

“ EL COMIC”, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELÁSQUEZ

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS

**Santa Marta. D.T.C.H
2003**

“ EL COMIC ”, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELÁSQUEZ

Trabajo de Grado presentado como requisito para
Optar el Título de Licenciado en Artes Plásticas.

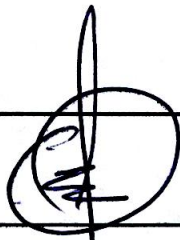
Director de Trabajo de Grado

OBEYEIDO PEÑA PONZÓN

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS**

**Santa Marta. D.T.C.H
2003**

NOTA DE ACEPTACIÓN



Director Trabajo de Grado

Jurados

Santa Marta, Abril de 2003

DEDICATORIA

Este trabajo producto de un gran esfuerzo y sacrificio está dedicado a:

Mi Madre **EDITH CECILIA VELÁSQUEZ**, por que ha sido la luz que guía a mi vida, la voz que me alienta a seguir y no desfallecer, me enseñó a luchar para alcanzar las metas que parecían imposibles.

Mi Padre **MARTÍN BUSTAMANTE**, gracias padre mío, por haber estimulado en mí el deseo de leer, jamás censuraste ninguna de mis lecturas y mucho menos las de los comics; esa libertad que me diste en los libros me la diste en la vida y ese es tu legado más importante.

A mi Hermano **FABIÁN BUSTAMANTE**, una dedicatoria especial por su valiosa lealtad y amistad.

Mis Tíos **RAMÓN Y RITA VELÁSQUEZ** por su inmensa ayuda. A mi Primo **ZEIDER CRUZ VELÁSQUEZ**, por ser un hermano, amigo y consejero.

Los Docentes y Compañeros de facultad de Artes Plásticas.

Al **Comic** por mantener viva la imaginación y ese aire revitalizador que viene de la infancia, en la que todo se hace posible si lo sabemos soñar, a todos los creadores de sueños y fantasías. Los héroes de papel que me acompañaron durante mi infancia. **Gloria y honores** : para **Supermán** el hombre de acero, el **Tarzán** de Hogarth, **Batman** el hombre murciélago y puesto que no todos son héroes serios, por que reír es la más bella audacia de la vida, para **MAFALDA, Olafo, Félix** el gato un saludo especial!

JOHN

AGRADECIMIENTOS

A:

La Universidad del Magdalena por capacitarme profesionalmente.

El presente trabajo no habría llegado a su exitosa culminación sin la inestimable ayuda prestada por parte de los Docentes Asesores, que amablemente dedicaron su tiempo y paciencia a sugerir mejoras y aportes para llevarlo a cabo, por ello va mi gratitud a mi Director de Trabajo de Grado **Obeyeido Peña Ponzón** y al grupo de docentes que me brindaron sus conocimientos como :

Judith Ballesteros

Elda Cerchar

Alejandra Díaz

Rafael Robles

Luis Guillermo Martinez

Pedro Granados

Wilsón Annichiarico, quienes me brindaron la oportunidad de terminar este sueño.

A los Profesores de la Licenciatura en Artes Plásticas.

A todos mis amigos y compañeros que hicimos del arte un encuentro traducido en confianza, entusiasmo y alegría por la vida.

A todas aquellas personas que colaboraron en forma desinteresada para la realización de este trabajo.

¡ MUCHAS GRACIAS !

LA
00032

TABLA DE CONTENIDO

	Págs
- INTRODUCCIÓN	13
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVO GENERAL	19
3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4. REFERENTE TEÓRICO.	20
4.1 La Creatividad : Instrumento Pedagógico	20
4.2 El Arte del Siglo XX	25
4.2.1 El Fauvismo	26
3.2.2 El Expresionismo	26
3.2.3 El Futurismo	27
3.2.4 El Arte Pop	27
3.2.5 El Simbolismo	28
3.2.6 El Comic	29
4.2.6.1 Características del Comic	34
4.2.6.2 Códigos	35
4.2.6.3 Aplicaciones Pedagógicas	39
4.3 Referente Conceptual	41
4.4 Referente Legal	51
4.4.1 Objetivos de la Educación Artística en la Ley de Educación	51
5. DISEÑO METODOLÓGICO	55
5.1 Enfoque Investigativo y Pedagógico	55
5.2 Diseño de Investigación	58
5.3 Contexto de la Investigación	59
5.3.1 Focalización	59
5.3.2 Muestra	63
5.3.3 El Grupo	64
5.4 Instrumentos de Recolección y Organización de Datos	64
5.4.1 Análisis de los Resultados	65
5.4.1.1 La Observación Directa	65
5.4.1.2 Entrevistas	68
5.4.1.2.1 Entrevista a la Coordinadora Académica	68
5.4.1.2.2 Análisis de la Entrevista a la coordinadora	69
5.4.2 Encuestas y Resultados	70
5.5 Impacto del Proyecto	75
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA Y PLÁSTICA	77
6.1 Propuesta Pedagógica	77
6.2 Fundamentación Pedagógica	78
6.3 Talleres (1parte)	81
6.3.1 Plan de Unidad	81



6.3.1.1	Introducción	81
6.3.1.2	Contenido	82
6.3.1.3	Objetivo General	83
6.3.1.4	Logro General	83
6.3.1.4.1	Logros Epecíficos	83
6.3.1.5	Estrategias Pedagógicas	84
6.3.1.6	Metodología	85
6.3.1.7	Criterios de Evaluación	85
6.3.1.8	Recursos	86
6.4	Talleres (2 Parte)	87
6.4.1	Primer Taller	87
6.4.2	Segundo Taller	92
6.4.3	Tercer Taller	96
6.4.4	Cuarto Taller	101
6.4.5	Quinto Taller	107
6.5	Criterios Generales de Evaluación	112
6.6	Recursos de la Propuesta Pedagógica	113
6.6.1	Humanos	113
6.6.2	Físicos	113
6.6.3	Logísticos	113
6.7	Resultados Generales	113
6.8	PROPUESTA PLÁSTICA.	119
6.8.1	Introducción	119
6.8.2	Objetivo	120
6.8.3	Contextualización de la Propuesta	120
6.8.4	La Obra	135
7.	CONCLUSIONES	152
-	RECOMENDACIONES	153
-	BIBLIOGRAFÍA	154
-	ANEXOS	158

TABLA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. " Representación Gráfica de los Ideogramas "	38
Figura 2. " Representación Gráfica de la Articulación "	71
Figura 3. " Presentación del Grupo "	89
Figura 4. " Inducción del Grupo a los Talleres "	90
Figura 5. " Taller Introducción al Comic "	90
Figura 6. "Taller Introducción al Comic "	91
Figura 7. "Niños en el Reconocimiento de la Escuela "	91
Figura 8. " Taller Dibujando mi Día, Exp. Del Profesor"	95
Figura 9. " Alumnos Trabajando el Taller "	95
Figura 10. " Taller Pinta Cuentos "	99
Figura 11. " Guía del Profesor al Taller "	99
Figura 12. " Socialización de los Trabajos "	100
Figura 13. "Caricatura del Profesor ",	100
Figura 14. " Taller Crea Tu Personaje " Profesor Explicando.....	105
Figura 15. " Niños Trabajando el Taller "	105
Figura 16. " Profesor Asesorando el Taller "	106
Figura 17. " Socialización de los Resultados "	106
Figura 18. " Niños Elaborando la Cadena Alimenticia"	110

Figura 19. " Taller La cadena Alimenticia "	111
Figura 20. " Comic de Sixta López"	111
Figura 21. " Obra de Harold Gutierrez "	114
Figura 22. " Obra de Cristian Arévalo"	115
Figura 23. " Obra de Liliana Mattos "	116
Figura 24. " Obra de Felipe Martinez "	117
Figura 25. " Obra de Cristian Arévalo "	118
Figura 26. " Obra : Comic"	123
Figura 27. "Obra : Homenaje al Comic"	124
Figura 28. " Obra : Destrucción de mi Tierra "	125
Figura 29. " Obra : Destrucción de mi Tierra (2)"	126
Figura 30. " Obra : Político Descendiendo "	128
Figura 31. " Obra : Así Somos " (5/5)	130
Figura 32. " Obra : Alguien nos Observa " (5/5)	133
Figura 33. " OBRA FINAL " (1/15)	135

ABSTRACT.

El presente Proyecto Pedagógico - Artístico - Plástico, es una estrategia pedagógica realizada con los estudiantes de la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga, de Quinto grado, donde se utiliza al **COMIC** como estrategia fundamental para llevar al estudiante a un aprendizaje creativo, motivado por la magia del Comic, plantea una nueva propuesta pedagógica, partiendo del **manejo del Comic, como incentivador de la sensibilidad, y de la creatividad** en los educandos como **factor enriquecedor de la imaginación** en todas las áreas de estudio.

INTRODUCCIÓN

Por medio de este trabajo de grado, se pretende a través de la investigación conocer como desarrollar la creatividad en el educando, utilizando como recurso el campo de la Educación Artística y la actitud que se debe asumir como docente del área.

En este momento cuando se requiere una forma renovada de encontrar la posibilidad de escapar de esa educación rutinaria y memorística; en donde el maestro pierda su identidad, se busca crear un clima de libertad en el estudiante y actualizar en las estrategias y avances teóricos acerca de la creatividad, que permite asumir con responsabilidad el papel protagónico como educador, que lleve a formar individuos útiles a la sociedad.

La Escuela escogida para el desarrollo de este proyecto pedagógico, fué la Escuela Rural Mixta de Taganga No. 1° Jornada de la mañana. El grado

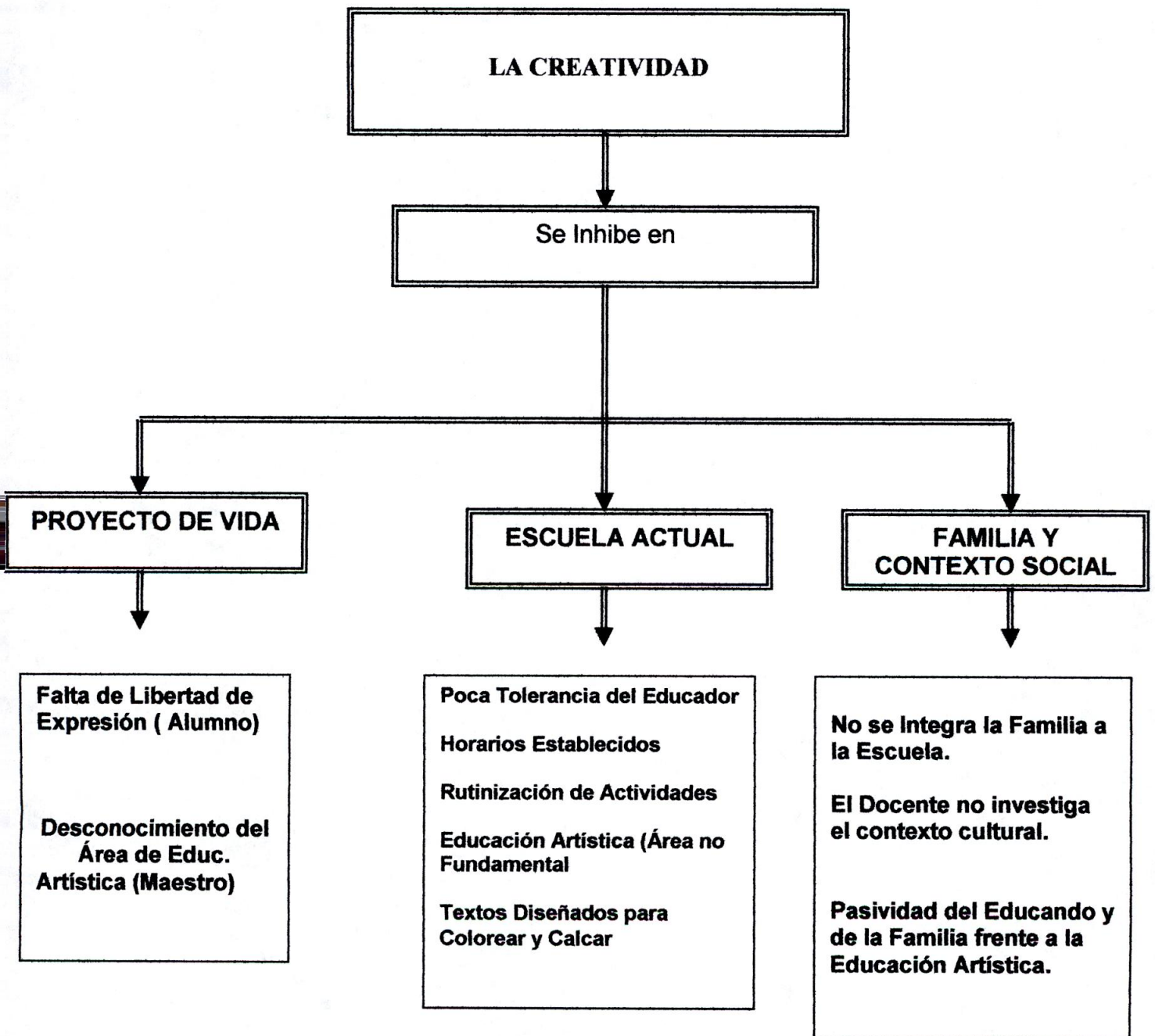
escolar elegido : el curso 5° con un número de 30 estudiantes, en edades de 8 a 11 años.

A nivel social el proyecto desarrolló en un ambiente de cordialidad y respeto, contando con la participación de maestros, padres de familia y comunidad en general, donde todos puedan aportar las ideas necesarias que permitan crecer a toda la comunidad escolar, incluyendo la familia; desarrollando un trabajo docente enriquecido con el aporte de todos.

La propuesta personal nace cuando encontré mi verdadera temática de trabajo, el COMIC aplicado a las Artes y a la Pedagogía, transformando los elementos de las historietas y fusionándolos con movimientos artísticos importantes de siglo XX (fauvismo, expresionismo, futurismo, surrealismo, comic, etc.)

La meta de mi proyecto artístico-pedagógico buscó siempre desarrollar nuevas formas de expresión utilizando las **historietas** como herramientas en la transmisión de conocimientos.

1. PROBLEMA



La preocupación por el desarrollo y el cambio no se constituye en una meta prioritaria de la Escuela Rural Mixta de Taganga No. 1.

Los maestros no se familiarizan con los métodos y estrategias diseñadas por el Gobierno para estimular nuevas formas de desarrollo educativo.

Hay en estos momentos de crisis la necesidad de incrementar la habilidad de aprender a adaptarse de manera creativa y oportuna de los estudiantes a los cambios en su Educación.

PREGUNTAS ORIENTADORAS

¿Qué alternativas y estrategias se pueden emprender en la Escuela Rural Mixta de Taganga No. 1 para lograr involucrar a su comunidad educativa en la ejecución de un proyecto que desarrolle la Creatividad en sus estudiantes?.

¿ Podemos a través del COMIC como Estrategia Pedagógica, estimular la Creatividad en los estudiantes de la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga ?



2. JUSTIFICACIÓN

La tendencia de los niños es aproximarse a todo lo divertido desde la imagen visual dibujos animados hasta la transmisión de conocimientos a través de historietas.

El presente proyecto pretende despertar en los educandos el espíritu de búsqueda y de creación, esto conlleva a realizarme como verdadero maestro, capaz de transformar la realidad actual, una realidad que desgraciadamente se maneja en la mayoría de nuestras aulas, la rutinización de las actividades, la falta de conocimiento del docente en cuanto a la educación artística, los textos que vienen elaborados sólo para colorear, todos estos elementos se ven reflejados en la poca participación de los estudiantes en los procesos creativos.

Cuando era estudiante, muchos profesores no dieron importancia a mi habilidad con el dibujo y otros elementos. Hoy que aspiro y tengo la

posibilidad de ser maestro, deseo despertar en los discentes el amor por el arte, que sean escolares espontáneos capaces de crear inteligentemente.

El proyecto pretende rescatar ese encanto que tiene la historieta pero agregándole la parte artística y pedagógica creando un nuevo estilo de transmisión de mensajes y conocimiento.

3. OBJETIVO GENERAL

Alcanzar una enseñanza y un aprendizaje divertido a través del comic como estrategia pedagógica innovadora.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigativo : investigar los avances de aplicación del comic en la educación, la literatura y las artes para lograr una propuesta novedosa.

Pedagógico : Desarrollar una estrategia pedagógica integrando el cómic como elemento facilitador de conocimientos y saberes

Plástico : Evaluar la experiencia obtenida en el proceso plástico a través del comic, aplicado a los estudiantes para construir en forma permanente una propuesta personal innovadora.

Autoformativo : Formarme como un docente con una estrategia pedagógica a través del comic, para transmitir conocimientos en forma divertida.



4. REFERENTE TEORICO

4.1. LA CREATIVIDAD: Instrumento Pedagógico

“El desarrollo de la creatividad se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos los niveles. “Para lograrla se requiere que el maestro conozca y comprenda los mecanismos y procesos involucrados en ella, se familiarice con los métodos y estrategias diseñadas para estimular su desarrollo y genere formas propias para trabajar en el aula”. ¹, por lo tanto “La preocupación por el desarrollo de la creatividad es explicable en una sociedad donde la nota predominante es el cambio. Esta situación plantea importantes retos a la educación y a los demás subsistemas sociales, en el sentido de enfrentar la necesidad de incrementar la habilidad de aprender a adaptarse de manera creativa y oportuna a dichos cambios” ². En relación con este tema el autor ROGERS: “plantea como condición indispensable para el desarrollo de la creatividad un clima de libertad, en el que el individuo pueda seleccionar problemas significativos, cuya aplicación implica avances

¹ CONDE, Graciela Aldana. P.P. IV. 1995 Pág 7

² ROGERS. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead 1995 Pág 8

y autorrealización”³. En este mismo sentido Sidney J. Parnes, expresa que a pesar de considerar que la creatividad puede desarrollarse sistemáticamente, resalta la importancia del inter-juego entre imaginación y conocimiento. El saber suministra la oportunidad de crear, pero es el uso imaginativo de ese saber. El que es esencial para la productividad creadora real.⁴

Al respecto, Torrence plantea “La excesiva búsqueda del éxito que caracteriza a nuestras escuelas, hace que la atención del alumno se centre en obtener buenas calificaciones y con ellas el reconocimiento del maestro y prestigio personal”.⁵

Para la investigadora Miriam Torres, “La principal consecuencia es que se genera la “cultura de la sumisión”, el estudiante aprende que para evitarse problemas debe limitarse a cumplir las exigencias del profesor”.⁶

¿Cómo puede la escuela estimular la creatividad?

³ IBIDID Pág 9 - 11

⁴ SINDNEY, J. Parnes. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead. 1995 Pág 9

⁵ TORRENCE. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead. 1995 pág 24

⁶ TORRES, Miryam. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead. Pág 26. 1995

En este aspecto ROGERS "Es el autor que más énfasis ha puesto en la necesidad de crear un clima donde el niño se sienta aceptado, valorado, con libertad para expresarse libremente, para comunicar sin temor sus opiniones, sus sentimientos, sus ansiedades y preocupaciones. Este clima de libertad debe estar asociado a una conciencia de la institución educativa, acerca de la creatividad como meta".⁷

El siguiente autor es Torrence, uno de los principales estudiosos de la creatividad explica. "El niño necesita un periodo de precalentamiento para sus creaciones, de cualquier índole que sean. Basta que se sienta libre cuando tiene algo que expresar y que no sienta la presión o el temor de la evaluación".⁸

Los autores Guilford y Luis Carlos Restrepo, importantes estudiosos acerca de la creatividad, hacen un análisis al respecto llegando a la conclusión que la educación debe estar interesada en el fomento de la educación, que se debe propiciar en el niño la búsqueda de la fantasía, el maestro para lograr que el niño rompa con lo obvio debe invitarlo a que descubra sensaciones,

⁷ ROGERS. Proyecto Pedagógico. Pág 28

⁸ TORRENCE. Proyecto Pedagógico. Pág 31

cualidades y formas novedosas de lo que ya nos parece descubierto, insistiendo en el hecho de que la creatividad no es una, es múltiple.⁹

Alberto Galeano Ramírez opina que: “ El maestro y el alumno participan en la invención y reinversión del mundo, cada uno aportando lo mejor de sí mismo, en términos de inteligencia, de saber, experiencias y de amor, donde al instructor corresponde considerarse como guía de toda la comunidad. Creo que lo que se aprende mejor, es lo que uno aprende por sí solo; lo que mejor se asimila es lo que uno adquiere por si mismo”.

“En el contexto del proceso educativo, no sea el alumno quien gire alrededor del maestro, sino éste alrededor del alumno, orientándolo, estimulándole, propiciando su creatividad. Haremos que el alumno “Aprenda a Aprender”; “Aprenda da Autoevaluarse”, y “Aprenda a ser ”. “El maestro ciertamente, no es el mero dador de información, si nó alguien que señala el camino de la sabiduría” por lo tanto el estudio de la creatividad plantea importantes retos a la educación en todos sus niveles y modalidades. Resulta paradójico que siendo el objetivo de la educación acompañar al alumno en su proceso de

⁹ .GUILFORD, Restrepo Luis Carlos. Proyecto pedagógico IV semestre Editor: VEAD 1995.Pg 10 y32

autorrealización en la práctica, los innumerables formalismos pedagógicos que utilizamos contribuyan más bien a inhibir, en algunos casos de manera demoledora, el desarrollo de esta potencialidad presente en toda persona.¹⁰

Según Edward de Bono el Ser Creativo implica romper los enfoques tradicionales. “El pensamiento lateral”, un pensamiento creativo que en el fondo es una manera diferente de usar el cerebro Sin utilizar la lógica, aunque ello pueda parecer irracional, el pensamiento humano se caracteriza por su lógica. Pero las posibilidades del hombre no terminan ahí, son tantos los que han pasado a la historia precisamente por usar otro tipo de pensamiento, el pensamiento lateral es un pensamiento creativo, es una forma de escapar de las ideas fijas que atan a la creación”.

“Para la mayoría de las personas el idioma del pensamiento creativo resulta difícil, porque es opuesto a los hábitos naturales de reconocimiento, juicio y crítica. El cerebro está diseñado como “máquina de reconocimiento”. Está diseñado para establecer pautas, usarlas y condenar todo lo que no “encaje” en estas pautas. La mayoría de pensadores gustan estar seguros, les gusta

¹⁰ GALEANO RAMÍREZ, Alberto. Hacia una nueva Revolución Educativa. Bogota Colombia. 1982, Pg 34

tener razón. La creatividad implica provocación, exploración y riesgo, implica “experimentos de pensamiento”. No se puede predecir el resultado del experimento, pero uno quiere poder llevarlo a cabo”.¹¹

4.2. EL ARTE DEL SIGLO XX

El arte del siglo XX tiene un interés especial, porque es el arte de nuestra época y nosotros formamos parte de ella, el siglo XX es un siglo único debido a los cambios y experimentos realizados a nivel artístico y tecnológico, sin embargo la ruptura con la tradición tuvo lugar desde 1.789 con la Revolución Francesa, a partir de entonces los artistas pensaron que los temas aceptados comúnmente en las obras de arte, temas históricos, religiosos y mitológicos, no eran necesariamente el elemento de sus vidas, querían pintar lo que les apeteciera, ya no había barreras para la creatividad, el artista era libre de expresar sus emociones y sensaciones, dando origen a nuevos movimientos creando una revolución total en el arte.

¹¹ EDWARD DE BONO . Seis Sombreros para pensar. Editorial Círculo de Lectores. PAG, 161

Algunos de los movimientos artísticos importantes gestados a partir de allí son:

4.2.1 EL FAUVISMO: Los Fauvistas eran un pequeño grupo de pintores que trabajaban en París a comienzo del siglo XX se le dió este nombre que significa "Animales Salvajes", el líder del grupo era HENRI MATISSE, los demás miembros procedían de varios grupos distintos, entre ellos DERRAIN, FLAMINCK, DUFY Y BRAQUE, tenían en común un interés por el color brillante y puro. El movimiento fauvista se caracteriza por el uso de colores violentos, la distorsión y las formas planas, utilizando la línea como elemento de división de las formas.

4.2.2 EL EXPRESIONISMO: Desarrollado en Alemania entre 1.905 y 1.925, a finales del siglo XIX.

EDUARD MUNCH, en su pintura EL GRITO, expresa una desesperación total, todos los elementos refuerzan esa desesperación, la figura humana carece de sustancia, se dobla y se agita bajo la presión de las emociones. El grito expresa que no hay escapatoria para la existencia, que solo cuenta el insoportable dolor que esto produce. Los expresionistas pusieron al descubierto una amplia desesperación humana que nadie había expresado

anteriormente. Los expresionistas pretendían expresar las emociones internas mediante la deformación violenta y la exageración utilizando colores *intensos*.

