conocer las dificultades que usted como profesor de la I.E.M identifica dentro de la institución para poder enseñar a escribir. Las respuestas son abiertas y puede usar el campo de observaciones.

Concepto	Siempre	A menudo	Rara vez	Observaciones
El aula tiene buenas condiciones de iluminación y aireación				

Los niños lucen organizados, aseados y con disposición de aprendizaje (Pueden tener hambre, frio, estar enfermos, problemas familiares)				
Los niños son dinámicos y creativos				
Los niños se distraen con facilidad				
Los niños prestan atención a las instrucciones y las ejecutan con destreza				
Los niños disfrutan la actividad de escribir				
Usted fomenta la lectura y la escritura por medio de audio libros en clase				
Les ha motivado para escribir un cuento y participar en algún concurso				

que premie por esta actividad a los niños				
Usted enseña a los niños a escribir por medio de herramientas de motivación como cuentos cortos, charlas, salidas de campo o uso de Tecnología de la Información y la Comunicación				
Existen procesos de exclusión (Bullying Profesoral, estudiantil)				
Le es indiferente el proceso de generación de conocimiento a partir de la escritura				
No existen los medios audiovisuales necesarios en la Institución como video beam, computadores				
No hay conexión a				

internet en la Institución				
Considera que se necesitan muchos recursos para enseñar a escribir				
La institución apoya procesos de inclusión de los padres de familia en la producción escrita de los niños				

Anexo 5. Entrevista Padres de Familia.

1.1.6. Entrevista Semiestructurada para Padres de Familia.

La siguiente entrevista se realiza a los padres de familia de la I.E.M Antonio Nariño con el fin de lograr identificar las estrategias que usan dentro del hogar para acompañar a sus hijos en los procesos de escritura. Responda las siguientes preguntas de la manera más sincera.

Nombre del Padre de Familia

Nombre de su hijo (a)

Teléfono _____

Sexo M____ F____ Edad _____ Ocupación _____

Grado de escolaridad _____

1. ¿Considera que es importante el hábito de escribir?
2. ¿Quién se encarga en su hogar de dirigir el proceso de realizar las tareas para sus hijo(a)s? ¿Por qué?
3. Qué actividades se realizan en su hogar para motivar a su hijo (a) a escribir?
4. ¿Qué tan continua es la comunicación con la maestra acerca de la actividad de escribir de su hijo (a)?
5. ¿Cuenta cuentos a su hijo(a) y posteriormente hace que escriba? o usa algún método similar para que escriba?
6. ¿Presenta alguna dificultad en acompañar a su hijo (a) en las tareas?
7. ¿Lo han invitado por parte de la I. E. M Antonio Nariño a realizar alguna actividad para motivar a su hijo(a) a escribir?

Anexo 6. Taller Final

1.1.7. Taller de diagnóstico Final

Guía Final.

¿Qué tanto aprendiste sobre el comic?



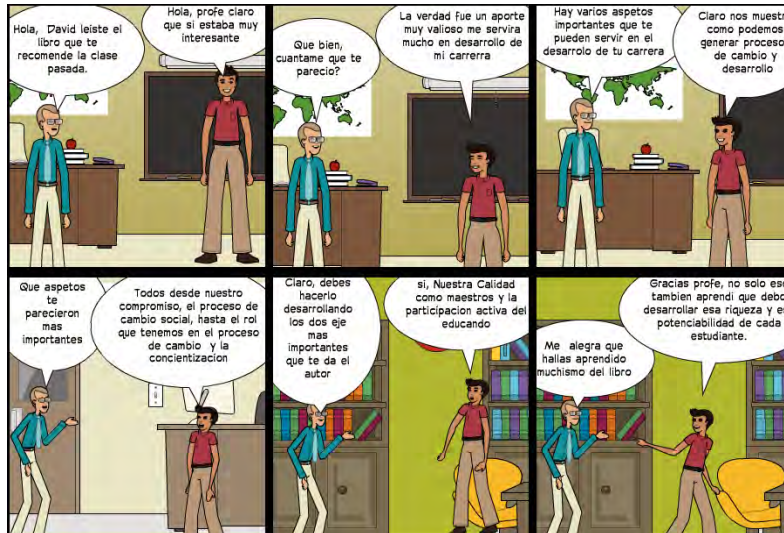
Para poder saber que tanto aprendiste se debe realizar las siguientes actividades:

I. Actividades Básicas

Idea una pequeña historia que pienses se pueda representar por medio de una historieta usando Pixton y comic, de tal forma que hagas la historia basada en el problema de no querer escribir, debe además ser gracioso y dar una solución para ese problema.

J. Actividades Prácticas

Basándote en el siguiente comic identifica el problema central, los personajes principales y la solución al problema de tipo social.



K. Actividades de Aplicación

Con base en la historieta que ideaste en las actividades Básicas crea una historieta usando la herramienta Pixton.