4.2.3 EL FUTURISMO: Los pintores futuristas trabajaron en Italia desde 1.906 a 1.916, aproximadamente en el mismo período que los cubistas en Francia. Este grupo opinaba que Italia estaba anclada en las glorias el pasado y que era preciso que entrase en el futuro.

A los futuristas les interesaba mucho lo publicitario, su manifiesto era una alabanza a la juventud, las máquinas, el movimiento, la potencia y la velocidad. El futuro era considerado algo excitante y glorioso, la palabra clave de éste movimiento era dinamismo.¹²

4.2.4 EL ARTE POP: Los pintores que en los años 40 eran estudiantes, en la década de los 60 reaccionarían contra el expresionismo abstracto realizando imágenes de objetos cotidianos con técnicas del cine, de la publicidad televisada y los periódicos y revistas, a esto se le llamó arte POP.

¹² ARTE ABSTRACTO Y ARTE FIGURATIVO. Biblioteca Salvat de Grandes Temas. España, 1975. Pág 51

Los artistas querían reflejar la vida urbana de tanta gente, mantenerse al día y convertir el arte en la vida misma, pretendían eliminar la forma del cuadro, cualquier formato servía para crear una obra, experimentaron procesos gráficos y de superposición, pretendían eliminar y romper la profundidad y la perspectiva del arte renacentista.¹³

4.2.5 EL SIMBOLISMO: El simbolismo surge en Europa en el siglo XIX. Los pintores simbolistas son considerados los artistas de la imaginación y lo onírico. Sus obras están basadas generalmente en sueños y en las imágenes producidas por el inconsciente. La vanguardia Literaria y Pictórica, se interesó por el pintor del siglo XV HIERONYMUS BOSCH, porque en sus pinturas El Bosco tradujo en símbolos las que eran tradicionales, otros procedían de la imaginación del artista. Los pintores simbolistas se basaron mucho en las obras del Bosco, puesto que era un pintor de la edad media que ya manejaba símbolos en su obra artística. Los pintores simbolistas odiaban el realismo y el impresionismo, no consideraban la ciencia como una verdad, son pintores de lo mágico y lo fantástico.

¹³ IBIDEM, Pág 73

4.2.6 EL COMIC : El Comic es una historieta ilustrada dotada de una secuencia de imágenes, acompañadas de un texto que desarrolla una acción o relato.

Se compone básicamente de dos elementos gráficos: La viñeta, unidad narrativa que sitúa la historia en un lugar y tiempo completo y concreto, y el globo o bocadillo, es el espacio que contiene los pensamientos y las palabras del personaje. Su origen se halla en la imprenta medieval de Espinal (Francia) y en los grabados satíricos ingleses de finales del siglo XVIII. En los primeros cómics, las frases surgían de la boca del personaje o estaban en la parte inferior de la viñeta.

El empleo de globos o bocadillos se inició en Yellow Kid 1.896 de R. FOUTCAULT Y LITTLE NEMO 1.905 de W Mac Cay aparecidos en Estados Unidos. En este país fue donde el cómics alcanzó gran difusión, gracias a su publicación en tiras cortas en los diarios y más tarde al dedicarle páginas enteras en los suplementos dominicales, por su temática en un principio exclusivamente humorística (de ahí su denominación Cómics) evolucionó a partir de la década de los treinta hacia las historias de acción y aventuras, en los que se incluyen géneros como la ciencia ficción, la fantasía heroica, el

policíaco etc. Sus principales representantes Tarzán 1.929, FLASH GORDON 1.934 SUPERMAN 1.938 DICK TRACY 1.931. A raíz del gran auge de estas historias surgieron las revistas mensuales íntegramente dedicadas al Cómic (Cómic book). En los años 60 nació el COMICS UNDERGROUND, ligado al movimiento contra cultural que realizaba una denuncia social y un rechazo de la moral institucionalizada.

En Europa los Cómic se publicaron primero en revistas infantiles. En 1.929 apareció el personaje de Tintín, creado por el dibujante Belga G. Remi. Durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría se utilizó el cómic como arma de propaganda política, en la Posguerra Española surgieron Cómic de ideología Facista.

En la actualidad un gran número de dibujantes, han renovado el lenguaje del cómic, muy renovado y relacionado con las técnicas cinematográficas. El cómic se ha convertido en un medio de expresión de gran importancia e influencia social.

Decía alguien que donde hay una historieta hay una llave que abre la puerta del hábito de la lectura.



Los cómics son un valioso medio de difusión cultural y educativo y quienes hemos sido tocados por su magia, tenemos el deber de dar a conocer al gran público su historia y sus sueños futuros.

Si se quiere los cómics son un lenguaje universal, sin embargo tienen rasgos de marginalidad muy específicos, por ejemplo el que tiene que ver con la cada vez más alta complejidad de sus propuestas gráficas. La conformación en el caso Colombiano de algunos grupos, han sostenido un nivel importante de trabajo con las revistas ACME, TNT, etc, lo cual garantiza la existencia de creadores que dinamizan la producción de historietas. A la vez hay que tomar en cuenta que el público que lee y compra cómics es reducido por lo menos en Colombia, la lectura de las historietas no es vista generalmente como una posición crítica, e incluso hay un cierto desden de algunas miradas estéticas, de tal manera que aún es mucho más restringido el intento que se lleva a cabo de proponer una revista de cómics para movilizar valores.

El reto real de la historieta es el siguiente: ¿Qué sucedería si en un contexto cultural con unas formas de comunicación formal, controladas institucionalmente se inserta una cierta anormalidad comunicativa?

El ejercicio del cómics es definitivamente, ingresar en una aventura del lenguaje, más allá de la expresión lingüística tradicional y despótica, más allá de yugo del texto, o de la palabra hablada... más allá del lenguaje mismo, desde la sensación de tocar con los ojos, de mirar y ver... algo así como un voyeurismo gráfico, es decir, ver cosas que uno no está acostumbrado a ver, aunque le pase todos los días por en frente o por la frente. Este ejercicio que parece obedecer a un fenómeno perceptivo, en donde cada individuo crea su propio mundo en la íntima relación con el dibujo, se conecta de manera múltiple, imagina, goza o sufre, no siente nada, en fin potencia sus preceptos ingresa en umbrales, antes que planos o territorios, se mantiene en definitiva de bajo del marco de una puerta entre dos realidades, entre sus pensamientos y lo que sus ojos ven.¹⁴

Así el cómic, como el Internet se asemejan a la visibilidad propia de la psicodelia, se conectan en múltiples y diversas direcciones con la mirada, con el ejercicio de tocar con los ojos, ejercicio que da la posibilidad de prever una visualización previa del pensamiento, de su contenido, de su expresión.

¹⁴ OLIVAR, Marcial. Obras Maestras de la Pintura. SALVAT Editores. España 1995

Allí el dibujante o voyeurista de imágenes y dibujos, experimenta una pasión cercana, quizás inconsciente en el escenario de la visualización.

Las historietas aquellas que siempre y generalmente acompañaron nuestras primeras incursiones en la lectura y su comprensión. La historieta se puede incorporar a cada preferencia perceptiva, que más allá del colegio y de la insistencia pedagógica, la sensación de descubrir el final, cualquiera que este fuere, nos sumerge en el ansia de la lectura, eminente y ante todo visual.

Muy familiar en nuestro medio, el cómic nos acompaña en los cuentos o libros de historietas, los periódicos, las revistas y hasta en los graffitis; la concreción derivada de su simplicidad nos atrae y nos envuelve para reportamos la mayoría de las veces un mensaje humorístico que está sintetizado en dos, tres o cuatro viñetas en secuencia. Las imágenes, en él representadas, son gráciles e informales; completan su contenido el color, el marcado de las letras y las diferentes gamas de filacterias.

La presencia simultánea de texto e imagen conforman la diégesis por excelencia que nos permite adentrarnos en todo tipo de aventuras y comprenderlas con gran facilidad. Este mundo fantástico de representación

gráfica tiene su éxito y su soporte en una cualidad que ensarta las imágenes y las propone al lector en un orden específico para su aprehensión; esta cualidad se denomina La Secuencialidad.

4.2.6.1 Características del Cómic.

El Cómic, como se ha dicho, está compuesto por imágenes y textos que comparten el espacio de las viñetas. Muy similar a la escritura, el cómic sigue sus mismos patrones; es decir, los contenidos se presentan en forma horizontal en sentido izquierda a derecha y desplazándose de arriba hacia abajo.

El desciframiento simultáneo de la imagen y el texto nos permite desarrollar una lectura más rica en matices y afirmar que la interpretación icónica se ve a menudo completada por el texto. Dadas las múltiples opciones para interpretar las imágenes, el texto sirve como guía para centrar la atención.

4.2.6.2 Codigos.

➤ Las Viñetas

Lo primero que debemos considerar es su forma y tamaño. Normalmente una viñeta se representa por un enmarque de tipo rectangular con un tamaño que varía desde el muy reducido al que copa todo el espacio.

El autor a veces combina diferentes planos en una misma viñeta para representar temas simultáneos relacionados con dos o más estadios del pensamiento del personaje (pensar, soñar, etc.).

➤ El Color

Se utiliza para darle más verosimilitud a la representación gráfica. Como todos sabemos nuestro entorno nos ofrece un gran espectro de colores que nos ayudan a diferenciar limites de objetos, texturas, etc. el cual plantea una gran diferencia con las tonalidades blanco y negro.

Es aquí donde aparece el rojo como sinónimo de ira o timidez y el verde como sinónimo de malestar o envenenamiento, sin contar otros efectos tales como cabellos de punta y ojos desorbitados para significar miedo.

En síntesis, el color aporta una serie de pautas que ayudan al lector a lograr una mejor comprensión de la imagen.

➤ **La Filactería**

Los problemas que plantea la representación de onomatopeyas, gritos, ruidos, diálogos, monólogos, pensamientos y algunos efectos tales como velocidad, temblor o viento, son superados por la utilización de la filactería; a través de ella podemos representar el pensamiento del narrador, el diálogo de los personajes, los gritos o susurros de los actantes; y en general todos aquellos detalles que le dan una mayor expresividad al discurso.

➤ **La rotulación**

Hace referencia a la manera en que se dibujan las letras. A través del estilo o tamaño de las letras podemos destacar tonalidades de la voz (entonación, tartamudeos, cuchicheos, el acento, el timbre, los suspiros y hasta el refunfuñar).

➤ **Los Ideogramas**

Una correcta utilización de los signos nos lleva a sugerirle al lector evocaciones relacionadas con tópicos que tienen que ver con la fortuna (saco de billetes, \$\$\$), alegría (flores), o la justicia (balanza).

Los “bocadillos” —filacterías que reemplazan textos descriptivos donde generalmente se ubica el texto escrito— son cada vez más corrientes en el cómic pues permiten manifestar hechos relacionados con el futuro o el pasado.

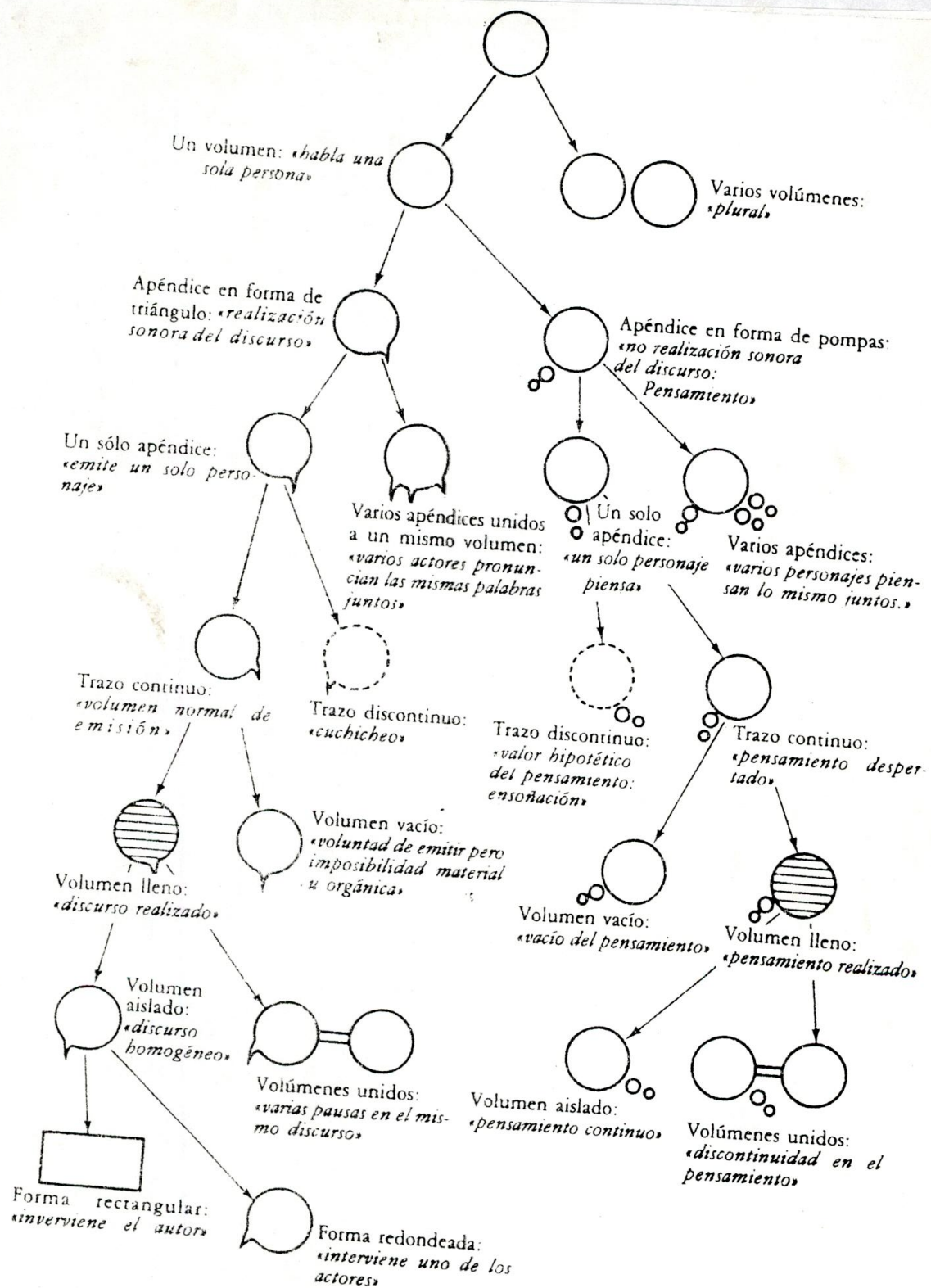


Fig 1 Representación de los Ideogramas.

4.2.6.3 Aplicaciones Pedagógicas.

La primera pregunta que aflora a nuestra mente se relaciona con: “¿Será apropiado utilizar los cómics como elementos didácticos en un proceso tan serio como la docencia?”. No demos respuesta todavía a esa inquietud y analicemos los siguientes aspectos: Primero veamos que más de las dos terceras partes de la población infantil lee comiquitas. Segundo, consideremos la frecuencia con que el niño acude a este tipo de comunicación. Con los magazines dominicales donde hoy en día el niño tiene un valioso espacio para expresarse (por ejemplo en El Tiempo sección de aventuras).

En este momento surge otro interrogante: “¿Pero cómo transmitir temas “cultos” a través de las historietas?”. La sola referencia al vestuario, al medio ambiente, a las costumbres y las personificaciones que asumen los protagonistas, son “motivos” que impactan al niño y lo llevan a aceptar más fácilmente estos temas por tratarse de un medio “lúdico” donde no se coacciona al estudiante para que “Lea y Aprenda”.

Si tenemos en cuenta las ventajas del cómic:

- Fácil manipulación
 - Bajo costo
 - Apasiona a los chicos
 - Complementación directa del texto (imagen gráfica + lo verbal)
- además de la secuencialidad de los contenidos, nos daremos cuenta que estamos ante un medio muy versátil que nos permite llegar fácilmente al educando.

4.3 REFERENTE CONCEPTUAL

El concepto de creatividad es muy extenso, porque genera espacios donde se produce, se innova, se construye algo nuevo.

La creatividad es un proceso permanente donde el individuo desarrolla habilidades y destrezas y la imaginación se transforma en una fuente de nuevas ideas y cambios que permiten la innovación.

La creación es como una gran revelación que puede surgir del campo de lo desconocido o de la acción involuntaria del individuo mediante un sueño, o también después de una intensa búsqueda o investigación.

Para la mayoría de las personas, la creatividad resulta un mundo difícil, puesto que está opuesto a las pautas o modelos lógicos de conocimiento, la creatividad rompe los esquemas tradicionales de el común de la gente que les gusta vivir en un número de normas que los hacen sentir seguros. La imaginación nos conduce a la fantasía, por lo tanto sentimos la necesidad de

desarrollar la imaginación porque nos brinda la oportunidad de nuevas posibilidades creativas, que si es bien manejada, permite que el educando o el individuo tenga un desarrollo integral de conocimientos.

La mayor preocupación para el futuro docente, debe estar encaminada a propiciar los espacios para fomentar la creatividad del educando, olvidarse de la tradicionalidad con la que se están educando hoy en día porque nuestro sistema educativo no está permitiendo el espacio para la fantasía y el juego que es donde el niño expresa sus sentimientos porque goza de libertad.

Ser creativo implica para el docente, propiciar el ambiente, identificarse con las necesidades del niño, y trabajando el proceso creativo en conjunto con la participación de la escuela y el hogar.

Parece ser que el memorizar conocimientos desempeña una función mas importante que la imaginación creadora, la creatividad no la podemos medir en forma de test, porque cada individuo tiene una capacidad creadora en menor o mayor grado y no podemos sacar juicios que nos indiquen quien es

creativo y quien no, cada obra creadora en cualquier campo del conocimiento es un producto original que ha sido generado por un sujeto.

En muchas instituciones educativas se observa que aquellos niños que son creativos pronto se desaniman, puesto que su alcance creativo es superior a los demás y muchas veces son incomprendidos porque nuestro pensamiento centrado en lo lógico nos impide comprender el verdadero alcance de una mente innovadora y llena de imaginación que desarrolla en gran medida los procesos creativos. Muchos de los genios que hoy conocemos, pasaron sin pena ni gloria por los colegios, ante los ojos de los maestros quienes los consideraban poco "brillantes y casi siempre los relegaban al último puesto del salón de clases.

Ser creativo implica romper los enfoques tradicionales, nuestro pensamiento se caracteriza por usar la lógica, pero no siempre las mejores ideas provienen de nuestro pensamiento lógico. Los grandes genios se han caracterizado por otra forma de pensar que tumba los enfoques racionales del individuo, permitiendo tener un panorama abierto a la creación y a las nuevas ideas.

Los grandes artistas y los movimientos artísticos más importantes se han caracterizado por romper los paradigmas existentes. Antes de la revolución francesa el artista era castrado, puesto que no podía hacer lo que su espíritu y sus emociones le transmitían, estaba sujeto a normas de tipo social y cultural que le impedían desarrollar su creatividad. Después de la Revolución Francesa en 1.769 el artista podía pintar lo que quería, esto tuvo un efecto muy parecido a una bola de nieve que poco a poco fue tomando fuerza. Cada artista tomó sus decisiones dando origen a nuevos grupos y movimientos que revolucionaron totalmente los conceptos del arte.

La creatividad no se puede desarrollar, si se tienen normas que la castren, por eso en los procesos creativos siempre está presente la innovación y la experimentación.

Los movimientos de gran importancia que son representativos en mi trabajo son el Fauvismo, el Expresionismo, el Futurismo, El Arte POP, el Simbolismo y por último el Cómic.

Son movimientos de gran importancia porque cada uno es producto de una época y de su entorno, cada movimiento representa una actitud creativa. El



Fauvismo cambió los conceptos que se tenían del color y la línea. El expresionismo representa la desesperación humana y las emociones internas que reflejaron un mundo en decadencia con un estilo propio del color.

El movimiento futurista, hechó por tierra lo hecho en el pasado, el futuro era lo más excitante, su cualidad era dinamismo y cambio.

El Arte POP mostró la vida urbana, convirtiendo la vida cotidiana en arte, ya no existía el concepto del cuadro, pretendían eliminar la perspectiva del arte renacentista.

El Simbolismo, uno de los movimientos considerados por los artistas de la imaginación y lo onírico, sus obras son productos del sueño y del inconsciente, son considerados los pintores de lo mágico y lo fantástico.

El cómic se ha convertido en un medio de expresión de gran importancia porque rompe los paradigmas de la expresión lingüística tradicional y de los textos aburridos que no permiten la creación artística.

La historieta va más allá de simples dibujos acompañados algunas veces de textos, que nos sumerge en la lectura y la percepción visual.

Esto nos muestra que la creatividad no tiene parámetros establecidos ya que cada "corriente es producto de un entorno de una realidad de manifestaciones propias del arte y del espíritu. Estos movimientos nos dan un ejemplo de las diversas manifestaciones del individuo para desarrollar la creatividad, sin olvidarnos de interpretarla con una visión propia de imaginación y fantasía.

Por ejemplo : La **Fundación Don Prudencio**, una fundación Española, es una asociación civil, sin fines de lucro, que agrupa a una cantidad de personas que creen firmemente que muchas de las calamidades sociales que aquejan a la población se debe a la práctica inconsciente de tradiciones malsanas, las cuales han sido aceptadas por algunos como idiosincrasia o personalidad colectiva de nuestros pueblos.

Asimismo creen sus integrantes que esos males, tales como la **apatía, negligencia, agresividad, carencia de iniciativas laborales y sociales, ausentismo laboral, alcoholismo de fines de semana, drogadicción y**

afición extrema a los juegos de azar, se pueden corregir mediante la reeducación masiva de la ciudadanía.

La Fundación Don Prudencio produce diversas campañas educativas a través de comics y dibujos animados tendientes a corregir comportamientos erráticos o malsanos de la población, aconsejará a la juventud para encaminarla por sanos derroteros y ayudará a prevenir accidentes. Enfocará además diversos temas relativos a la superación individual del ciudadano.

Ahora bien, referenciando al entorno decimos : para la comunidad de Taganga, es muy importante su diario trajinar, donde el hombre como eje central transmite de generación en generación un proceso, que a través de la tradición oral ha alargado la cadena iniciada desde los tiempos inmemoriales, con las vivencias cotidianas, que persisten en la memoria de la gente cada vez que se resaltan o se recuerdan.

Las creencias son un producto de la “sabiduría popular” cultura popular que a la vez transmite las Tradiciones y Costumbres (Expresiones del pueblo). El enfrentamiento de la diaria supervivencia se condensa en Dichos populares,

Reflexiones, Habilidades, Destrezas, y en Actitudes, (música canto, cuentos, fábula, teatro, mitos y religión) lo cual identifica una sociedad. ¹⁵

La cultura es el conjunto de normas y leyes que giran alrededor del individuo de una sociedad : son las costumbres, los mitos, leyendas y ritos que son puestos en prácticas por el hombre.

La familia tradicionalmente en Taganga cumple doble función de grupo primario encargado de la procreación y crianza de los hijos y de unidad económica para la subsistencia.

La tenencia de la tierra es una característica muy peculiar, la cual se ha convertido a través de su historia en el principal factor de cohesión social. Sin embargo, todos en Taganga respetan ese procedimiento, nadie posee “títulos legales” que les acrediten ante autoridades y terceros como dueños.

¹⁵ HERNANDEZ, Marco Tulio. Representación Tridimensional de los Mitos y Leyendas de Taganga. Tesis de Grado. Universidad del Magdalena. Santa Marta 2002

Como aspecto lúdico el pescador taganguero tan pronto tira el chinchorro se sienta debajo de las enrramadas que se encuentran construidas en los ancones, a jugar dominó. Esto lo hace con el propósito que el pescador no tenga logro a dormirse y se mantenga listo para cuando el vigía o velador dé la señal de entrada del pescado al chinchorro. Este es un juego que no se hace con apuesta en dinero, solo que el jugador en la medida que va perdiendo las partidas, se va colocando en las orejas aretes hechos de conchas de caracol, como un símbolo de penitencia, entonces el ganador de las partidas festeja esto con alegría y risas, si un jugador pierde un juego y no obtiene pintas en el desarrollo del juego se pone un arete, si no logra acumular pintas se le llama zapatero entonces le toca colocarse dos aretes y así sucesivamente.

Además del dominó, como medio de entretenimiento y distracción en los ancones de pesca, se juega el tute, el renegado, la carga de la burra y la guerra; estos juegos se hacen con cartas, el primero de los nombrados lo juegan de dos a cuatro personas, el segundo tres, el tercero no tiene número determinado y el cuarto con cuatro personas.

El espacio y tiempo donde se sitúan los valores de la sociedad, se dan en la práctica de los sistemas que se aplican en algunos de estos valores, esto quiere decir, que el hombre es un determinante de cada uno de estos valores, por que el hombre puede variar y acomodar el sistema a sus necesidades. Los valores se forman por procesos sociales y una vez cristalizado son mantenidos y modificados o aun reorganizados por las clases sociales.

Para un mejor entendimiento, la figura que se exterioriza de la sociedad, le compete al hombre, a partir de su visión global, de sus necesidades, emancipado en sus costumbres, que pueden fortalecer, en medio a los valores de la sociedad.

Las necesidades de una población que vive en un ambiente rural y urbano, que no están marginados del sistema de educación, pero ésta debe ser implementada en el principio de un nuevo proceso de educación, cuyos cimientos se basan en la educación provocada en el cambio social mediante la aplicación de conocimientos, modificación de valores, actitudes y dominio de destrezas.

4.4 REFERENTE LEGAL

4.4.1 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA LEY DE EDUCACIÓN.

- La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura. (Artículo 21, Literal 1).
- La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales. (Artículo 22, literal K y el artículo 30, literal H).

LEY 115 DE 1994 “Por la cual se pide la ley general de la educación”.

DECRETO 1860 DE 1994 “Por la cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales”.

La crisis del país, suscita, necesariamente, el abordaje urgente de la ejecución de acciones que en términos de eficiencia de la planeación educativa se constituyan en hitos de avances hacia una mejor calidad de vida social.

Los docentes en su mayoría no asumen una conciencia clara de la problemática de las relaciones entre escuela y cultura, jamás han elaborado planes y proyectos para la recuperación de la Escuela.

La Constitución Política de 1991 abrió un nuevo horizonte de posibilidades políticas y sociales, en el que la educación y la cultura están llamados a desempeñar una función principal en la construcción de un nuevo orden basado en la democracia participativa, la justicia social, el desarrollo económico y la integración latinoamericana.

Aunque la Ley (115/94) incurre en permanentes confusiones conceptuales, de los cuales lo más protuberante de todas es la que presenta entre sistema educativo y servicio educativo. No obstante, hay que registrar por otra parte, que el más importante logro de Ley 115 es el establecimiento de la escuela de educación básica en sustitución de la vieja y obsoleta que dividía la



educación básica en dos niveles, primaria y secundaria. Si bien es cierto que el concepto de educación básica había sido introducido a la legislación educativa desde la reforma de 1976 (Decreto 088), este nunca llegó a concretarse en la realidad educativa nacional. Hasta ahora, los primeros nueve años de educación se desarrollan en dos instituciones bien diferentes la escuela y el colegio, nombres sinónimos de niveles y procesos bien diferenciado social y pedagógicamente. Los mismos maestros de uno y otro nivel provienen en su mayoría de instituciones y niveles académicos nada similares. Las escuelas normales y las facultades de educación.

En adelante, el acuerdo con el artículo 138 de la Ley 115 los establecimientos educativos deberán ofrecer al menos un grado de pre-escolar y nueve grados de educación básica, con lo cual se asegura la necesaria e indispensable continuidad del proceso educativo.

Con la introducción de la escuela básica se abre una inmensa posibilidad para reforzar la escuela del Estado y de postración en que hoy se encuentra y para hacer realidad los diez años de educación obligatoria que estableció la constitución del 91.

En la espera de la organización institucional de los establecimientos educativos, la ley también contiene avances significativos. La obligatoriedad del Proyecto Educativo Institucional (art. 73), el otorgamiento de una relativa autonomía para definir su plan de estudio (art. 77), la introducción del reglamento o manual de convivencia escolar (art. 87), la entrega al Ministerio de facultades para fijar registros mínimos de infraestructura, pedagógica, financiera, y direccional (art 138), la exigencia de biblioteca e infraestructura cultural y deportiva (art. 141), la creación del Gobierno Escolar con autoridades y unipersonales y colegiadas, Director, Consejo Directivo, y Consejo Académico (art. 142), son medidas que transfieren un importante grado de autonomía a las instituciones educativas y quizás llamadas a jugar un destacado papel en la transformación institucional de la escuela.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Enfoque Investigativo y Pedagógico

El proyecto de investigación es de tipo social, cultural, artístico – Pedagógico, de carácter cualitativo, dentro de los propósitos de búsqueda de nuevas metodologías, que permitan a la educación (maestros) salir de la institución, de las cuatro paredes que enmarcan un aula, y aproximarse a las condiciones reales de la vida cotidiana de cualquier comunidad.

Para el desarrollo de este proyecto se hizo necesario la aplicación de la metodología de **Investigación Acción — Participación, I.A.P.** porque parte del conocimiento de la realidad, en este caso, del análisis del problema identificado, además se vinculó a toda la comunidad educativa al proyecto (Docentes, Padres de Flia., Contexto social y Cultural etc., en las reflexiones sobre las causas que generan los problemas, para que el investigador

identificara , organizara , orientara y explorara alternativas que resuelvan las necesidades de sus problemas. ¹⁶

Para llevar a cabo esta metodología de Acción participación se diseñaron una serie de actividades así :

1. Visita a la Institución educativa escogida con el fin de informar al Director y Docentes acerca de la finalidad del proyecto y solicitar su colaboración.
2. Coordinar con la directiva de la Institución los espacios propicios para aplicar las diferentes actividades programadas.
3. Conversatorio con los niños y profesores para socializar el proyecto y obtener su valiosa colaboración en el desarrollo del mismo.
4. Observar el entorno del educando para identificar las implicaciones que puede tener en el desarrollo del proceso creativo.

¹⁶ RUSSEAU Pupo,. Buenaventura. Instrumentos Teóricos y Metodológicos para la Gestión Cultural, Fondo Mixto de Cultura del Atlántico. Barranquilla 1999.

Esta Propuesta Pedagógica permitió involucrar a toda la comunidad educativa con el fin de canalizar el aporte que cada uno de los integrantes pueda desarrollar en beneficio del proceso creativo, convirtiéndose en un coordinador y facilitador de los procesos de enseñanza y aprendizaje y permitiendo la evaluación de la experiencia en beneficio de su propio aprendizaje, actúa como interprete de las soluciones de los problemas del grupo, y es el instrumento para que el grupo obtenga la información que necesita.¹⁷

La participación de la comunidad investigada tuvo que solucionar problemas a lo largo de todo el proceso de investigación.

investigar sobre su propia realidad. En ella los sujetos de la investigación fueron los protagonistas de su propio proceso investigativo.

Establecer una nueva relación teórico – práctica, entendida como la “acción hacia la transformación”.

¹⁷ MURCIA. J., Investigar para Cambiar, Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá 1994.



5.2 Diseño de la Investigación

Este proyecto, es una investigación pedagógica – artística – plástica – participativa, enfocada a estimular la creatividad, a través del COMIC, beneficiando directamente a los estudiantes de la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga, quienes no solo aprovecharon “ La Investigación “, sino el proceso mismo, además cabe destacar el carácter constructivista que presenta este trabajo ya que se pretende construir un lenguaje común entre la individualidad de los actores de este proceso que nos permitan cumplir con los objetivos planteados en la investigación, partiendo de un modelo curricular enfocado en lo social, por que la educación de hoy necesita que el alumno, se inquiete por descubrir y construir su propio conocimiento y su propia forma de expresarse.

De acuerdo con estas características se desarrolló un currículo integrado, donde el investigador y alumnos intercambiaron opiniones, conceptos y determinaciones que permitieron ampliar un mejor conocimiento temático.

En el currículo integrado implementamos la pedagogía activa, capaz de conciliar las exigencias del aprendizaje con las propias del estudiante y del medio que lo rodea.

5.3 Contextualización de la Investigación

Por el acceso y la ubicación Urbana y para la ejecución del proyecto pedagógico y después de algunas indagaciones se escoge finalmente a la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga, del distrito de Santa Marta Departamento del Magdalena .

5.3.1. Focalización

El proyecto se desarrolló en : ESCUELA MIXTA No. 1 DE TAGANGA realizado el recorrido por las instalaciones, encontré las siguientes especificaciones.

Es un centro educativo de carácter oficial, fundada en 1.936 Mixta, ubicada en el Corregimiento de Taganga, a 15 minutos del Distrito Turístico y Cultural de Santa Marta, en la calle 10 No. 1-90.

Es amplia, con buena ventilación, con un área total de 2.056 mts² cuenta con 6 aulas amplias, 6 profesoras de Preescolar hasta 50 de primaria y una directora general, un restaurante escolar, una dirección, sala de materiales, una unidad sanitaria en mal estado, una pequeña tienda escolar, una cancha múltiple y un área de recreación para 150 alumnos.

La escuela limita al Norte con el Hogar Infantil de Taganga, al Sur con el Hotel El Delfín, Casa de Santana Vázquez, al Este Kra en medio de Julio Matos, y al Oeste el Mar Caribe.

MISIÓN DE LA ESCUELA : La Escuela, agente socializadora, tiene como misión fundamental la formación integral de los niños del Corregimiento de Taganga, para que sean personas que desarrollen conocimientos de cultura y valores, justicia, responsabilidad, solidaridad, autoestima, autonomía y respeto.

VISIÓN DE LA ESCUELA : Contribuir a la formación académica del niño, para que respete y valore cualquier forma de vida, para preservar y proteger su entorno, además darle las bases académicas que le permitan llegar a una etapa superior de educación.

Los aspectos fundamentales que se destacan en el Manual de Convivencia de la Escuela Mixta de Taganga son:

1. Normas de conductas de alumnos y profesores que garanticen el mutuo respeto.
2. Pautas de comportamiento en relación con el cuidado del medio ambiente escolar.
3. Reglas de higiene personal y de salud pública.
4. Reglas para el uso apropiado de la biblioteca escolar.
5. Definición de sanciones disciplinarias aplicables a los alumnos, incluyendo derecho a la defensa, estímulos etc.

Otros aspectos que se pueden resaltar en cuanto a los fenómenos de interacción escolar tenemos:

El aspecto socio económico, religioso y cultural de la comunidad educativa. En lo Socio Económico, la mayoría de las familias de los niños de la escuela, son numerosas, viven de la pesca y el turismo, de bajos recursos y pertenecen a un nivel de vida medio bajo.

En su aspecto religioso, la mayoría de la comunidad profesa la religión católica. En su aspecto Cultural, la comunidad celebra sus fiestas religiosas tradicionales, como la fiesta de la Virgen del Carmen, San Francisco y el Divino Niño.

Los servicios académicos de la Institución, se encuentran representados por el Consejo Académico que está conformado por el cuerpo de profesores que son los responsables de elaborar el plan de estudios y someterlo a aprobación del consejo Directivo, además esta labor es apoyada por los Comités de Evaluación y Promoción.

La parte administrativa está organizada de la siguiente forma: Un gobierno Escolar formado por el Consejo Directivo, conformado por la Directora Herilda Romero que es la presidente, Dos Docentes, Un Padre de Familia, Un Alumno de 5º grado y Un Exalumno.

Este consejo es el responsable del funcionamiento y cumplimiento de las actividades programadas en la vida escolar.

La escuela cuenta con una pequeña biblioteca, con libros y material didáctico escaso, donado por la Secretaría de Educación Distrital, una cancha múltiple y una zona de recreación y deporte que facilita la recreación de los niños.

Las actividades de Bienestar Social, se realizan a través de Salud Distrital de Santa Marta, el cual se realiza por medio de la integración de la Escuela con el Puesto de Salud que funciona en Taganga y presta los servicios de Psicología, jornadas de vacunación, de prevención oral, medicina en general y campañas de aseo.

Las aulas de clase en su totalidad son 6, dotadas de poca decoración, con espacio y mobiliario adecuado y en buen estado para el desarrollo de las actividades académicas.

5.3.2 Muestra : La conformaron los alumnos del Quinto (5to) año de la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga, quienes participaron en el análisis previo, resultando ser los más afectados.

El grupo estuvo conformado por los 20 niños del 5to grado, en edades de 8 a 11 años. Los talleres se realizaron en horarios académicos.

5.3.3 El grupo.

Estuvo integrado por todas aquellas personas de la comunidad que se interesaron en el proceso (Padres de Familia, Maestros, etc) Su composición fue heterogénea, se reunieron hombres, mujeres, estudiantes, adolescentes y niños. El objetivo básico fue el de lograr la unidad y la cohesión en la recolección de la información. Este tipo de proyecto que incursiona en la construcción colectiva del conocimiento y que difunde la idea de que todos estamos involucrados en aprendizajes continuos. **Aprender es algo más que recibir información.** Este tipo de educación se concibe como **proceso participativo, vivencial, crítico y práctico**, con él se inician experiencias importantes, reconociendo la influencia de la pedagogía y el rol del educador popular como animador social..

5.4 Instrumentos de Recoleccion y Organización de Datos

Los medios seleccionados que permitieron tener amplia y variada información que al ser analizada, se resolvió metódicamente el objeto de la investigación, fueron : La Observación Directa, Entrevistas y Encuestas etc.

5.4.1 Análisis de los Resultados

Los resultados arrojados en la investigación a través de la aplicación de los instrumentos utilizados fueron muy satisfactorios, permitiendo la implementación del Proyecto y la ejecución de los Talleres.

5.4.1.1 La Observación Directa.

Con el fin de realizar una investigación de aula, busqué colaboración de la profesora del curso 5 año, con un número de 20 alumnos de edades entre 8 y 11 años, se encuentra laborando en la Escuela Mixta de Taganga desde hace 18 años. Le expliqué mi inquietud por conocer como se desarrolla una clase o actividad, que fuera a fin con mis aspiraciones como futuro maestro de Artes Plásticas.

La profesora me invitó a observar el desarrollo de una clase de Ciencias Naturales que iba a realizar con sus alumnos, en donde irían a observar el entorno escolar. A llegar al aula de clase, me presentó a los alumnos, le explicó que yo iba a participar como espectador en la clase de Ciencias Naturales.

La profesora invitó a los niños a salir y observar el paisaje natural, utilizando como recurso didáctico el medio natural que los rodea. Una vez observado el paisaje, los niños y la profesora, regresaron a la cancha de Básquet y los dejó que en forma espontánea, cada uno de ellos dibujaran lo que más les había gustado del paisaje observado.

Durante el desarrollo de la clase se observó participación espontánea de los alumnos y el estímulo constante de la profesora por aquellos niños que manifestaban que ellos no sabían dibujar.

Durante el desarrollo de la clase, observé que la interacción profesora — alumnos, se da de una manera muy cordial, hay respeto mutuo, y también autonomía por parte de los alumnos para expresar sus ideas sin que sean presionados por la profesora.

Al final de la clase, la profesora estimuló el trabajo realizado por los alumnos y me hizo comprender, que cualquiera que sea el área que se esté realizando en el aula de clases, esta puede convertirse en herramienta para desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños, pero incita la

rutinización de las actividades en sus clases, produciendo monotonía en los alumnos.

Después de observar el comportamiento de los alumnos del quinto grado en cuanto al manejo de colores, líneas y dibujos, de compartir con ellos en clases, la principal dificultad que ellos presentan es la desmotivación total por la asignatura.

Los alumnos presentan dificultades para trabajar, para desarrollar su creatividad en la construcción de trabajos de su propia inventiva.

Cuando se realizan actividades plásticas sus resultados son muy deficientes,

Después de haber realizado la observación directa en el colegio y el diagnóstico correspondiente se aplicaron encuestas y entrevistas individuales a profesores , alumnos y padres de familia, etc.

5.4.1.2 Entrevistas

Los resultados obtenidos fueron básicos para poder plantear las actividades pedagógicas; para tal fin se entrevistó a la Coordinadora Académica, cuya entrevista fue la siguiente :

5.4.1.2.1 Entrevista a la Coordinadora Académica.

Señora Coordinadora, buenos días, usted puede concederme unos minutos, para hacerle una entrevista, por que voy a desarrollar un proyecto pedagógico en este colegio y necesito conocer a fondo la institución, sobre todo, desde el punto de vista académico y pedagógico.

Considera usted que los alumnos de la institución están preparados y formados en el campo de las Artes Plásticas?

A partir de los comentarios que me han hecho los profesores, considero que no están bien preparados en esa área.

Cuales son las causas de esas deficiencias?

Yo creo que aquí la falla es de la Secretaría de Educación, que es quien nombra a los docentes, y el colegio, no tiene en su nómina a un profesional en Artes Plásticas.

Que concepto le merece a usted, el hecho de que un estudiante de la universidad del Magdalena desarrolle aquí una propuesta pedagógica – artística ?

Me parece estupendo, sobre todo porque los alumnos de aquí lo necesitan, y el colegio le ofrece todo el apoyo para ese proyecto, por que nos vamos a beneficiar todos y sobre todo los niños del colegio.

5.4.1.2.2 Análisis de la Entrevista a la Coordinadora Académica.

La Coordinadora Académica de la institución está consciente que los alumnos del colegio presentan deficiencias, y éstas se notan más en las Artes Plásticas.

Considera también que la falla protuberante radica que la Secretaría de Educación no ha nombrado a un docente en Artes Plásticas a ese colegio.



considera que es muy importante para el colegio, que un profesor practicante de la Universidad del Magdalena, desarrolle aquí un proyecto pedagógico Artístico, en pro de toda la comunidad del colegio.

5.4.2 Encuestas y Resultados.

La encuesta fue aplicada a los docentes de la Escuela Mixta de Taganga. El Grupo de Docentes lo conforman ocho directores de grupo y una Coordinadora Académica. Los resultados fueron los siguientes: (Ver Anexos)

En la **primera pregunta** como es de tipo abierta, los docentes coincidieron que la educación artística se transforma en un área muy importante para la expresión y para el desarrollo de la creatividad en los educandos, pero reconocen la falta conocimiento en cuanto a las artes plásticas y cómo enseñar para lograr mejores resultados en las actividades creativas de los alumnos.

Las demás preguntas como son de carácter cerrado, arrojaron los siguientes resultados:

2. ¿Dentro del desarrollo curricular se le facilita a los niños y jóvenes a entrar en contacto con la naturaleza?

Si = 50%

No = 40%

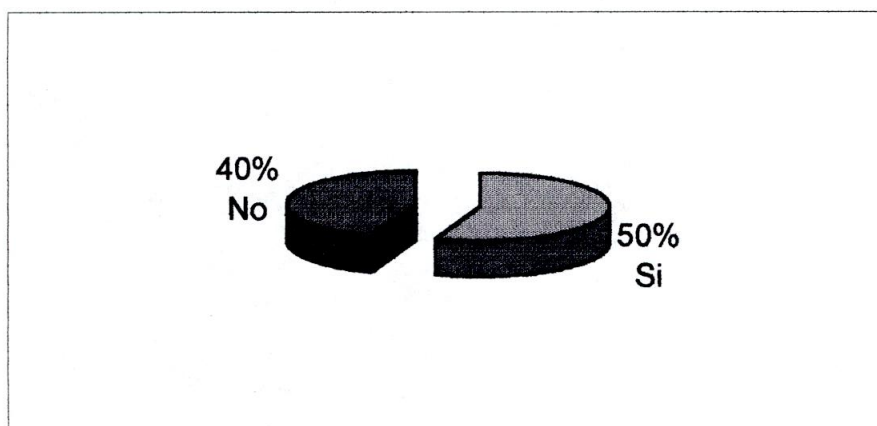


Fig 2 Representación Gráfica de la articulación del Currículo con la Naturaleza.

3. ¿Utiliza textos con actividades diseñadas que limitan la creatividad a los niños y jóvenes?

Si = 60%

No = 30%

4. ¿Se hacen lecturas de texto sobre la importancia que tiene el arte como expresión de la vida humana?

Si = 20%

No = 70%

5. ¿En el diseño curricular se le da importancia al desarrollo de la Educación Artística?

Si = 40%

No = 50%

6. ¿Se organizan exposiciones demostrando la curiosidad, confianza y expresión de los niños por el arte?

Si = 20%

No = 70 %

7. ¿El currículo está articulado permitiendo la integración del arte en las diferentes áreas del conocimiento?

Si = 10%

No = 80%

8. ¿Ha recibido cursos de cualificación sobre las artes plásticas y su importancia en el desarrollo del hombre?

Si = 0%

No = 90%

9. ¿Permite el desarrollo del área de educación artística la expresión de los niños y jóvenes de su entorno y realidad?

Si = 40%

No = 50%

10. ¿Se utiliza el cómic como estrategia pedagógica en la comprensión de textos escritos en las diferentes áreas?

Si = 0%

No = 90%

11. ¿Se motiva a los niños y jóvenes para visitar los museos, sitios de interés, exposiciones artísticas y conferencias sobre el significado del arte?

Si = 20 %

No = 70%

12. ¿Hay preocupación por la comunidad educativa para realizar talleres prácticos educativos que permitan la expresión espontánea y la creatividad de los niños y jóvenes?

Si = 10%

No = 80%

La práctica pedagógica de varios maestros encuestados está orientada solamente a fijar los conocimientos, la interacción con las demás disciplinas no le interesan y no hay un trabajo conjunto e integral que los involucre a todos.

A pesar que la opinión generalizada de los maestros encuestados es que la educación artística debe ser un proceso interdisciplinario que articule la escuela y que para ello es necesario modificar los enfoques pedagógicos tradicionales, trabajar una estrategia innovadora, aplicando los comics por ejemplo, que acerque más al estudiante a desarrollar la creatividad y a mejorar el nivel de formación intelectual.

5.5 Impacto del Proyecto

Al hablar de la ejecución y puesta en práctica del proyecto en la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga, puedo afirmar que fue una experiencia inigualable por todos y cada unos de sus resultados en la práctica docente, en la investigación y en la ejecución de los talleres.

A la comunidad educativa le llamó la atención las actividades de ambientación y motivación, llenas todas de dinamismo y creatividad, de tal forma que llegaron a crear una gran expectativa. Esto en lo que a las actividades de los talleres plásticos se refiere, ya que se brindó la oportunidad al estudiante de construir su propio comic, con sus propias historias, creando en la escuela y en la comunidad la satisfacción de haber logrado el aprendizaje y el manejo de técnicas de elementos plásticos.

6. PROPUESTA PEDAGOGICA Y PLÁSTICA

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Mi Propuesta Pedagógica planteada en este Proyecto : **EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA**, se fundamenta en un proceso de aprendizaje por Talleres. Las actividades fueron concebidas en cinco (5) Talleres que ejecutamos en mi primera experiencia como maestro y fue inolvidable.

Para el desarrollo de este proyecto se hizo necesario vincular a toda la comunidad educativa : Docentes, Padres de Familia, etc. Esta Propuesta Pedagógica nos permitió involucrar a toda la comunidad educativa con el fin de canalizar el aporte que cada uno de los integrantes pueda desarrollar en beneficio del proceso creativo, aceptando la valoración de la experiencia en beneficio de su propio aprendizaje. Planteamos pues, que el aprendizaje se logre por discernimiento apartir de situaciones experienciales o conjeturales, por descubrimiento de aquello que interesa aprender.

6.2 Fundamentación Pedagógica

Mi propuesta pedagógica "es un proyecto formativo en el más amplio sentido de la palabra; constituido por el conjunto de principios, teorías, intereses, metas, motivaciones, valores, experiencias, aciertos, desaciertos, procedimientos y actividades educativas, integradas de tal forma que facilitan la comprensión, acción e identidad consciente del maestro en un quehacer docente."¹⁹

Partimos de la **Reflexión Teórica**, acción en torno a los procesos de aprendizaje y enseñanza de los saberes específicos, como también de unos contextos de tipo psicológico y sociocultural. Planteamos **Actividades de Indagación en el aula** ejercida por el maestro con el fin de desarrollar el espíritu de búsqueda, la comprensión e interpretación consciente de su propia práctica con miras a lograr fuerzas motivadoras para el estudio y perfeccionamiento permanente. Las **Actividades** identificadas en la práctica de la enseñanza, entendida esta como adelanto de **acciones** para el desarrollo de los procesos del pensamiento, la formación personal, la recuperación de valores, etc.

¹⁹ POSADA, Rodolfo. Proyecto Pedagógico. UNIMAG, 1994



Para el desarrollo de los talleres se utilizan diversas estrategias como: Salidas pedagógicas, análisis de lecturas, exposiciones, mesas redondas, los temas se desarrollaron a través de talleres de creación y análisis, manejo de materiales, ejercicios pictóricos, que permita al estudiante ser el constructor de su propio conocimiento.

Para alcanzar los objetivos propuestos se necesitó un Currículo abierto y flexible donde el educador tuvo la libertad de desplegar su creatividad en beneficio de cada estudiante, para el desarrollo de la propuesta, se tomó como eje referencial la **Escuela Activa** y el enfoque SOCIAL .²⁰

“¿Será apropiado utilizar los cómics como elementos Didácticos en un proceso tan serio como la docencia?”.

“¿Cómo transmitir temas “cultos” a través de las historietas?”.