L. Actividades de Profundización

Investiga otra problemática que desde tu punto de vista encuentres dentro de tu institución y represéntala por medio de un cómic que realices en la herramienta Pixton, recuerda realizar los mismos pasos que se ejecutaron en las Actividades Básicas.



Gracias por tu compañía esperamos que te haya gustado esta experiencia y que hayas aprendido a transmitir tus ideas haciendo uso de la escritura motivado por la creación artística usando Pixton!

Anexo 7. Estrategia Didáctica

1.2 Estrategia Didáctica

Nombre de la Estrategias didáctica	El cómic como herramienta para la producción de textos en los niños de grado 6 de la I.E. M Antonio Nariño
Ubicación: ¿Dónde se aplica? Define el nivel de estudios, carrera, asignatura, especialidad, etc.	Se aplicará en la I.E. M Antonio Nariño, desde la Universidad de Nariño por parte de estudiantes del programa de Lic. En Lengua Castellana y Literatura.
Autores	Johana Carolina Mejía Valencia y Jenny Judith Araujo Rosero
Participantes: ¿Quiénes? A quienes está dirigida, grado escolar, nivel educativo, etc.	Se encuentra dirigida al grado 6 de la I.E. M Antonio Nariño
Lugar: ¿Dónde? Describe el espacio de intervención, escuela, aula, laboratorio, patio, empresa, sala de cómputo, etc.	Se realizará en las respectivas salas de informática y aulas destinadas para el aprendizaje de los niños.
Tiempo: ¿Cuándo? Tiempo en hora y minutos que se dedicará a la estrategia	El tiempo que se usará es de 20 horas.
Estrategia general: ¿cuál enfoque? determina si la estrategia forma parte de un proyecto, estudio de caso, solución de un problema, etc.	El enfoque es de tipo crítico social que permite a los niños tener un pensamiento auto reflexivo evaluando su entorno inmediato e identificando problemáticas para posteriormente crear una posible solución.
Justificación: ¿Por qué? Por qué se eligió la temática y la metodología de la estrategia	Porque es una estrategia didáctica que permite dejar fluir los pensamientos de

	manera espontánea y libre animados por la creatividad e imaginación de cada niño.
Propósito: ¿Para qué? Para qué los participantes van a aprender los contenidos, se señalan las competencias que se desean lograr	Se desea que los niños de grado 6 de la I.E. M Antonio Nariño, desarrollen sobre todo la competencia escritora y de transmisión de ideas como solución de problemas con una mirada de tipo social.
Contenidos: ¿Qué? Se define la temática. Una estrategia puede abordar la misma temática en sus 3 aspectos: teórico, procedimental y actitudinal	La temática primordial está orientada hacia aprender a realizar comic usando la herramienta TIC Pixton disponible en Internet para que los niños puedan realizar sus historietas.
Conocimientos previos: ¿Qué sabemos? Los estudiantes recuperan lo que saben y plantean hipótesis	Para esta parte se realizará un taller de diagnóstico que permitirá conocer que tanto conocen los niños de grado 6 de la I.E. M Antonio Nariño del comic.
Actividades para la búsqueda y selección de información: ¿Qué hay sobre lo que sé? Los estudiantes investigan sobre el tema en diferentes fuentes, seleccionando la información relevante.	Se realizarán tres guías orientadas hacia el aprendizaje de comic, por medio de las cuales los niños asimilarán el concepto de producción de textos a partir del uso de historietas con la herramienta Pixton.
Actividades para la recopilación de la información: ¿Qué voy a aprender? Los participantes comparten la información, la analizan, la discuten para consensarla.	Para recopilar la información se realizará una cartilla en la cual se consignarán las experiencias creadas con la herramienta Pixtón por parte de cada uno de los niños que participaron de los talleres de creatividad.
Actividades para la creación de nuevo conocimiento: ¿Qué nuevos conocimientos apporto? Con el conocimiento previo se crea el nuevo, generando un producto y auxiliándose de las TIC's.	Las actividades que realizarán los niños se organizaron en guías de trabajo de tal manera que los niños puedan tener una mejor asimilación del concepto de comic que se pretende transmitir.
Actividades de comunicación: ¿Cómo lo	Los participantes compartirán una síntesis

<p>compartimos? Los participantes concluyen, comunican lo aprendido a través de blogs, redes sociales, etc.</p>	<p>de todos los conocimientos adquiridos mediante el desarrollo de una historieta, tipo comic, usando el programa Pixton y publicando este material a través una revista que se compartirá con el público interesado.</p>
<p>Actividades de evaluación: ¿Cómo aseguro el aprendizaje? Los participantes se autoevalúan, co -valúan y resuelven ejercicios prácticos, los docentes siguen una rúbrica de evaluación entregada al inicio.</p>	<p>Se realizará un Taller de diagnóstico Final por medio del cual se pretenderá evaluar si el concepto de comic fue asimilado por los niños. En el taller se propone una serie de ejercicios que pondrán a prueba las habilidades adquiridas por los niños de la I.E. M Antonio Nariño</p>