Las respuestas a estas preguntas nos inducen a conceptualizar que la imagen y el texto comunican más que la palabra misma, decimos entonces que las ventajas del uso pedagógico del comic son :

²⁰ OROZCO DE BARROS, Gloria. Plan de Estudios y Asignaturas desde los Enfoques Curriculares. Unimag. 1998

- Fácil manipulación
 - Bajo costo
 - Apasiona a los chicos
 - Complementación directa del texto (imagen gráfica + lo verbal")
- además de la secuencialidad de los contenidos, nos dimos cuenta que estábamos ante un medio muy versátil que nos permite llegar fácilmente al educando.

Es muy cierto que en la actualidad el Cine y la Televisión tienden a desviar al niño del libro, de la palabra escrita, pero que tal si propiciáramos ratos de ocio pedagógico y creador que le permitan al niño desarrollar una mentalidad crítica respecto de la imagen. Pensemos que el cine y la televisión son facilitadores de la pasividad en el niño, puesto que son medios fríos, por cuanto le entregan casi todo lo que el chico necesita para conocer un tema y no le dejan espacios para conformar sus propias estructuras mentales; En cambio a través de esta estrategia pedagógica – artística, como es el manejo del comic, pude despertar el interés de los alumnos por la Educación Artística y por el Comic, y pude fundamentar la capacidad de apreciarlos con criterio estético, dándole los elementos básicos que le permitieran crear sus propios personajes e historietas.

6.3 TALLERES (Primera Parte)

6.3.1 PLAN DE UNIDAD

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS

Asignatura: Educación Artística Institución : Escuela Rural Mixta No.1 Taganga

Unidad Didáctica: N°1. Grado: 5To Practicante: John Bustamante Velásquez

6.3.1.1 Introducción

En este plan de unidad desarrollaremos los temas que permitan despertar el interés de los alumnos hacia el manejo del COMIC, y la Educación Artística, asumiéndolos no como una asignatura “de relleno” en la que sólo se realizan copias de dibujos entregados por los maestros, sino como un medio de expresión de sentimientos, ideas, conceptos y un espacio para hacer volar la imaginación y la creatividad. Los temas a desarrollar permiten además de

ilustrar al estudiante en el mundo del arte, ampliando su conocimiento con respecto a las distintas formas de expresión del ser humano a través del arte.

6.3.1.2 Contenido

PROCESO COGNOSCITIVO

- a. Elementos plásticos: punto, línea, color, forma (plano) volumen, tamaño, textura.
- b. Género: Paisajes, historietas.
- c. Estilos: Puntillismo, cómic, diseños
- d. Biografía de un artista plástico

PROCESO DE APLICACIÓN :

- a. Expresiones plásticas: dibujo, pintura, collage, modelado en plastilina:
- b.. Género: Historietas
- c. Materiales. Cuadernos, papel, lápices de colores, tempera, vinilo plastilina.

PROCESO DE APRECIACIÓN :

- a. Observación y descripción. Entorno natural y cultural, trabajos de alumnos, exposición de los trabajos, cartillas ilustradas.
- b. Visitas: museos, galerías.

6.3.1.3 Objetivo General :

Desarrollar las habilidades, los procesos creativos mediante la Educación artística para promover en el educando el amor por el arte y las expresiones culturales de su realidad social

6.3.1.4 Logro General :

Valorar el comic como una estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en el educando.

6.3.1.4.1 Logros Específicos:

Reconoce la importancia de la educación artística en el desarrollo de la creatividad.

Identifica las distintas formas de expresión artística del ser humano.

Hacer valoraciones estéticas y pedagógicas de las instalaciones escolares.

Desarrollar una metodología de aprendizaje que sea atractiva para los niños, donde se combine lo pedagógico con lo artístico para favorecer el desarrollo de la creatividad

Hacer valoraciones y recoger experiencias pedagógicas Mediante la observación directa de una clase de Educación Artística

Identificar y aplicar las normas de comportamiento que deben tenerse en cuenta durante el desarrollo de las clases.

Desarrollar en los alumnos su capacidad creadora combinando lo plástico y lo narrativo por medio de la elaboración de un cuento ilustrado

6.3.1.5 Estrategias Pedagógicas

Para el desarrollo de esta unidad se utilizarán diversas estrategias como: Salidas pedagógicas, análisis de lecturas, exposiciones, mesa redonda, los temas se desarrollarán a través de talleres de creación, manejo de materiales, ejercicios pictóricos, que permitan al estudiante ser el actor

principal en la construcción de su propio conocimiento a través del uso y manejo del comic como herramienta pedagógica.

6.3.1.6 Metodología :

La metodología a emplear en estos talleres como unidad pedagógica y curricular, es la de la escuela pedagógica activa y constructiva, de un modo dialéctico donde cada alumno construye individual y colectivamente sus valores, sus conceptos, su comportamiento y sobre todo su relación con su entorno.

6.3.1.7 Criterios de Evaluación.

La evaluación será un proceso permanente, formativo, integral, cualitativo, buscando que el educando se motive por la construcción de su conocimiento. Serán motivos de evaluación. Los trabajos individuales, grupales, participación y habilidades en la expresión artística se le permitirá al educando avanzar de acuerdo con sus intereses y características individuales. Durante el desarrollo de los temas de evaluación, aspectos como la creatividad del estudiante, el manejo de materiales, capacidad

reflexiva, la disciplina, la puntualidad, responsabilidad, la solidez de las propuestas y la sustentación de las obras creadas.

6.3.1.8 Recursos:

Historietas, cuadernos de dibujo, lápices de colores, marcadores, vinilos, témperas, creyones, cartulinas de colores, tinta. Guías de los talleres.

Las actividades pedagógicas propuestas en este proyecto, se realizaron en cinco (5) talleres, para lograr el desarrollo creativo de los estudiantes, y fueron estructurados así :

Primer Taller : Taller de sensibilización “Introducción al Cómic”

Segundo Taller : Taller “Dibujando mi día”

Tercer Taller : Taller “ Pinta Cuentos “

Cuarto Taller : Taller “ Diviértete Haciendo Tu Personaje “

Quinto Taller : Taller Aplicación del cómic en el Área de Ciencias Naturales “ La Cadena Alimenticia ”

6.4 TALLERES (Segunda Parte : Ejecución)

6.4.1 PRIMER TALLER

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Pedagogía

Programa de Artes Plásticas

Práctica Docente

Asignatura: **Educación Artística** Institución : **Escuela Rural Mixta No.1 Taganga**

Unidad Didáctica: **Nº1. Grado: 5To**

Practicante: **John Bustamante Velásquez**

Jornada : **Mañana.**

Tiempo de duración : **4 horas**

Tema : Taller de sensibilización “Introducción al Cómic”

Objetivo : Permitir que el niño conozca e identifique el cómic como medio de expresión y elemento en la construcción del conocimiento.

Fundamento Teórico: El cómic es una historieta ilustrada, formada por una secuencia de imágenes, acompañado de un texto, donde se desarrolla una acción o un relato. El cómic permite el desarrollo de la creatividad porque es un medio no tradicional de aprendizaje, divertido por su gran contenido visual, el cual va acompañado con un relato que estimula al niño a crear y construir su propio conocimiento.

Actividades Desarrolladas :

Primera Fase : Motivación

Con el fin de motivar al niño acerca de lo que es el cómic, se les mostró algunas imágenes de los personajes más representativos como el Hombre araña, Superman, Batman y otros; relatando con la ayuda de los niños algunas hazañas echas por estos personajes. Se les comentará que hay varias clases de cómic como es el de aventura, de cuentos infantiles relacionados con hechos históricos y ambientales, etc.

Segunda Fase : Desarrollo de la actividad

El docente investigador entregó a cada niño un formato cuadriculado con el fin de explicarles como está conformada una tira cómica, cuáles son sus partes como el bocadillo, viñeta, globo, ambientación, color, etc., y los niños consignan estos conceptos en sus cuadernos.

Recursos : Libro de los principales autores y personajes del cómic, hojas de block tamaño carta dividido en seis partes llamadas viñetas, lápices de

colores, cámara fotográfica, tablero, diario de campo del docente.

Evaluación : los niños se mostraron interesados en el tema desarrollado, captaron todos los conceptos que se trató en el desarrollo del taller de inducción del cómic, manifestaron deseos de trabajar en los próximos talleres.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

OSSA, Felipe. Los héroes del papel. Homenaje a los cien años del cómic. Signa. Editorial. 1996. Bogotá.

DÁGUER, Fernando Carlos. Redactor de el Tiempo "Entonces el cómic se metió en las aulas" domingo 17 de Junio 2001. Pagina 2-12.



Fig 3 Presentación del Grupo de niños del Quinto Grado



Fig 4 Inducción al Grupo a los Talleres

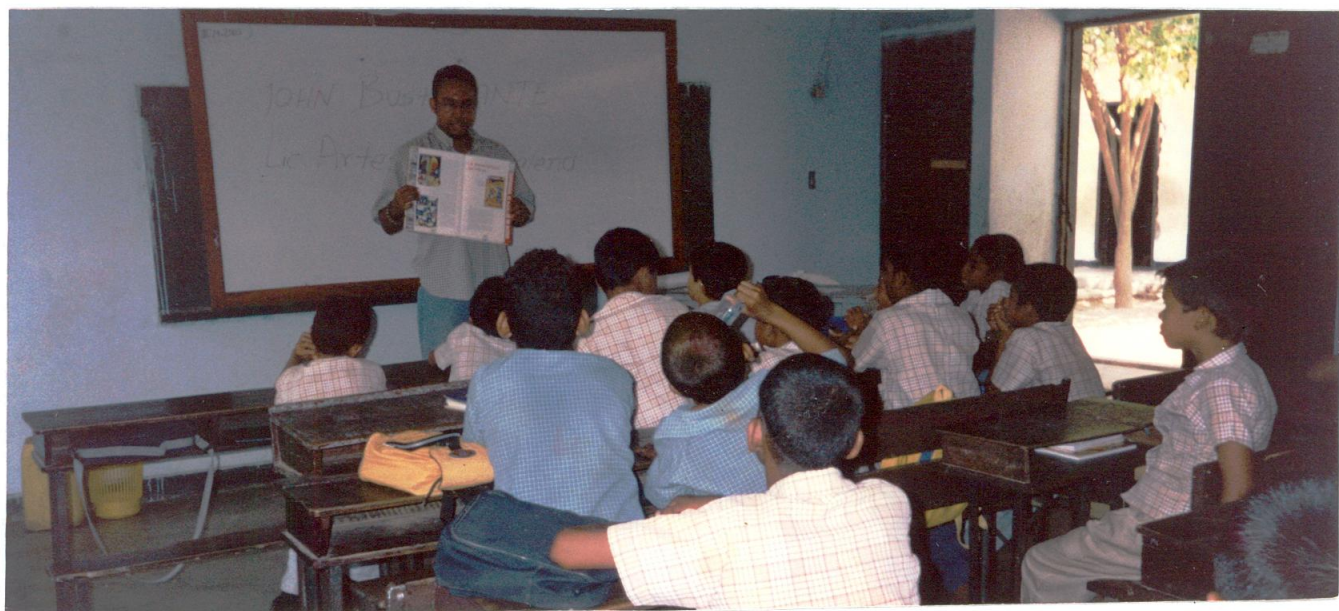


Fig 5 Taller Introducción al Comic



Fig 6 Taller de Introducción al Comic



Fig 7 Niños en el Reconocimiento de la Escuela

6.4.2 SEGUNDO TALLER

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Pedagogía

Programa de Artes Plásticas

Práctica Docente

Asignatura: **Educación Artística** Institución : **Escuela Rural Mixta No.1 Taganga**

Unidad Didáctica: **Nº1. Grado: 5To**

Practicante: **John Bustamante Velásquez**

Jornada : **Mañana.**

Tiempo de duración : **4 horas**

Tema : Dibujando mi día

Objetivo : Motivar en los niños su capacidad de expresión, conjugando la imagen y el relato como elementos básicos de la historieta.

Fundamento Teórico : Este taller se aplicó para que el niño desarrolle su creatividad y por medio de la historieta aprenda a relatar textos, a crear imágenes de su quehacer diario.

Actividades Desarrolladas :

1 Fase : Motivación

Para iniciar el tema con una buena motivación se realizó una charla con los niños sobre las actividades que ellos realizan cotidianamente, luego se les

mostró en una cartelera a manera de historieta, como es un día de actividades en la vida del docente investigador. Todo este proceso se llevó a cabo relatando cuadro a cuadro la concordancia entre la imagen y el relato.

2 Fase : Desarrollo de la actividad

Seguidamente el docente investigador entregó a cada niño el formato de trabajo que consta de : 2 hojas tamaño oficio dividida en diferentes cuadros o viñetas para que los alumnos representen gráficamente las diferentes actividades que realizan en el día. Todo este proceso fué guiado paso a paso por el docente investigador.

3 Fase : Socialización de los Trabajos : Los niños, al terminar su creación plástica, socializaron sus trabajos libremente dentro del aula de clases con el fin de compartir sus experiencias.

Recursos : Hojas de block, lápices negros y de colores, cámara fotográfica, cartelera, diario de campo del docente.

Evaluación : La capacidad narrativa, los elementos gráficos que conforman la historieta, el manejo del color, los espacios y el orden de la secuencia.

Al comenzar la motivación del taller, los niños se mostraron un poco distraídos, parecía que no comprendían muy bien que las actividades diarias se podían ilustrar. Después de mostrar la cartelera con el día dibujado del docente investigador, se mostraron interesados en participar en el desarrollo del taller, comenzaron a crear y narrar sus actividades diarias siendo placentero el poder colaborar con los niños como orientador del proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

BORTHWICK, Graciela. Los Espacios Creativos en la Educación. Experiencia de 'la artística plástica. Sus Propuestas de acción Creativa en la Educación 2^{da}, edición. Editorial Bonnum. Buenos Aires 1975— 1984.

CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. Edición Argentina, 1993.

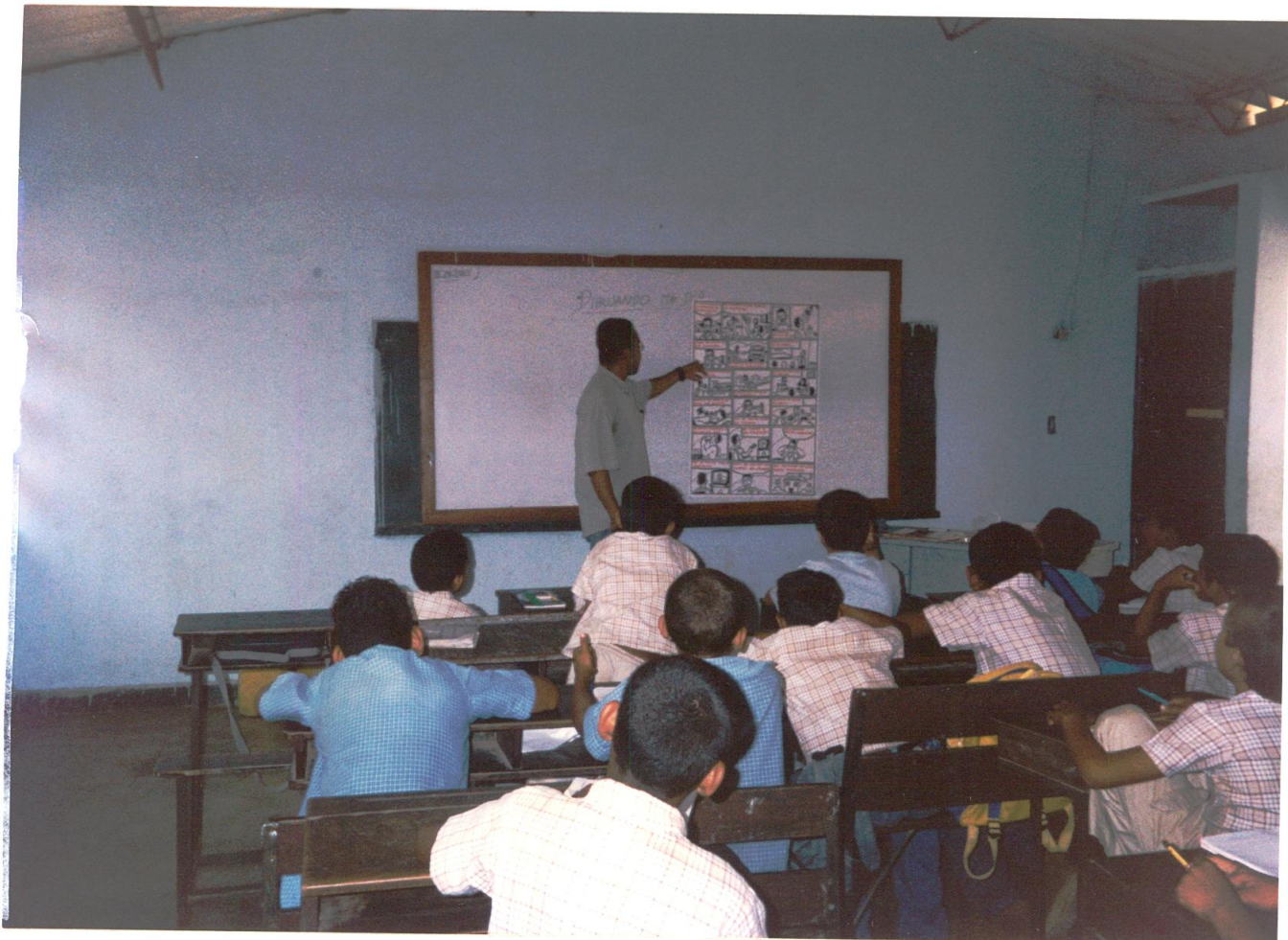


Fig 8 Taller Dibujando mi día Explicación del Practicante

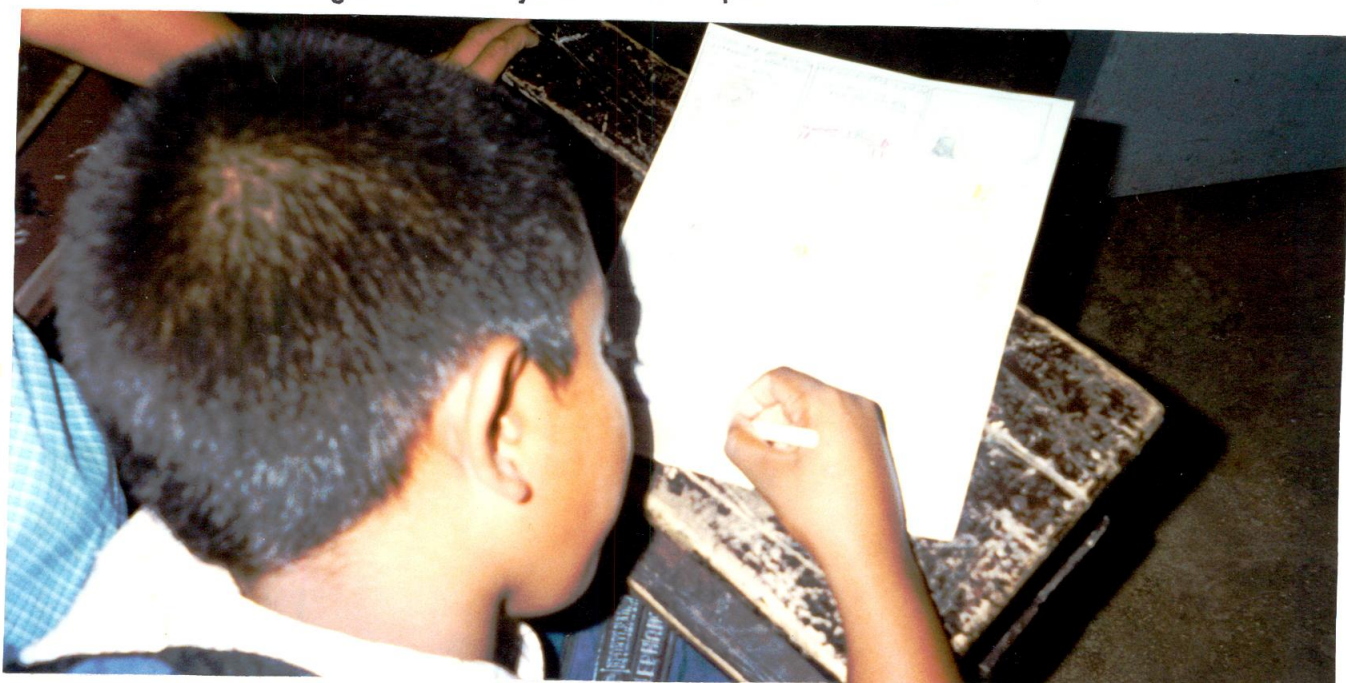


Fig 9 Taller Dibujando mi día. Alumno trabajando

6.4.3 TERCER TALLER

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Pedagogía

Programa de Artes Plásticas

Práctica Docente

Asignatura: **Educación Artística** Institución : **Escuela Rural Mixta No.1 Taganga**

Unidad Didáctica: **Nº1. Grado: 5To**

Practicante: **John Bustamante Velásquez**

Jornada : **Mañana.**

Tiempo de duración : **6 horas**

Tema : Pinta Cuentos

Objetivo : Desarrollar en los alumnos su capacidad creadora combinando lo plástico y lo narrativo por medio de la elaboración de un cuento ilustrado.

Fundamento Teórico : Teniendo en cuenta la importancia del cómic, como un medio generador de ideas y que se puede aplicar en cualquier área, lo utilizamos para permitir que el niño pueda crear e imaginar su propio cuento ilustrado.

Actividades Desarrolladas :

1 Fase : Motivación

Para el desarrollo y aplicación de este taller, el maestro investigador dibujó

en el tablero un perrito a manera de cómic e invitó a los niños que inventen varias situaciones que le puedan ocurrir al animalito. Las ideas manifestadas por los niños fueron dibujadas secuencialmente en el tablero para finalizar con un cuento pintado y narrado por los mismos niños, que dio la iniciativa para la creación de su propio cuento.

2 Fase : Desarrollo de la Actividad

Concluida la motivación, el docente investigador orientó a los niños para continuar con el proceso a seguir en la elaboración de su cuento pintado. Se entregó a cada estudiante 4 hojas de tamaño oficio y los lápices de colores que son los elementos necesarios para la elaboración de este taller, colaborándoles y motivándolos para que realicen su propio cuento pintado.

3 Fase : Conclusión de la Actividad

Al finalizar esta actividad cada niño colocó un título al cuento ilustrado. Al término del taller se reunieron en círculos dentro del salón con el fin de compartir sus experiencias.

Recursos : Tablero, marcador, lámina del periódico el Tiempo (cuento pintado), hojas de block, lápices de colores, cámara fotográfica, diario de campo.

Evaluación : Se evaluó la concordancia entre lo gráfico y lo narrativo, manejo del dibujo y del color.

Al comenzar el procedimiento de este taller, los niños mostraron interés, cuando se les dibujó el perrito en el tablero todos querían participar generando situaciones que le podrían ocurrir al perrito. Fue un taller muy dinámico y los niños propusieron que ellos querían trabajarlo en la cancha de básquet del Colegio; acepté y observé que los niños se sentían libres y espontáneos realizando su creación plástica narrativa. En lo personal me sentí satisfecho por la motivación y el entusiasmo durante la actividad. Comprendí que hay que dejar la rutina de las actividades en el aula de clases.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

GUTIERREZ, Eduardo. Los cómics y la formación de valores Juveniles. Fundación Social y sus empresas. Exposocial 97. Santa fé de Bogotá.





Fig 10 Taller Pinta Cuentos



Fig 11 Taller Pinta Cuentos. Profesor Guiando a los alumnos



Fig 12 Socialización de los trabajos del Taller Pinta Cuentos



Fig 13 Caricatura del profesor pintada por un alumno

6.4.4 CUARTO TALLER

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Pedagogía

Programa de Artes Plásticas

Práctica Docente

Asignatura: **Educación Artística** Institución : **Escuela Rural Mixta No.1 Taganga**

Unidad Didáctica: **Nº1. Grado: 5To**

Practicante: **John Bustamante Velásquez**

Jornada : **Mañana.**

Tiempo de duración : **5 horas**

Tema : Diviértete haciendo tu personaje

Objetivo : Desarrollar la creatividad del niño mediante la utilización de diferentes tipos de materiales.

Fundamento Teórico : Con el desarrollo y elaboración de este taller los niños aprendieron jugando con las diferentes formas, colores y texturas que les brindó esta técnica. El collage es un procedimiento que abandona la forma tradicional de representar un objeto para componerlo con materiales diversos, cartón, papel, trozos de tela. El collage alcanzó su máxima expresión dentro del Pop Art; cuando se empezó a crear personajes con imágenes recortadas y montadas sobre lienzo creando un nuevo concepto de obra de arte. El Pop Art está basado en lo gráfico, sobre todo en los

cómics y en los colores del cómic.

Actividades Desarrolladas :

1 Fase : Motivación

Para la motivación de este taller, se relacionó con el Cuento de Pinocho; que hace referencia a un personaje que fue creado o elaborado de madera por un carpintero llamado Gepetto, el cual lo creó para sentirse acompañado después de la muerte de su esposa. Los niños a partir de la historia de Pinocho se sintieron motivados a crear su propio personaje utilizando la técnica del Collage. Seguidamente se indujo a los niños a ubicarse adecuadamente en el salón de clase, junto con los implementos y materiales que se van a utilizar en la actividad artística.

2 Fase : Desarrollo de la actividad

Seguidamente, el docente investigador orientó a los niños para iniciar la actividad lúdica, sugiriendo el recorte de formas y colores para que espontáneamente elaboren su propio personaje. En este proceso los niños

tuvieron la posibilidad de imaginar y crear todos los personajes posibles, según el deseo de cada uno.

3 Fase : Conclusión de la actividad

Terminada la actividad lúdica, cada niño recortó y pegó en forma espontánea las letras para darle un nombre a su creación plástica. Luego se reunieron alrededor de los trabajos expuestos en el suelo con el fin de socializar sus experiencias.

Recursos : Revistas, cartones, papel silueta, papel de colores, papel periódico, tijeras, pegante, cámara fotográfica, diario de campo.

Evaluación : Se evaluará teniendo en cuenta el manejo del material utilizado en la técnica del Collage. La originalidad y creatividad, el interés y la participación de los niños.

Durante el desarrollo de esta actividad los niños mostraron gran interés por conocer y utilizar los diferentes materiales para crear su personaje. Se observó mayor tendencia al recorte de imágenes de revista en colores,

creando personajes visualmente pintorescos al estilo de la caricatura. Otro aspecto a destacar fue su entusiasmo al terminar su creación, al descubrir su gran capacidad artística. Con este tipo de actividades, el docente investigador comprueba que se hace necesario una metodología del aprender – hacer, en donde se rompa el estilo tradicional y monótono de desarrollar una clase.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

DE BONO, Edward. Seis Sombrero para pensar. Una guía de pensamiento para gente de acción. Círculo de lectores. El Pensamiento lateral Manual de creatividad.

GALEANO, Ramírez Alberto. Hacia una Nueva Revolución Educativa. Bogotá Noviembre 1.982.

GUTIERREZ, Eduardo. Los cómics y la formación de valores Juveniles. Fundación Social y sus empresas. Exposocial 97. Santa fé de Bogotá.

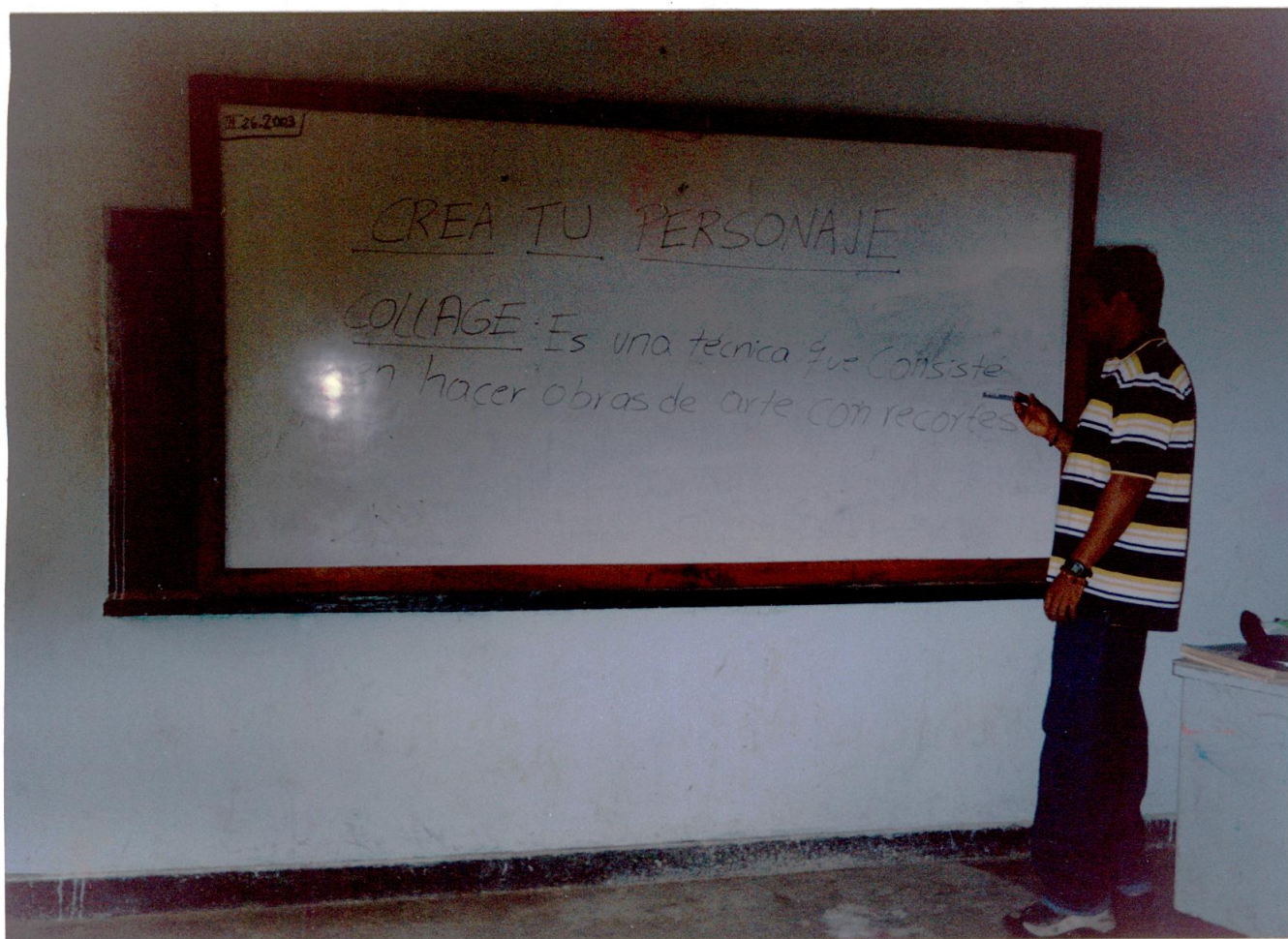


Fig 14 Taller Crea tu Personaje. Explicación del Profesor



Fig 15 Taller Crea tu Personaje. Niños Trabajando



Fig 16 Profesor asesorando a los alumnos a terminar el trabajo



Fig 17 Socialización de los Resultados del Taller Creando tu Personaje

6.4.5 QUINTO TALLER

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Pedagogía

Programa de Artes Plásticas

Práctica Docente

Asignatura: **Educación Artística** Institución : **Escuela Rural Mixta No.1 Taganga**

Unidad Didáctica: **Nº1. Grado: 5To**

Practicante: **John Bustamante Velásquez**

Jornada : **Mañana.**

Tiempo de duración : **4 horas**

Tema : Aplicación del cómic en el Área de Ciencias Naturales “La Cadena Alimenticia”

Objetivo : Desarrollar una metodología de aprendizaje que sea atractiva para los niños, donde se combine lo pedagógico con lo artístico para favorecer el desarrollo de la creatividad.

Fundamento Teórico: A través del cómic los niños van asimilando el proceso del paso de la energía de un organismo a otro permitiendo al docente cumplir con el objetivo planteado, logrando una clase divertida y de fácil comprensión. Esto demuestra que por medio del cómic se puede desarrollar una temática aplicada a cualquier Area del Currículo,

favoreciendo la creatividad del niño.

Actividades Desarrolladas :

1 Fase : Motivación

En esta fase se le permitió a la profesora de grupo que explique el tema de su Área (Cadena Alimenticia) Ciencias Naturales de una manera tradicional; luego se le pregunta a los niños si deseaban que los personajes de la Cadena Alimenticia que la profesora había explicado se pasara al cómic. Los niños participan dando sus ideas de cómo se debe dibujar cada uno de ellos y relataron el texto de cada personaje.

2 Fase : Desarrollo de la actividad

Con ayuda de la profesora de grupo, se les invitó a los niños a realizar una representación gráfica del tema con su respectivo relato.

3 Fase : Conclusión de la actividad

Al finalizar todo este proceso, se invitó a los niños a que expliquen

voluntariamente su cadena alimenticia para observar el efecto que produjo esta nueva forma de metodología.

Recursos : Cartelera, tablero, hojas de block, lápices de colores, cámara fotográfica, diario de campo.

Evaluación : Cuando ingresé al salón de clases noté cierta apatía por parte de los niños para concentrarse en el tema que estaba tratando la profesora (La Cadena Alimenticia). Permití que ella terminara su clase y comencé a hablar con los niños si les gustaría ver los personajes que ella mostraba en el tablero en formato de cómic. Con la ayuda de los niños elaboré una cartelera de los animales a manera de caricatura, donde cada uno de los personajes relataba su función dentro de la Cadena Alimenticia, logrando una metodología de mayor interés y participación de los niños en el tema tratado.

Con la aplicación de este taller se concluye que el niño genera y construye mayor aprendizaje utilizando el cómic y además se puede aplicar a cualquier área del saber.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

GRANADOS, Pedro. Proyecto Pedagógico IV semestre. 1995. Universidad del Magdalena.

MOYA, María del Mar. Historia del Arte siglo XX. Versión Castellana. Ed. Gustavo. Gili S.A. Barcelona 1.985.

POSADA ALVAREZ, Rodolfo. Proyecto Pedagógico para la formación del docente. Universidad del Magdalena, 1994.



Fig 18 niños haciendo la Cadena Alimenticia en Comics.

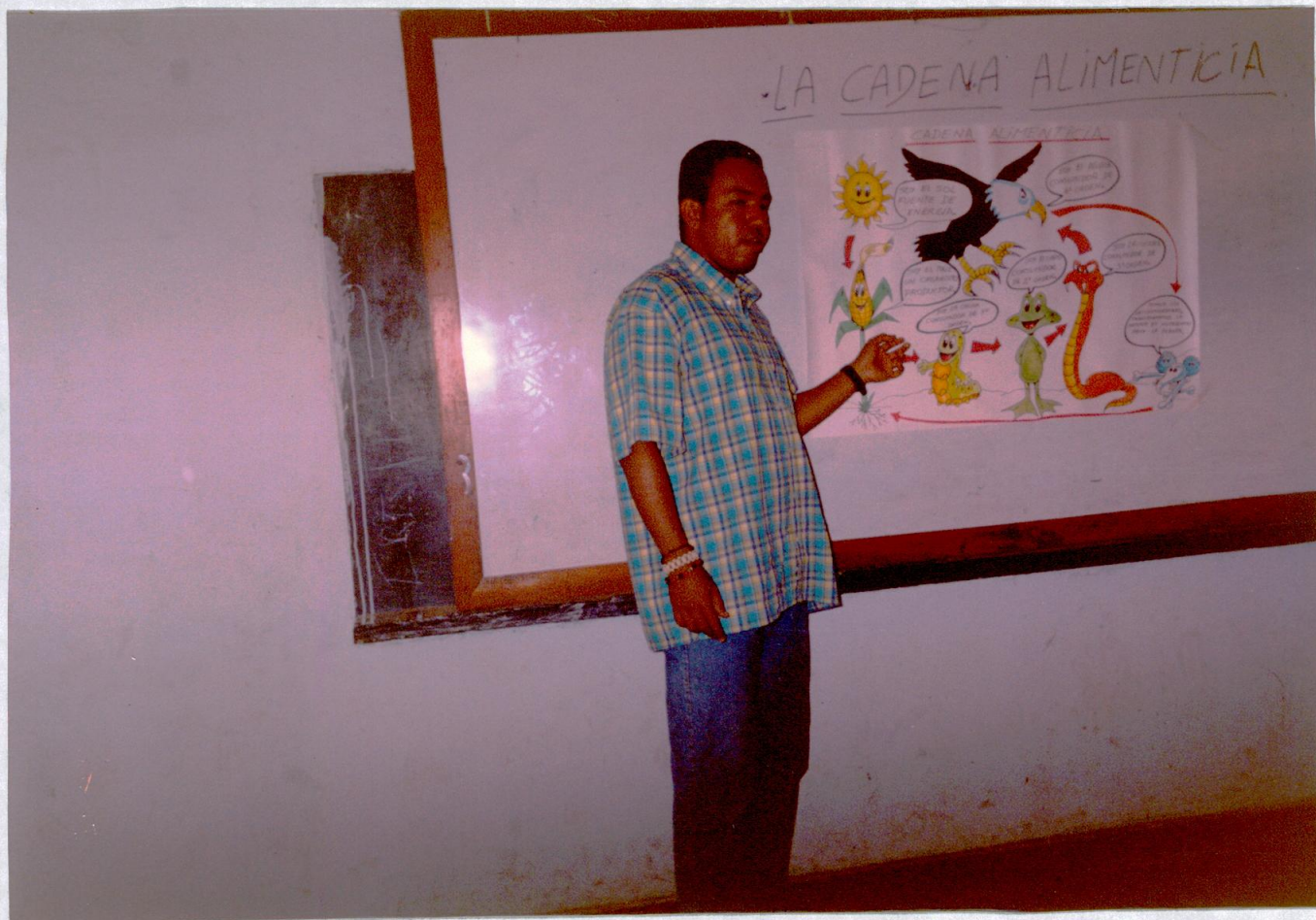


Fig 19 Taller Cadena Alimenticia

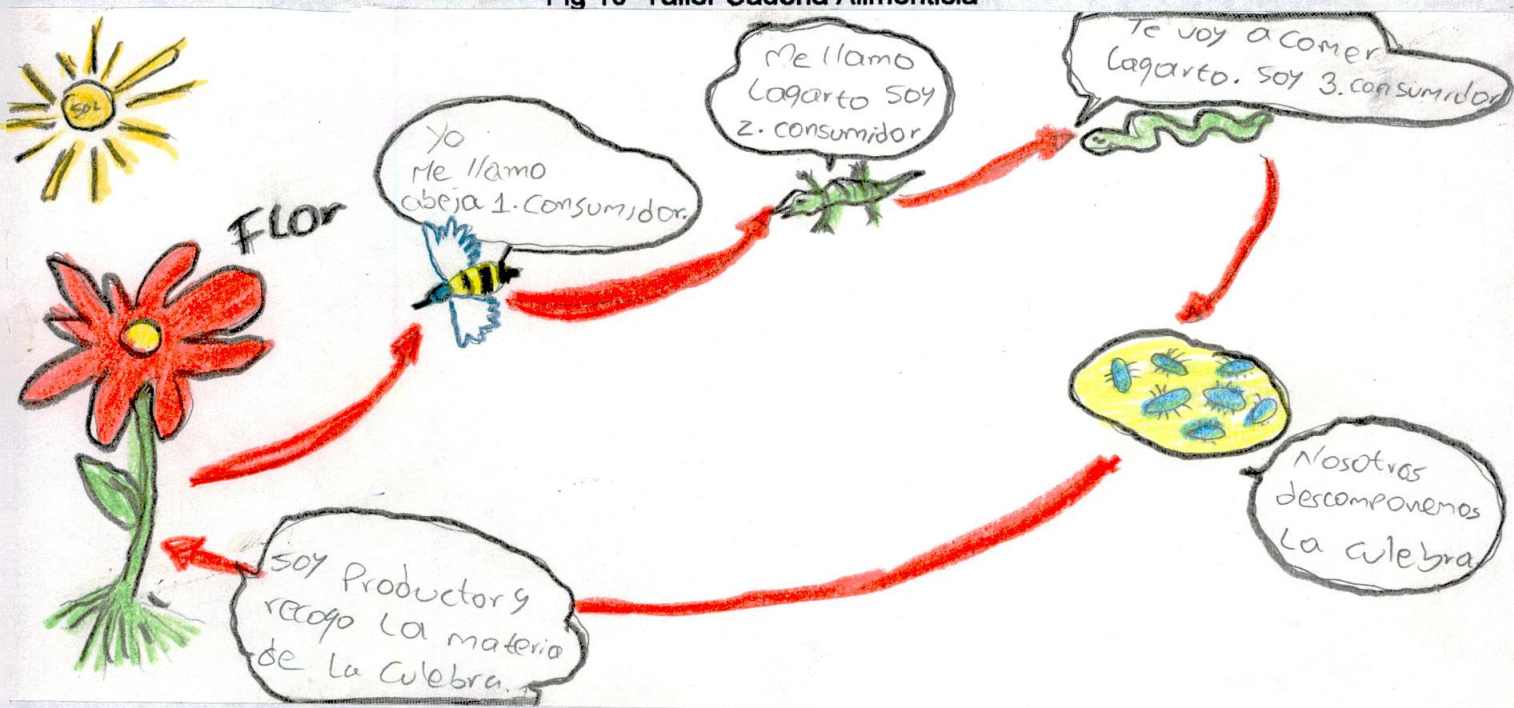


Fig 20 Comic de Sixta López Fonseca sobre la Cadena Alimenticia

6.5 Criterios Generales de Evaluación :

Se tomaron como criterios evaluativos, la autoevaluación, la autocrítica y la coevaluación, donde fue importante la apreciación conceptual de los estudiantes, partiendo de la labor didáctica del investigador, los resultados fueron buenos, se sorprendieron de la forma misma de evaluarse.

Se realizaron los trabajos con la asesoría permanente del profesor, para corregir los detalles que fallaban y para ejercer necesariamente motivación constante, hubo expectativa y entusiasmo en las actividades aplicadas, siempre se tuvo en cuenta los criterios referenciales evaluativos : La Motivación y la Participación, siempre estuvo presente en los niños, su Interés, y su cumplimiento y lo mantuvieron durante todo el proceso de Taller.

Los niños sustentaron sus trabajos creativos, demostrando avances en la aplicación de las técnicas y en su desarrollo creativo individual.

6.6 Recursos de la Propuesta Pedagógica

Para el desarrollo de los talleres se emplearon diversos recursos según las necesidades así :

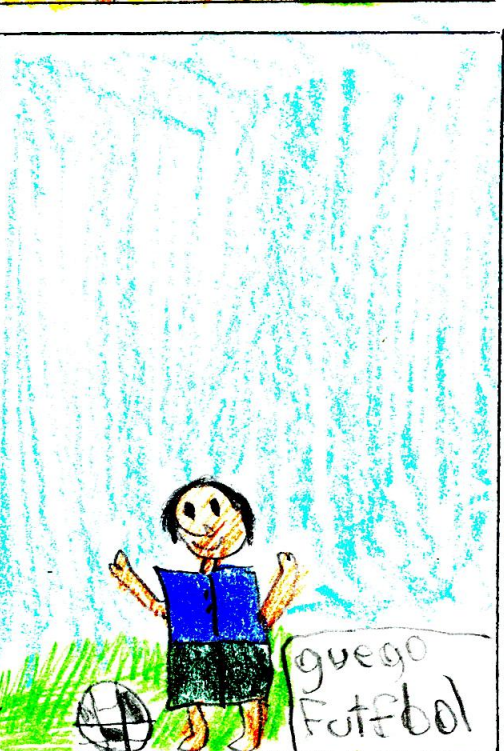
6.6.1 HUMANOS : Alumnos (20) Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga.

6.6.2 FÍSICOS : Cámara Fotográfica, cartulinas, lápices, pinturas, colbón, tijeras, revistas, papel, etc.

6.6.3 LOGISTICOS : Instalaciones de la Escuela etc.

6.7 RESULTADOS GENERALES

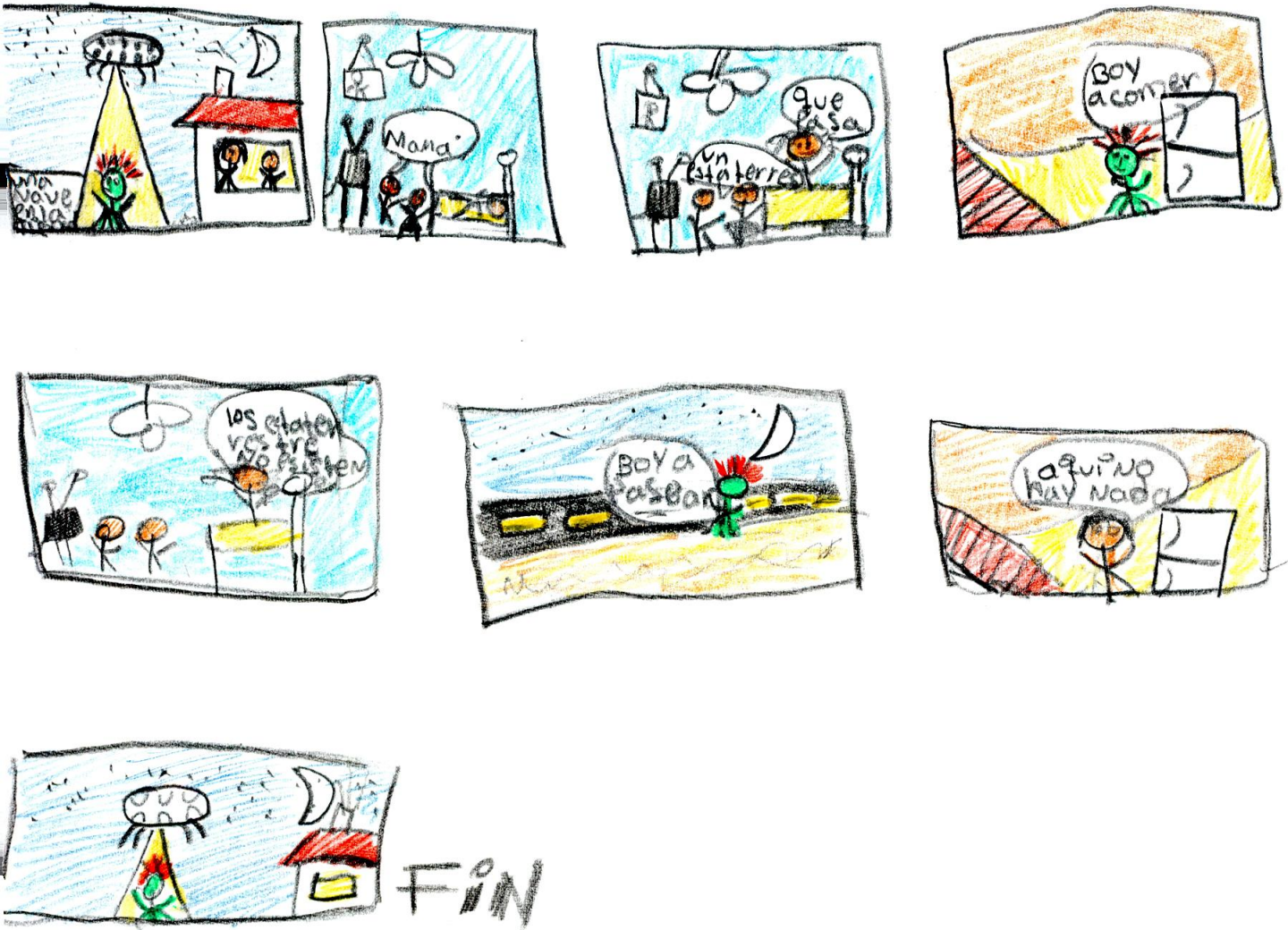
Los alumnos demostraron gran interés por el desarrollo de los talleres y por la estrategia de la propuesta pedagógica, EL COMIC es una herramienta importante y fundamental para la Pedagogía.



PINTA

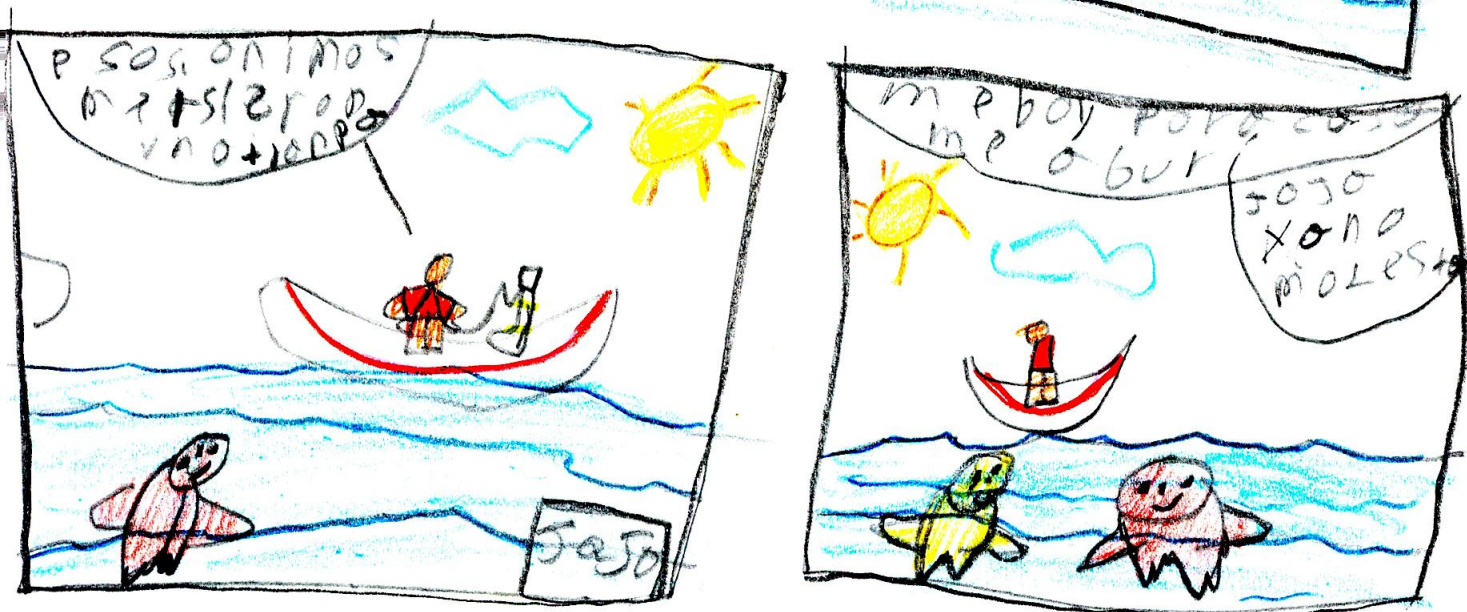
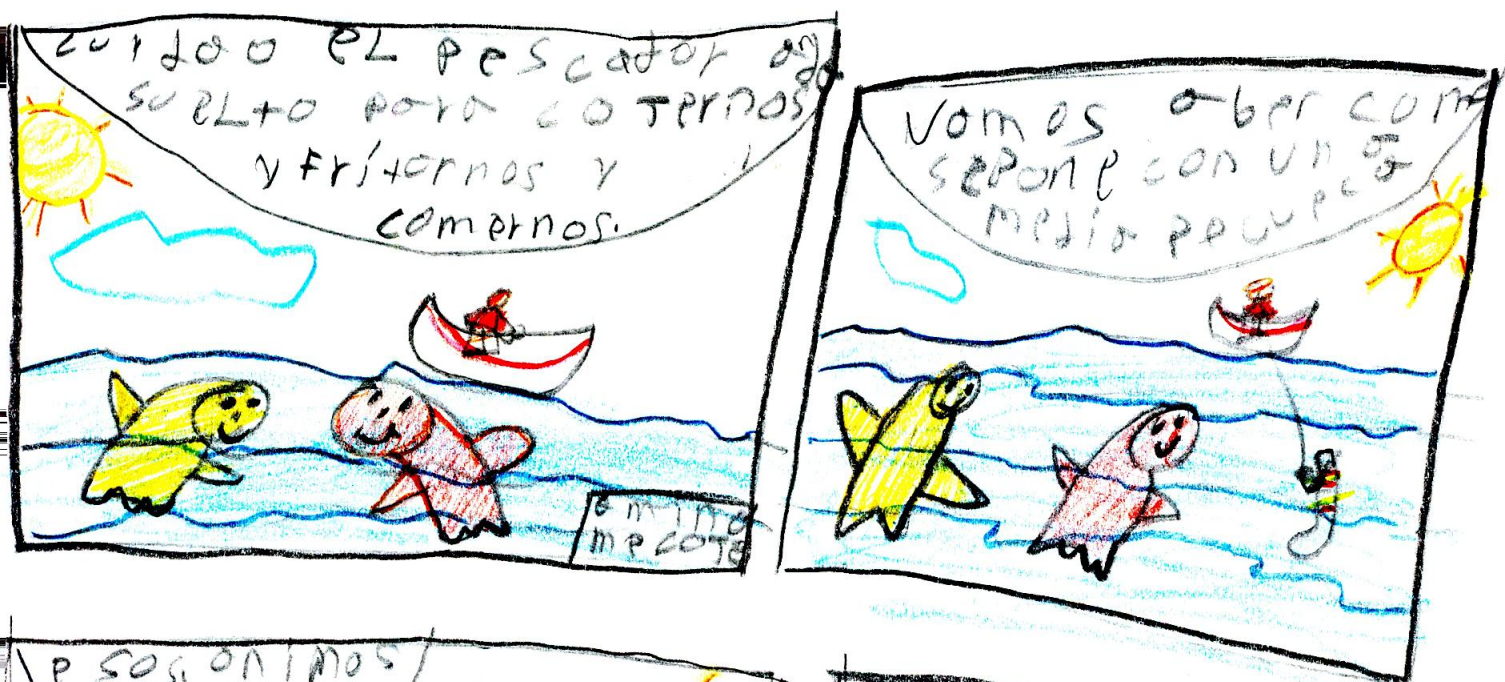
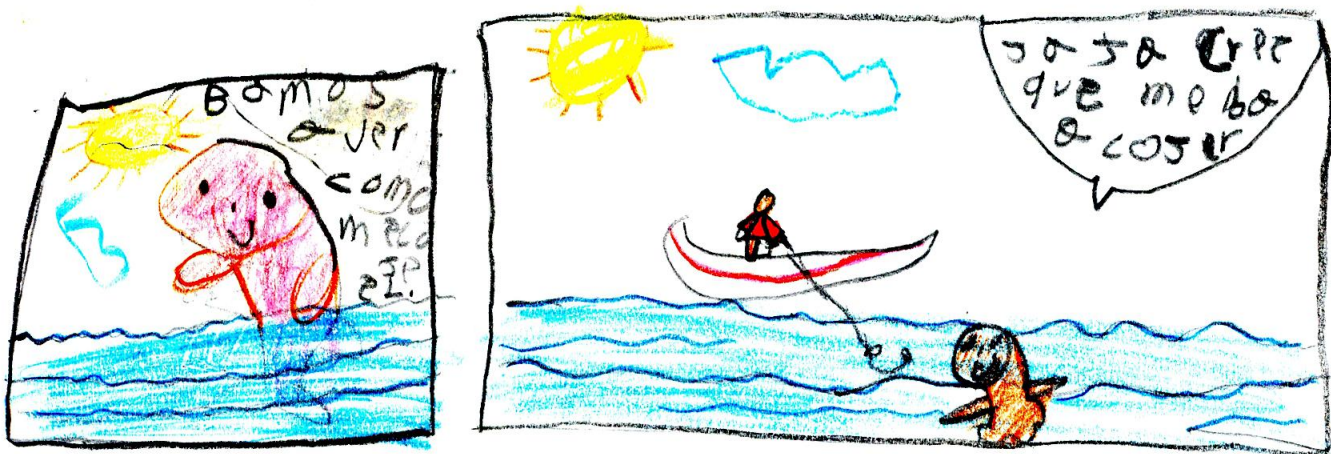
CUENTOS

III 26 2003



FILMA CRISTIAN AREVALO MITOS

into curnto



Fih



misi FU

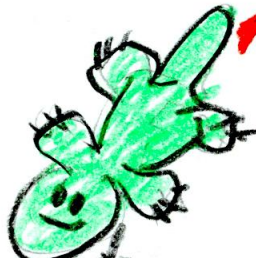


Productor

Soy el Grillo
Consumidor de
1er orden.



Soy La
Ciguëca
Consumidor
de segundo
orden.



Soy La
Culebra
Consumidor
de 3 Orden.



Soy el Pajaro
Consumidor de
4º Orden.



Somos
decomponedores
del Pajaro.

La Planta Toma Energia.

6.8 PROPUESTA PLÁSTICA

6.8.1 Introducción

Por medio de esta Propuesta Plástica se pretende mostrar el Proyecto de grado de una manera creativa utilizando el cómic como medio de expresión.

La Propuesta plástica es el medio de expresión que conlleva a plasmar en forma de historieta la síntesis del Proyecto de grado, convirtiendo el contenido frío y rutinario del proyecto en un elemento lleno de color y vida usando los elementos gráficos que brinda el cómic. Por lo tanto el proyecto deja de ser un texto común y corriente para ser un relato ilustrado con mucho color pero sin perder la esencia del trabajo investigativo.

En la obra plástica están presentes todos los contenidos y ejes temáticos del Proyecto de grado, siendo un elemento visual atractivo y divertido para generar conocimiento.

6.8.2 Objetivo

Expresar el Proyecto de grado en forma ilustrada, usando la historieta como un elemento de expresión plástica y generador de conocimientos.

6.8.3 Conceptualización de la Propuesta Plástica (proceso)

Cuando ingresé a la facultad de Artes Plásticas de la Universidad del Magdalena se me abrieron las puertas a un nuevo mundo; a un mundo donde la creación es el eje central del aprendizaje.

Desde muy niño tuve aptitudes para la plástica. El ingreso a la facultad me dio la posibilidad de desarrollar ese talento con el propósito de generar procesos de aprendizaje mediante la elaboración de elementos plásticos.

El cómic es la base de mi proceso plástico. En mi infancia tuve contactos con esas páginas llenas de personajes y colores donde se desarrollaban grandes aventuras en mundos reales e imaginarios.



Mis primeros trabajos en la facultad fueron diseños en tinta a blanco y negro, aún no tenía conocimiento de la creación de una propuesta personal.

Mi propuesta personal se desarrolla cuando encuentro mi verdadera temática de trabajo: El Cómic aplicado a las artes y la pedagogía, transformando los elementos de la historieta y fusionándolos con movimientos artísticos importantes sobre todo los que tratan la problemática social.

Soy un creador de mundos donde despiertan sentimientos por medio de personajes, atmósferas, escenarios, ciudades, signos y símbolos acompañados de variedad de formas y colores que en conjunto componen una representación artística.

Mi labor es tomar elementos de una realidad objetiva, transformarla y luego imprimirle emoción y sentimientos para luego pasar a un lienzo o papel, no importa el formato, lo importante es que cumpla la función de generar emociones ya sea de gusto o rechazo. Mi misión es abrir los ojos a una sociedad que parece estar ciega a los hechos y acontecimientos que se desarrollan en nuestra vida diaria.

La historieta se convierte en una herramienta de gran importancia a nivel pedagógico y artístico puesto que desarrolla un nuevo tipo de educación, una educación abierta a la creatividad y al conocimiento.

Mi proceso plástico rescata esa belleza y la magia que tiene el cómic, fusionándolos con conceptos estéticos creando una nueva alternativa en la transmisión de conocimientos para cualquier tipo de público.

Mi proyecto personal se ha ido desarrollando a lo largo de la carrera tomando mayor fuerza en cada paso. Para lograr el desarrollo del Proyecto realicé una investigación del tema que en este caso es la Historieta. Luego, investigué los diferentes movimientos artísticos vistos en la historia del arte, realicé una mezcla de cómic con movimientos artísticos, creando un estilo propio capaz de generar opiniones y sentimientos en mí y en las demás personas.

Titulo: Cómic

Técnica: Pastel

Dimensiones: 100 x 70cm.

Fecha: III semestre



Fig 26 Obra : Comic

A través de mi proceso plástico he trabajado el cómic como medio de expresión artística. Esta es una de mis primeras obras en la facultad de artes. Fue realizada en III semestre. Comienzo trabajando la figura humana con capas, puesto que este concepto de la capa juega un papel muy importante dentro de la historieta. Las capas identifican a la mayoría de súper héroes, en esta obra se conjugan estos elementos creando una composición de cuerpos que se entrelazan en un mundo lleno de color, donde cada personaje posee su capa, originando una atmósfera de imágenes representativas del cómic. La técnica utilizada para la realización

de esta obra es Pastel, a partir de esta composición comienza en firme mi propuesta plástica.

Titulo: Homenaje al C

Técnica: Mixta

Dimensiones: 100 x 7

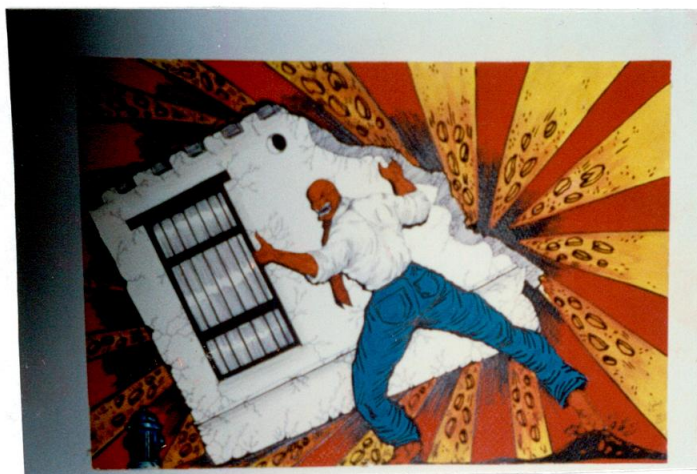
Fecha: IV semestre



Fig 27 Obra : Homenaje al Comic

Esta obra tiene un enfoque más profundo a nivel temático y en el manejo de la técnica investigué la historieta conociendo sus partes; descubrí que las historietas se dividen en viñetas, las viñetas son los espacios donde se desarrolla la acción, por eso en esta obra el formato está dividido en 3 segmentos donde están inmersos los personajes que se desenvuelven en un espacio. La figura humana aparece mejor definida, la obra da la sensación de un ambiente de héroes y heroínas que se encuentran en un espacio muy parecido al de las historietas, la capa aún está presente pero ya no es el eje

central de la obra, aquí aparecen nuevos conceptos como el color, la técnica es diferente, comienzo a experimentar con nuevos materiales, el vinilo, la tinta, la línea como elemento separador de formas y colores, y creo un nuevo personaje que no posee capa. Esta obra resulta mucho más interesante, muestra nuevos elementos relacionados con la historieta pero sin perder la esencia de una obra plástica.



Título: Destrucción de mi tierra

Técnica: Mixta

Dimensiones: 150 x 110cm.

Fecha: V semestre

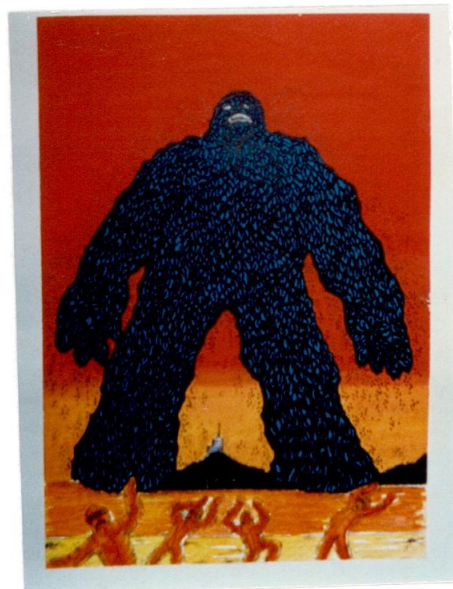


Fig 28 Obra : Destrucción de mi Tierra (2 / 3)



Fig 29 Destrucción de mi Tierra (3/3)

Destrucción de mi tierra es una obra compuesta por 3 cuadros, cada uno representa una problemática de la ciudad de Santa Marta; la ciudad en la cual vivimos. Esta obra está basada en el movimiento cómic Underground, este movimiento nació en los años sesenta, ligado al movimiento Contra

Cultural que realizaba una denuncia social y un rechazo de la moral institucionalizada.

Mi propuesta plástica muestra con conceptos gráficos del cómic la problemática en la que está inmersa nuestra ciudad, mostrando una realidad que estamos viviendo en estos momentos donde impera la destrucción de nuestro entorno sin que nadie se oponga a esta catástrofe.

La obra resalta la destrucción masiva de la ciudad. El gran monstruo del carbón que vamos alimentando poco a poco y dejándolo crecer hasta el día que no podamos controlarlo y la destrucción será inminente.

Otra escena muestra el villano de cuello blanco y corbata que arranca de raíz el patrimonio histórico de nuestra ciudad, es como un huracán que destruye todo a su paso sin dejar rastro. El último cuadro muestra de manera cruda las consecuencias de la fumigación con glifosato, destruyen el ambiente, la flora, la fauna y resulta perjudicial para los humanos puesto que lleva al nacimiento de monstruos, niños con dos cabezas, cuatro brazos o seres incompletos.

Es un trabajo con una mirada muy propia de la problemática de mi ciudad, la cual muestro de una manera artística para que el público que la vea entienda y tome conciencia de lo que está pasando.

La técnica es mixta, se manejan colores fuertes muy propios de las historietas.

Titulo: Político descendiendo las escaleras

Técnica: Mixta

Dimensiones: 100 x 70cm.

Fecha: VI semestre



Fig 30 Obra : Político Descendiendo

Esta propuesta está inspirada en la obra del pintor francés Marcel Duchamp, que lleva por título *Desnudo descendiendo por escalera*; este pintor fusionó los elementos del cubismo y los principios del futurismo, la característica de esta obra es el movimiento. Concepto usado por los futuristas con el cual muestran el afán por la modernidad, sus temas principales son la vida urbana, los nuevos medios de transporte y la velocidad con la que avanzaba la vida diaria. En el futurismo el espacio de la energía se visualizaba en construcciones espaciales y en el espacio del cuadro. Los futuristas tuvieron influencia del puntillismo por el color luminoso y el cubismo por la simultaneidad de los puntos de vista y el movimiento.

En la propuesta plástica tomé la obra de Duchamp y el concepto futurista, quería una obra con mucho movimiento, para ello se hizo una combinación de futurismo, cómic y protesta social. El resultado de esta fusión dió origen a un político descendiendo por las escaleras en una obra satírica, llena de humor negro que muestra a uno de los tantos dirigentes de nuestro país conocidos por su facilidad para tomar los dineros públicos.

La propuesta se transforma casi en un proceso de animación cuadro a cuadro muy propio de los futuristas, el político se va convirtiendo a medida que baja las escaleras en una rata.

La obra combina el movimiento futurista, los conceptos de animación cuadro a cuadro. La caricatura en su visión de sátira y crítica social, el cómic presente en el color, la línea y el manejo de las formas creando una propuesta divertida llena de movimiento y a la vez como elemento de crítica social.

Título: Así somos

Técnica: Mixta

Dimensiones: 50 x 170cm.

Fecha: VII semestre

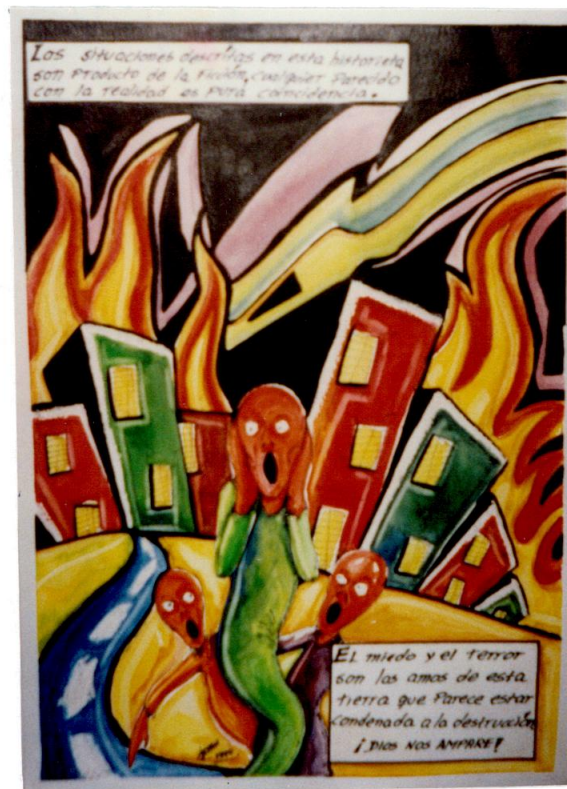
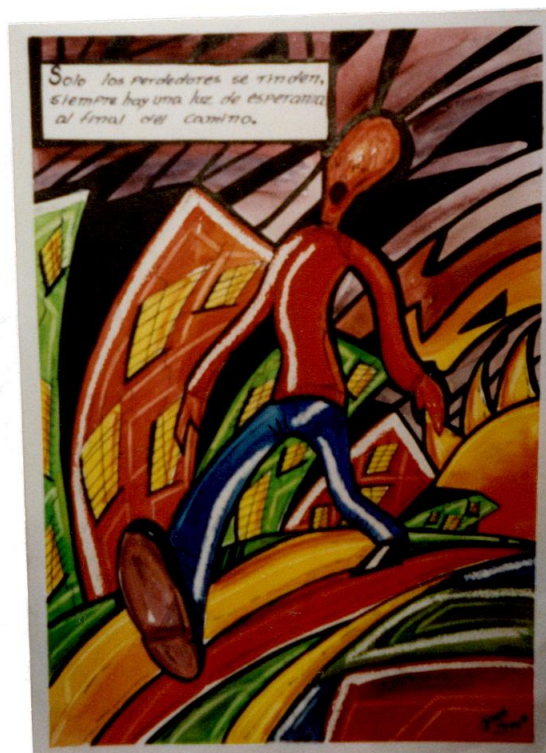
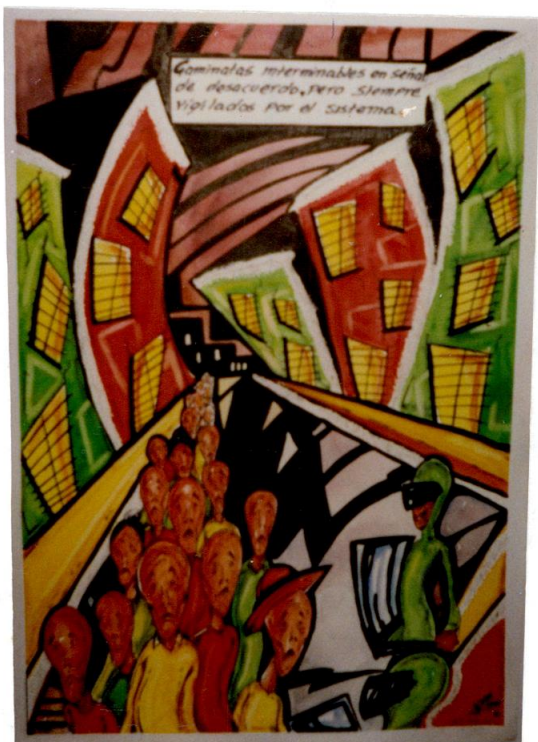
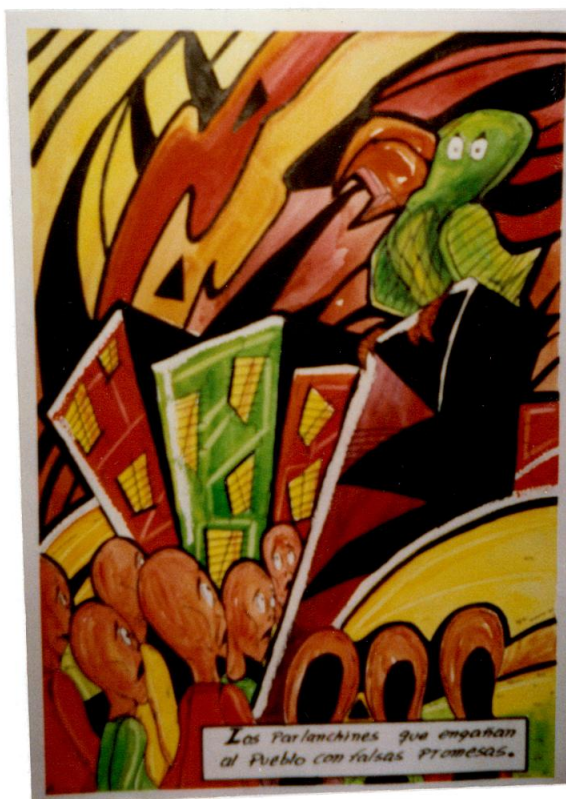
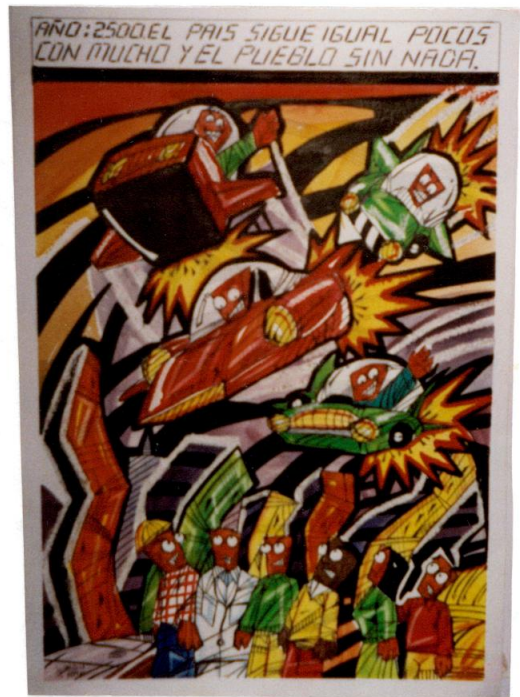
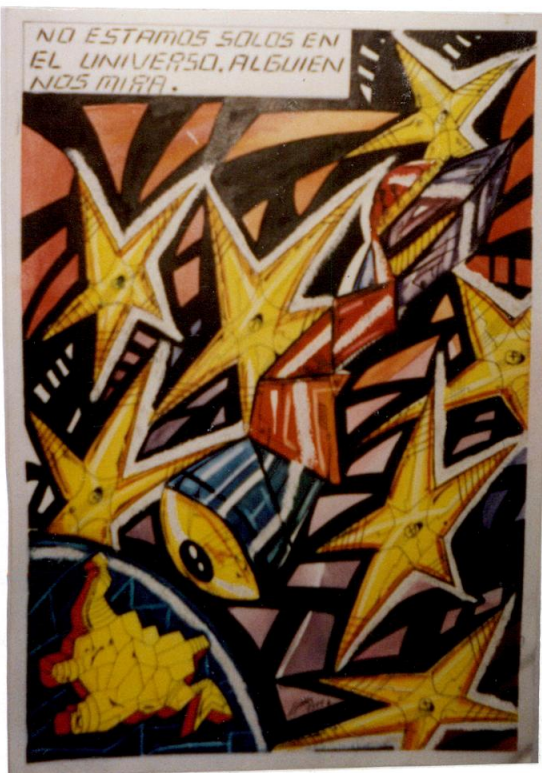


Fig 31 Obra : Así Somos (5 / 5)



La inspiración de esta propuesta plástica está basada en el movimiento artístico llamado Expresionismo, organizado en Alemania entre 1905 – 1925, la obra de arte ya no representaba la realidad objetiva, sino el sentimiento interior del artista, su estado emocional y su visión del entorno. Las leyes de la perspectiva y las proporciones de las figuras y objetos son alteradas por el impulso interno del artista. El empleo del color se hizo arbitrario con una gran influencia Fauvista (fieras). Los Fauvistas se caracterizaron por el uso del color puro y la línea empleada como elemento diferenciador de formas. El Expresionismo quería sorprender al espectador presentándole un mundo en crisis, un hombre enfermo, trastornado y débil.

La obra El Grito de E. Munch es el punto de partida para la propuesta plástica personal. Retorno las figuras de Munch, seres con apariencia de cadáveres y en un ambiente comprimido por la línea que muestra mucha desesperación. La obra es una tira cómica expresionista, relatando de una forma caricaturesca la visión de nuestro país, un país agobiado por los malos manejos, la violencia y la falta de libertad. El color usado en esta propuesta es de tendencia Fauvista, por lo tanto en esta obra se combina el Expresionismo, el Fauvismo, el cómic y la sátira política.



Titulo: Alguien nos Observa

Técnica: Mixta

Dimensiones: 50 x 170cm.

Fecha: VIII semestre



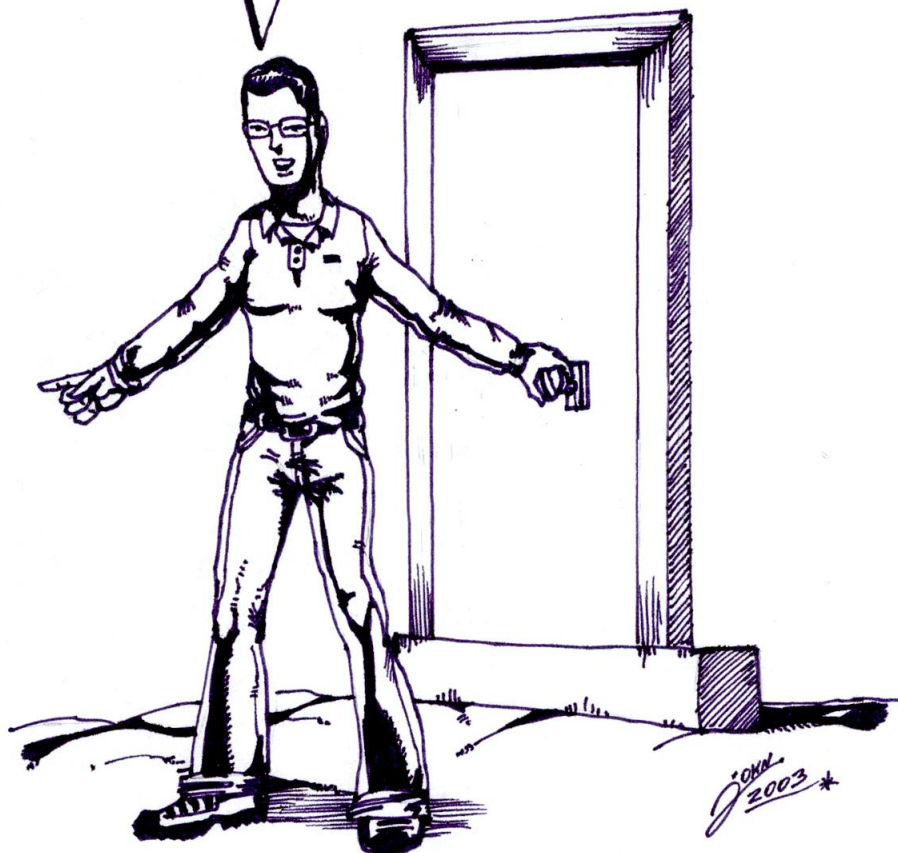
Fig 32 Obra : Alguien nos Observa (5/ 5)

En esta obra continúa presente el expresionismo y el color Fauvista, al igual que en la propuesta anterior la conforman 5 cuadros a manera de tira cómica.

La propuesta narra la historia de unos seres venidos de otro planeta, observan nuestro país en el futuro exactamente en el año 2500 D.C. Los extraterrestres se dan cuenta que el país no a cambiado en nada, los dirigentes hacen lo mismo de siempre, robar al pueblo, los líderes son payasos que dominan la patria a su voluntad, la corrupción carcome a todo el sistema, con todo lo observado los extraterrestres deciden salir corriendo.

Esta propuesta posee una línea más original casi abstracta, los personajes y las atmósferas están llenas de color y la crítica social presente a lo largo del proceso plástico.

Detras de esta Puerta
sus ojos veran algo
nunca visto, la obra
final, un comic donde
se resume el Proyecto.



Soy John Bustamante Velásquez. Estudio en la UNIMAG
Pertenezco a la facultad de Artes Plásticas, a continuación
les mostraré mi trabajo de Grado en forma de comic.



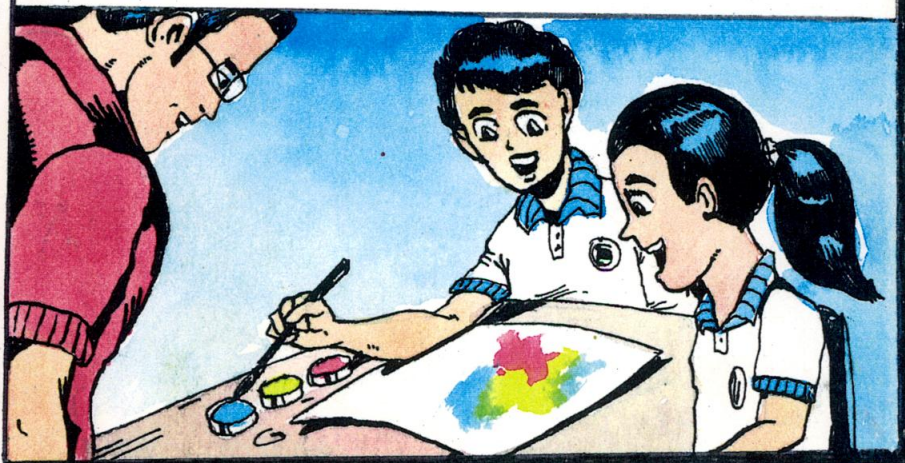
Aquí comienzo
esta gran
aventura.

El proyecto lleva como
título **EL COMIC COMO
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA.**
En esta historieta se
resume todo el trabajo.

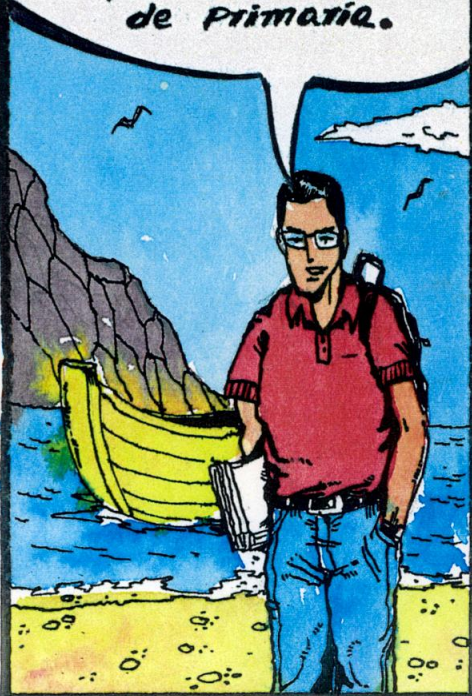
En este momento se requiere una forma renovada
de enseñar debemos escapar de esa educación
rutinaria y memorística.



El maestro debe crear un clima de libertad
donde el alumno tenga la posibilidad de crear
inteligentemente.



Visité la Escuela Rural Mixta de Tapanza allí trabajé con el grado 5° de Primaria.



Mediante la investigación en el aula. Encontré el Problema de la poca Participación de los niños en los Procesos creativos.



Luego de identificar el Problema, elaboré un Proyecto Pedagógico con el fin de Cambiar esa metodología rutinaria, contando con la colaboración de maestros y Padres de familia.



Para llevar a cabo mi trabajo, escogí el comic como alternativa para construir conocimiento.

En esta página se resume el planteamiento del Problema.



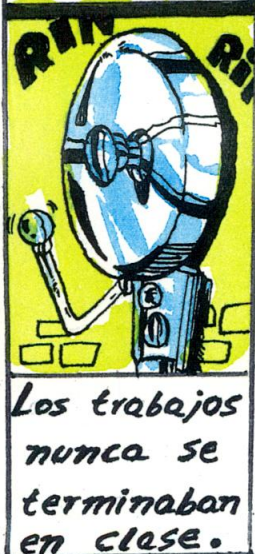
Durante mi vida de estudiante tuve poca Participación, me tenía que someter a lo que decía el libro y el Profesor.



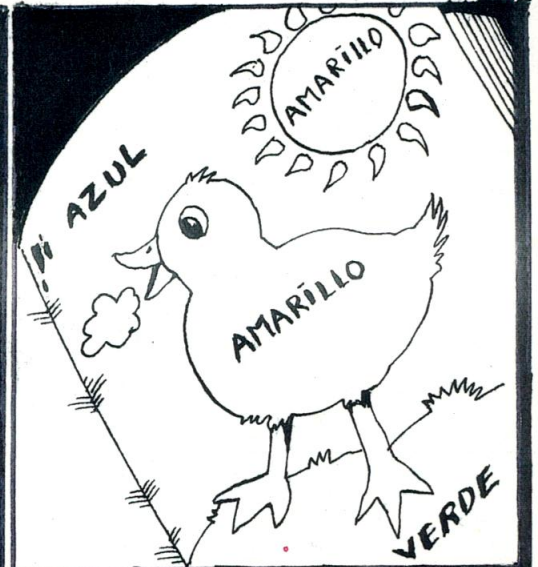
La Poca Tolerancia del maestro.



Los Horarios Establecidos.



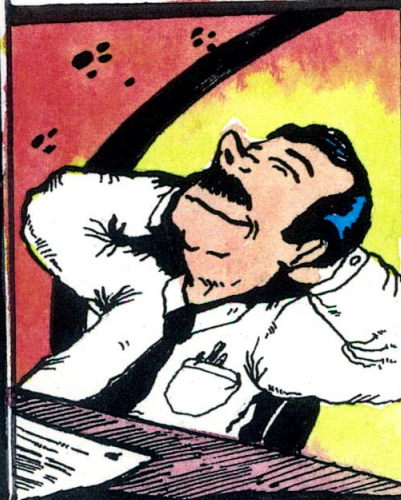
La Rutinización de las actividades.



Los aburridos textos diseñados para colorear y calcar.

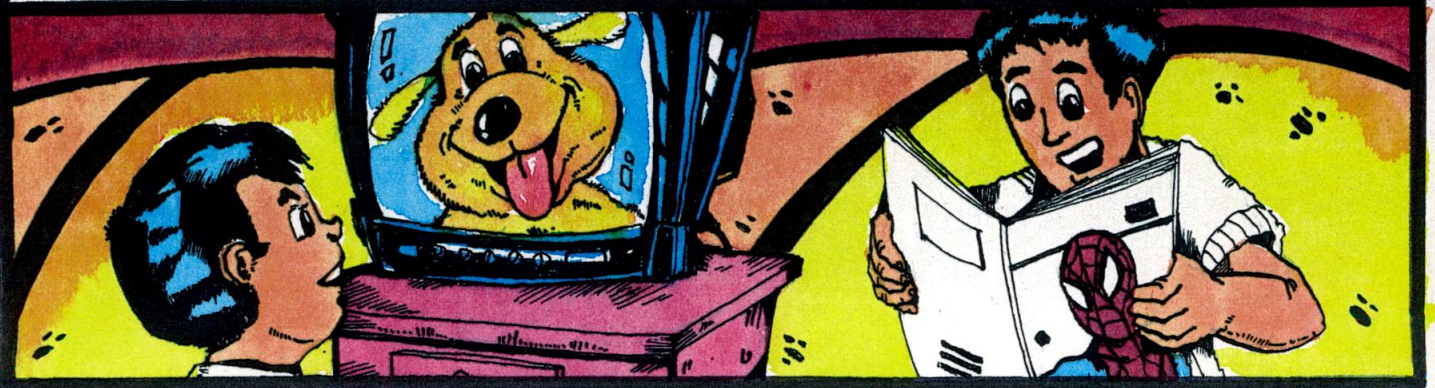


El docente no investiga su contexto cultural.



La Pasividad del educando y de la familia frente a la Educación Artística.

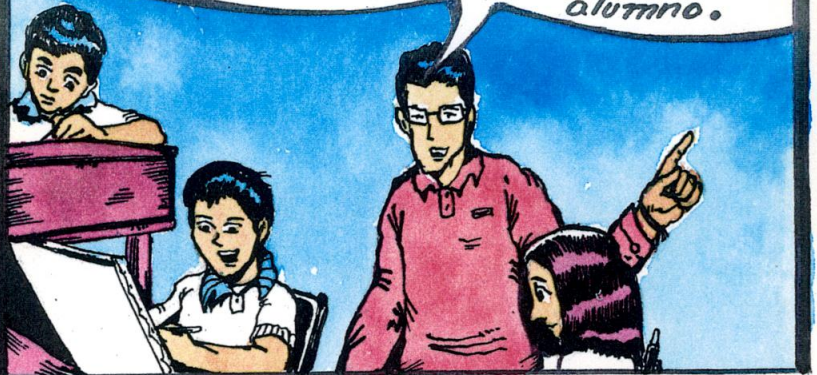
Los niños tienen la tendencia de aproximarse a todo lo divertido desde la imagen visual de dibujos animados hasta la construcción de conocimientos por medio de las historietas.



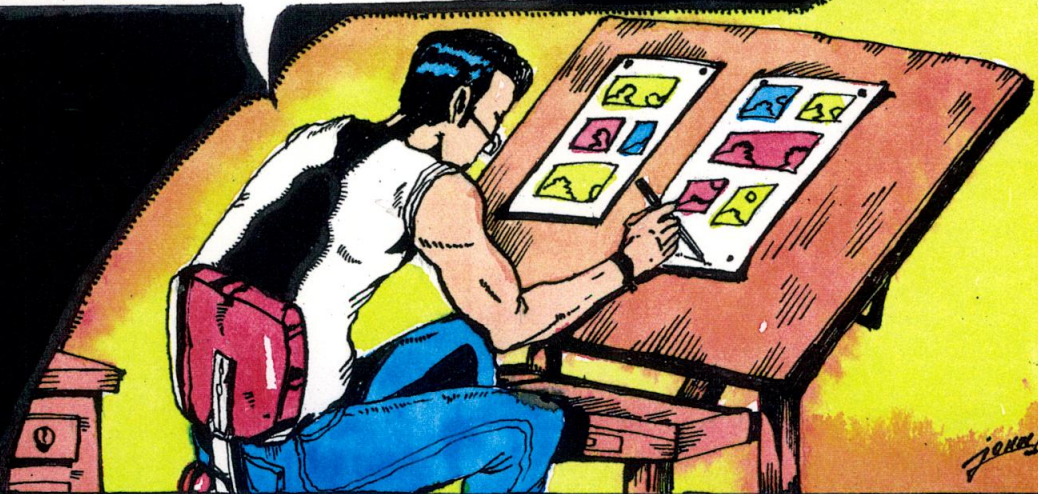
Ahora que tengo posibilidad de ser maestro, deseo despertar en los alumnos el amor por el arte.



Debemos tener en cuenta que la rutina, la falta de conocimiento del docente, los textos prediseñados, todos estos factores influyen en los procesos creativos del alumno.



El proyecto pretende rescatar el encanto de la historieta pero agregándole la parte artística y pedagógica creando un nuevo estilo en la construcción de conocimiento.





Ahora miremos Los objetivos.

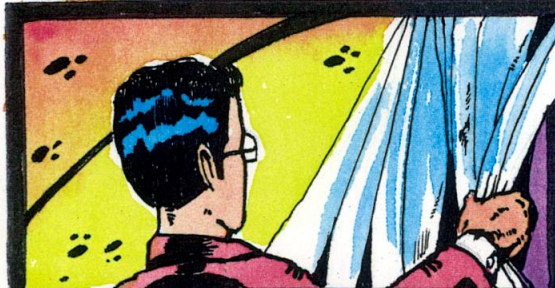
OBJETIVO GENERAL

Innovar con una Estrategia Pedagógica a través del comic Para lograr una enseñanza aprendizaje divertida.



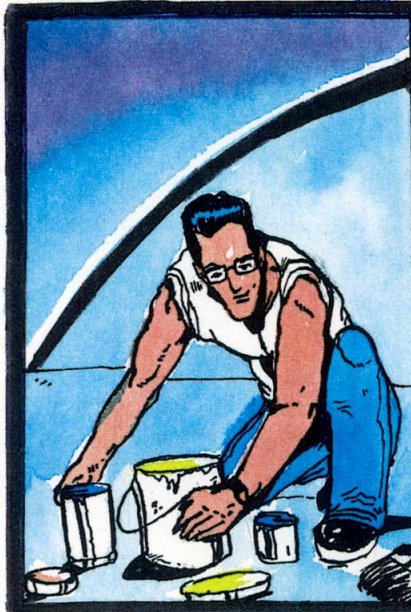
OBJETIVO INVESTIGATIVO

Investigar los avances de aplicación del comic en la educación, la literatura y las artes Para lograr una Propuesta novedosa.



OBJETIVO PEDAGÓGICO

Desarrollar una estrategia Pedagógica integrando el comic como elemento facilitador de conocimientos y saberes.



OBJETIVO PLÁSTICO

Evaluar la experiencia obtenida en el proceso Plástico a través del comic, aplicado a los estudiantes Para construir en forma Permanente una Propuesta Personal innovadora.

OBJETIVO AUTOFORMATIVO

Formarme como un docente innovador, con una estrategia Pedagógica Para construir conocimientos a través del comic y en forma divertida.

Sigamos con el relato.



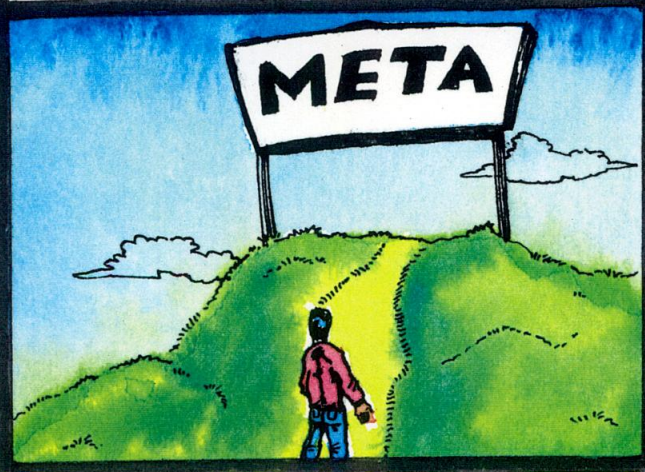
Necesitaba ampliar mis conocimientos sobre Creatividad, ya les contare como,



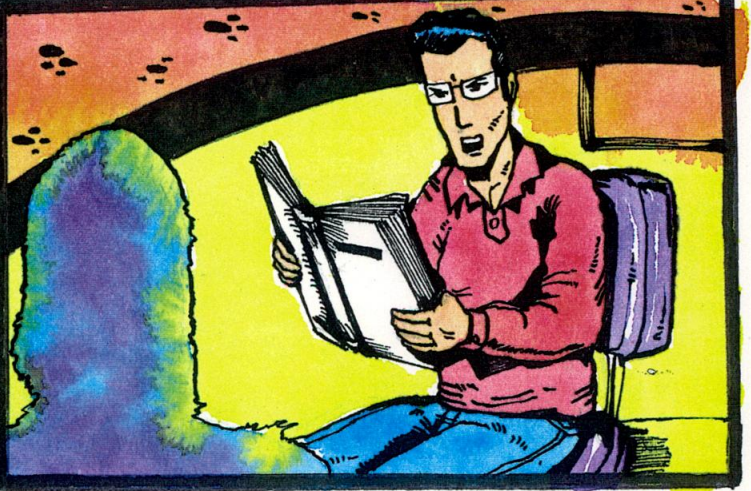
Para ello recurrí a diversos Textos que trataban el tema.



En los libros descubrí que la creatividad se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos los niveles.



ROGERS¹ plantea que Para desarrollar la Creatividad exista un clima de libertad, donde el individuo pueda solucionar Problemas significativos².



Por otro lado Torrence plantea que la excesiva búsqueda del éxito que caracteriza a nuestras escuelas, hace que la atención del alumno se centre en las calificaciones.



Para Mivian Torres la Principal consecuencia es que se genera la cultura de la sumisión, el estudiante se evita Problemas cumpliendo lo que dice el Profesor.

ROGERS plantea en crear un clima de libertad donde el niño se sienta aceptado, valorado, con libertad para expresarse libremente, sus sentimientos ansiedades y Preocupaciones.



Para la mayoría de las personas el Pensamiento creativo resulta difícil, Por que es opuesto a los hábitos naturales de reconocimiento, la Creatividad implica experimentos de pensamiento, nuestro cerebro actúa como un gran laboratorio.

Segun Edward de Bono el ser creativo implica romper los enfoques que estan diseñados.



Ya que vimos un resumen de Lo Pedagógico, miremos ahora los referentes plásticos. Haciendo un recuento de los Principales movimientos.



Revolución Francesa, Año 1789.

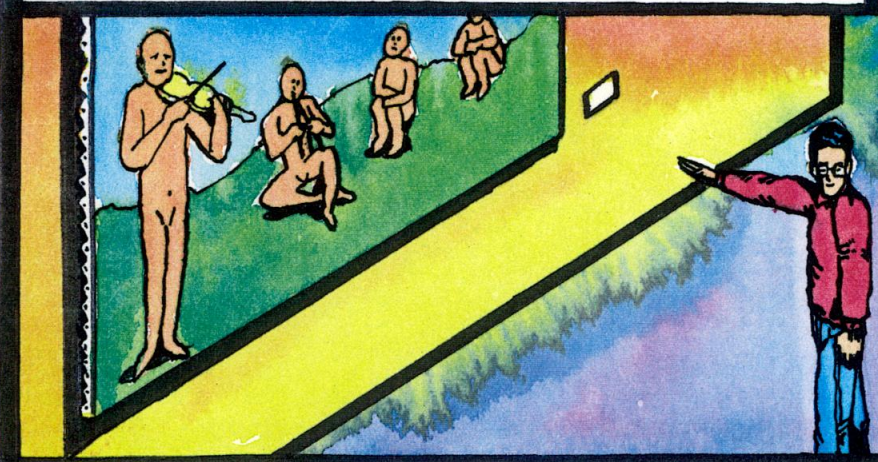


A partir de este momento los artistas son libres.

Ya no pintan temas históricos o religiosos, Pintan lo que quieren, la Creatividad florece.



Conozcamos algunos movimientos importantes.



EL FAUVISMO:
los fauvistas nacen en París en el año (1903- 1907).

Se caracterizan por el uso de colores violentos, las formas planas y la línea como elemento para dividir las formas.

EXPRESIONISMO (1905 - 1925).



Este movimiento nació en Alemania. Expresa una desesperación total. Muestran un hombre débil, flaco abatido por las emociones internas.

FUTURISMO. ITALIA (1906 - 1916).



EL futurismo hecho por tierra lo elaborado en el pasado, el futuro era lo más exitante su cualidad era dinamismo y cambio.

EL SIMBOLISMO uno de los movimientos productos del sueño y el inconsciente lo mágico y lo fantástico.



Vistos los movimientos, conozcamos el cómic, actualmente los cómics se han convertido en un medio de expresión, mi propuesta esta encaminada a enseñar utilizando las tiras cómicas.



Sigamos leyendo para ampliar mas sobre el comic.



Una de las
Primeras
tiras cómicas
se inició con
Yellow Kid en el
año de 1896. Creado
por FOUTCAULT, en
Norte América.

El Pequeño Nemo creado en 1905 por
W. MacCay. Considerada como la más
bella historieta de todos los tiempos
por su nivel de fantasía y creatividad.



Tarzán fue la auténtica
pionera del comic aventura.
Su principal dibujante
fue Harold Foster, el
Miguel Ángel del Cómic.
Apareció en 1929.



FLASH GORDON (1934)
Comic Pionero de la
Ciencia ficción, su
creador fue Alex
Raymond. es una obra
en un contexto futurista.

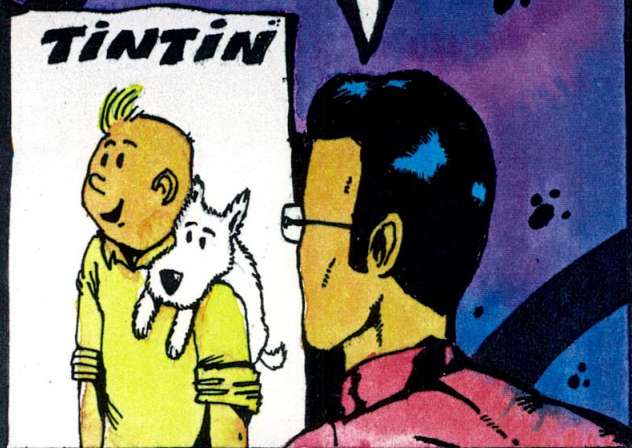


SUPERMÁN (1938)
la historieta más
famosa de todos
los tiempos.

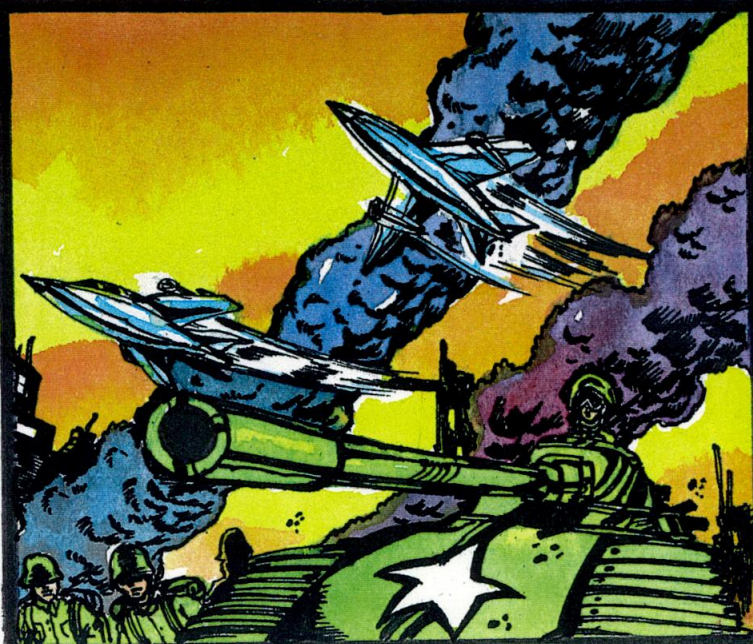


DICK TRACY (1931).
El detective más
famoso del cómic.

En Europa también se hicieron cómics, el más conocido es TINTIN creado en 1929, por el Belga G. Remi. el Perro que siempre lo acompaña es Milou.



Durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra fría se utilizó el cómic como propaganda política.



En las historietas la sensación de descubrir el final cualquiera que este fuese, nos sumerge en el ansia de la lectura, nos atrae como un imán lleno de color y vida.



Los cómics salieron del papel a las pantallas de cine, convirtiéndose en grandes éxitos de taquilla.



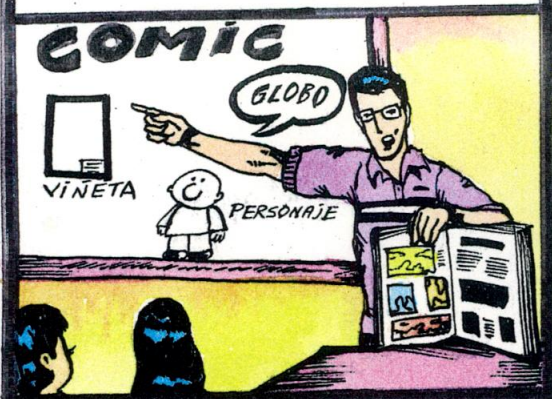
Hola! Nos encontramos de nuevo, les contaré como se realizaron mis Prácticas Pedagógicas. Para ello fui a la Escuela Mixta de Taganga, trabajando con el grado 5 de Primaria.



Fue una experiencia fabulosa, porque estuve con un grupo de niños dispuestos a trabajar, el grupo estaba conformado por 15 alumnos entre los 8 y 10 años.



El primer taller fue de socialización del cómic, conocieron sus partes, la creación de personajes, color, etc.



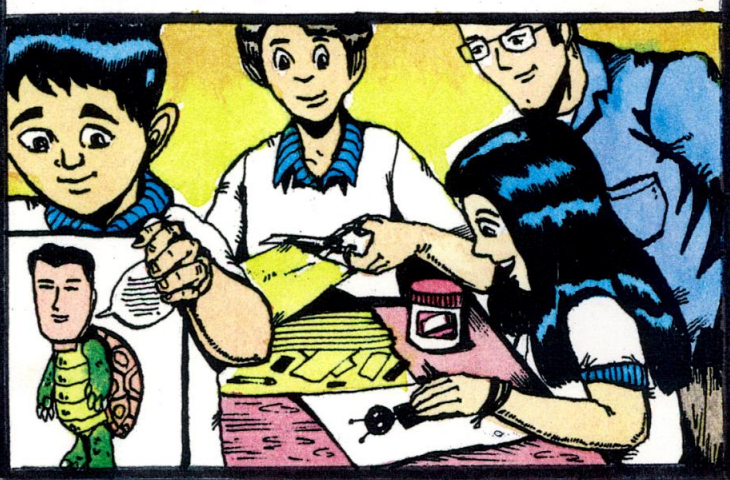
En el segundo taller, cada niño tenía que dibujar su día. Para ello tenían que relatar a manera de historieta todas las actividades cotidianas, luego se hacía la socialización.



En el siguiente taller, tenían que crear un personaje, para ello los motive con el cuento de Pinocho, ya que Pinocho fue creado por Gepeto.



Usando la técnica del Collage, los niños elaboraron su personaje, fue un taller muy divertido para todos.



El cuarto taller consistía en que cada niño elaborara un cuento a manera de historieta, se les motivó con la creación de un cuento en el tablero.



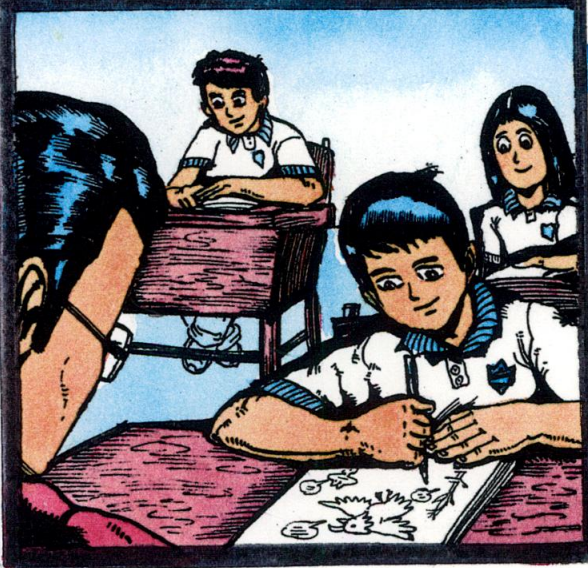
Luego se llevó a los niños a la cancha de la institución donde realizaron su cuento ilustrado.



En el taller final, se les mostró a los niños el tema de la Cadena Alimenticia en forma de cómics. A los niños les gustó mucho.



Luego teniendo como referente la cartelera cada niño realizó su propia cadena alimenticia.

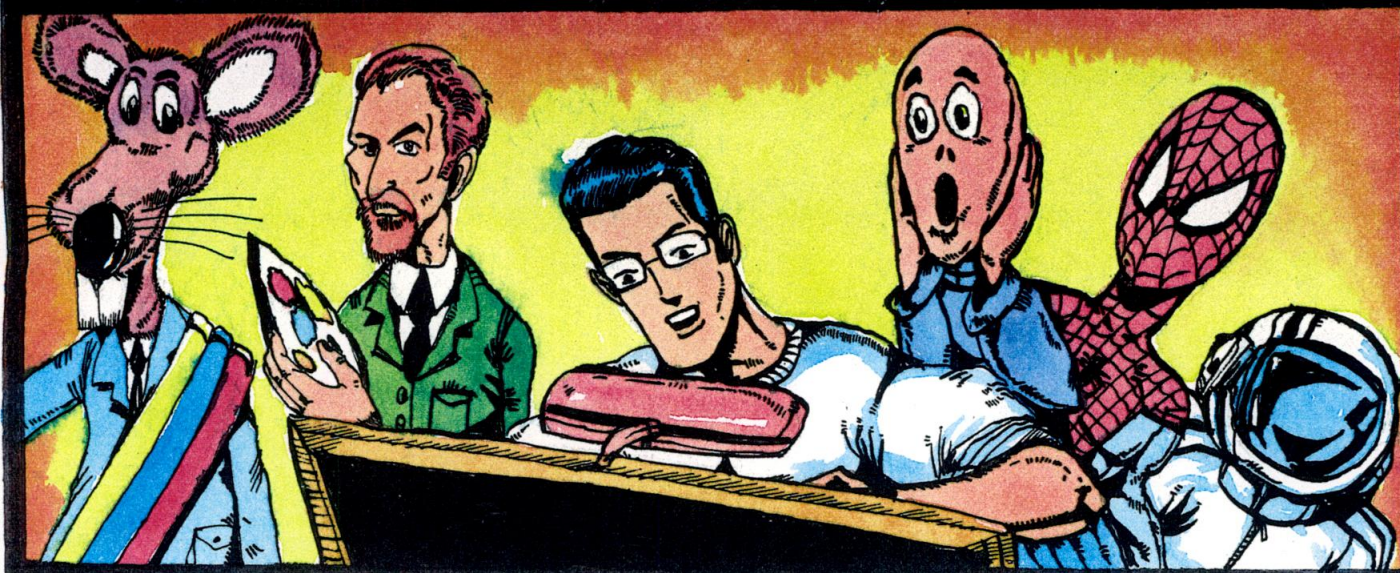


Después de cada actividad los niños socializaron sus respectivos trabajos. Fue un grupo de trabajo excelente, se lograron los objetivos propuestos, los niños descubrieron que son capaces de crear inteligentemente, desarrollando su imaginación y creatividad.

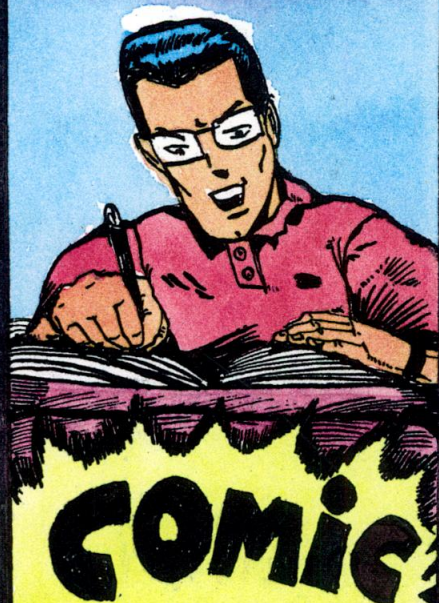




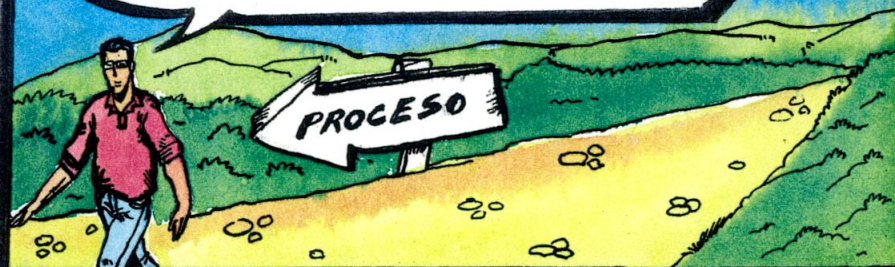
Durante toda la carrera mi temática de trabajo consistió en combinar el comic con movimientos artísticos importantes, dentro de los cuales estan el fauvismo, futurismo, Expresionismo, Mezclado con una dosis de sátira Política.



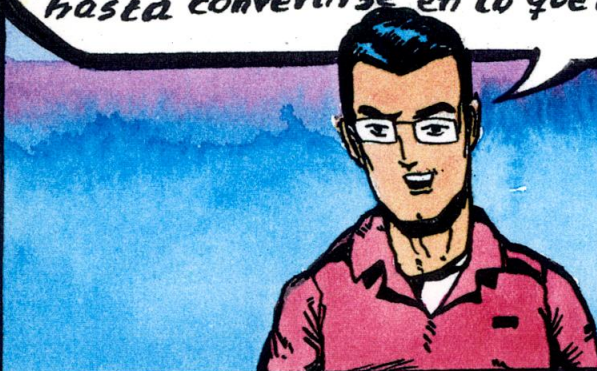
Mi Propuesta Plástica final consistió en llevar al comic todo mi trabajo de grado.



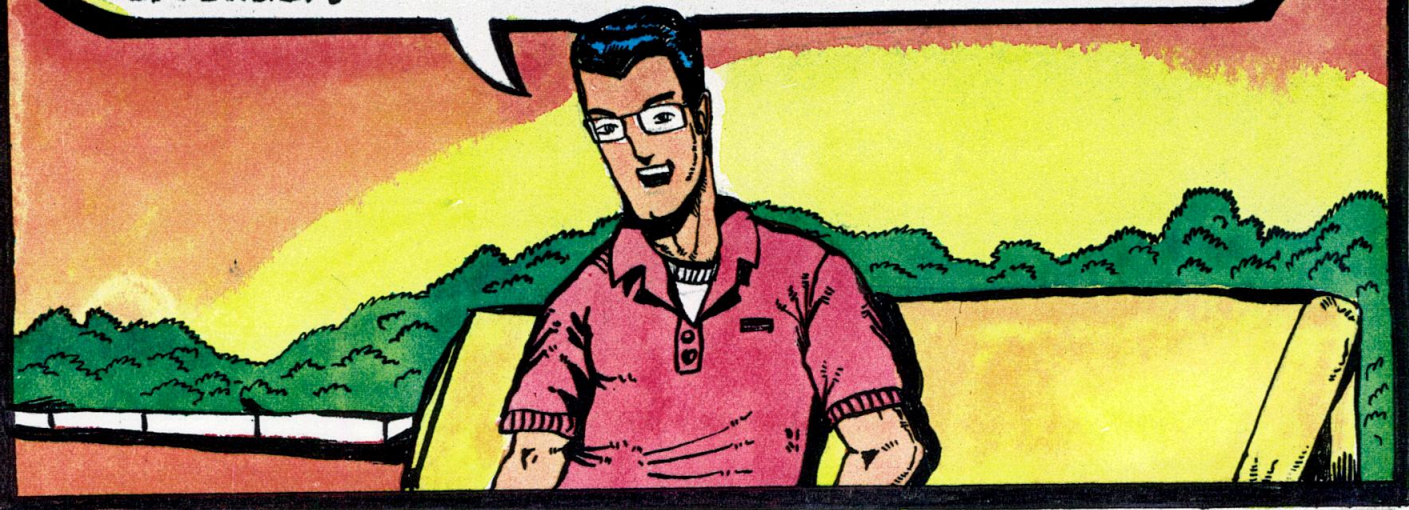
Dentro de la historia están presentes todos los momentos vividos a lo largo de mi Proyecto Pedagógico.



La Propuesta Plástica personal es el resultado de todo un Proceso, el cual fue tomando fuerza día a día hasta convertirse en lo que estan observando.



El Proyecto demostró que los cómics se pueden utilizar como elementos didácticos en un proceso tan serio como es la docencia, creando una nueva forma de enseñar y despertando en los niños la creatividad y las ganas de aprender.



**GRADUACIÓN DE LOS LICENCIADOS
EN ARTES PLÁSTICAS (2003).**



Antes de despedirme
le agradezco a todas las
personas que hicieron
realidad este trabajo.

Queridos lectores me
despido de ustedes, como
ven, todo el esfuerzo y el
sacrificio valió la pena,
Gracias por su atención.
Nos vemos... Chao.

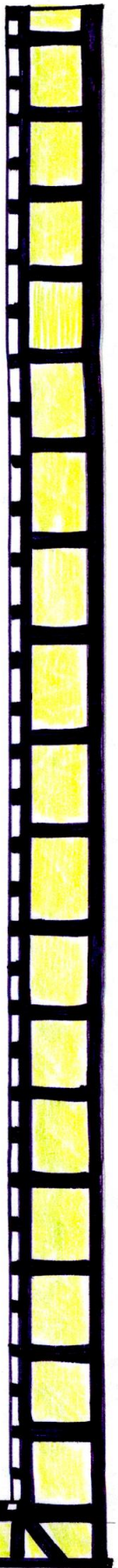
FIN.



*Este es un Espacio
Reflexivo Para que usted
querido lector opine
sobre el trabajo.*



*Sus comentarios
y sugerencias son de
gran ayuda para
este trabajo.*



7. CONCLUSIONES

Al culminar este proyecto puedo anotar :

La comunidad educativa integrada por profesores, alumnos, padres de familia y cuerpos directivos involucró y puso a interactuar a todas las personas que forman parte de esa comunidad entorno a un proyecto de aprendizaje a través del **Comic** y se entendió que la responsabilidad no está solamente a las que le corresponde desempeñar a cada uno sino también la docencia indirecta que involucra a los padres de familia y directivos del colegio, que los llevó a replantear como apotar a la escuela.

La propuesta pedagógica, partiendo del manejo del **Comic**, demostró ser un incentivador de la sensibilidad, y la creatividad en los alumnos de la Escuela Rural Mixta No. 1 de Taganga.

Este proyecto ofrece una propuesta al medio educativo, a todos los interesados en el estudio de la Pedagogía, a los Artistas de la Ciudad, y a todos los niños que en las escuelas le truncan su creatividad, aquí tienen una posibilidad de **Jugar a los Comics**.

8. RECOMENDACIONES

1. Invitar a la comunidad educativa en general a que se integre participando de actividades artísticas mensuales como exposiciones de pintura, concursos de dibujo y otros.
2. El docente investigador brindará asesoría a la nueva generación de docentes de la Institución donde se desarrolló el proyecto para que continúe la aplicación del comic en los procesos de enseñanza aprendizaje.
3. Mostrar que mi proyecto pedagógico se puede aplicar en otros estamentos del medio educativo por que es una estrategia novedosa para la construcción de conocimiento.

8. BIBLIOGRAFIA

ALZATE Patiño, Alberto. Comprensión y Búsqueda de Sentido del Proceso Educativo. Montería: Convenio UNICORDOBA-Municipio Planeta Rica. 1994.

ARTE ABSTRACTO Y ARTE FIGURATIVO. Biblioteca Salvat de Grandes Temas. España, 1975.

BORTHWICK, Graciela. Los Espacios Creativos en la Educación. Experiencia de 'la artística plástica. Sus Propuestas de acción Creativa en la Educación 2ºda, edición. Editorial Bonnum. Buenos Aires 1975— 1984.

CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. Edición Argentina, 1993.

CEID FECODE. Educación y Cultura. Construir el Currículo, No. 30. Santafé de Bogotá. D.C: Servigrophic Ltda. 1993. 63 p.

DÁGUER, Fernando Carlos. Redactor de el Tiempo "Entonces el cómic se metió en las aulas" domingo 17 de Junio 2001.

DE BONO, Edward. Seis Sombrero para pensar. Una guía de pensamiento para gente de acción. Círculo de lectores. El Pensamiento lateral Manual de creatividad.

GALEANO, Ramírez Alberto. Hacia una Nueva Revolución Educativa. Bogotá Noviembre 1.982.

GONZALEZ CUBERES, María. Hacia el Aprendizaje Grupal. Propuesta- psico-socio-pedagógicas. Buenos Aires. Humanitas. 1990. 229 p.

GUTIERREZ, Eduardo. Los cómics y la formación de valores Juveniles. Fundación Social y sus empresas. Exposocial 97. Santa fé de Bogotá.

GUILFORD, Restrepo Luis Carlos. Proyecto pedagógico. Editor: VEAD 1995.

GRANADOS, Pedro. Proyecto Pedagógico IV semestre. 1995. Universidad del Magdalena.

HERNANDEZ, Marco Tulio. Representación Tridimensional de los Mitos y Leyendas de Taganga. Tesis de Grado. Universidad del Magdalena. Santa Marta 2002

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN Y DECRETOS REGLAMENTARIOS. Santafé de Bogotá: FECODE, 1994. 169 p.

M.E.N. La Enseñanza de la Lengua Escrita y de la Lectura. Santafé de Bogotá. 1993. 96 p.

MOLINA, Gonzalo, y MAUSSA, Esnares. La Escuela sin Fronteras. Revista Espacio y Educación.

MOYA, María del Mar. Historia del Arte siglo XX. Versión Castellana. Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona 1.985.

OLIVAR, Marcial. Obras Maestras de la Pintura. SALVAT Editores. España
1995

OSSA, Felipe. Los héroes del papel. Homenaje a los cien años del cómic.
Signa. Editorial. 1996. Bogotá.

POSADA ALVAREZ, Rodolfo. Proyecto Pedagógico para la formación del
docente. Universidad del Magdalena, 1994.

PROYECTO PENTAGONO. Investigación sobre Arte Contemporáneo en
Colombia.

SINDNEY, J. Pames. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead. 1995

TORRES, Miryam. Proyecto Pedagógico. Editorial Vead. Pág 26. 1995

ANEXOS

Anexo 1

FORMATO DE LA ENCUESTA

1. ¿Qué aportes puedo hacer a la pedagogía desde el campo de las artes plásticas o educación artística?

2. ¿Dentro del desarrollo curricular se le facilita a los niños y jóvenes a entrar en contacto con la naturaleza?

Si

No

3. ¿Utiliza textos con actividades diseñadas que limitan la creatividad a los niños y jóvenes?

Si

No

4. ¿Se hacen lecturas de texto sobre la importancia que tiene el arte como expresión de la vida humana?

Si

No

5. ¿En el diseño curricular se le da importancia al desarrollo de la Educación Artística?

Si

No

6. ¿Se organizan exposiciones demostrando la curiosidad, confianza y expresión de los niños por el arte?

Si

No

7. ¿El currículo está articulado permitiendo la integración del arte en las diferentes áreas del conocimiento?

Si

No

8. ¿Ha recibido cursos de cualificación sobre las artes plásticas y su importancia en el desarrollo del hombre?

Si

No

9. ¿Permite el desarrollo del área de educación artística la expresión de los niños y jóvenes de su entorno y realidad?

Si

No

10. Se utiliza el cómic como estrategia pedagógica en la comprensión de textos escritos en las diferentes áreas?

Si

No

11. ¿Se motiva a los niños y jóvenes para visitar los museos, sitios de interés, exposiciones artísticas y conferencia sobre el significado del arte?

Si

No

12. ¿Hay preocupación por la comunidad educativa para realizar talleres prácticos educativos que permitan la expresión espontánea y la creatividad de los niños y jóvenes?

Si

No

EDUCACIÓN // TEXTOS ACADÉMICOS EN HISTORIETA

Dibuja sus personajes seguro de que de esta manera los estudiantes recordarán mejor los momentos clave de la historia patria.



Entonces, el cómic se metió a las aulas...

CARLOS FERNANDO DÁGUER
Redactor de EL TIEMPO

...historietas
...los libros son
...llegas al ace-
...para muchos
...la duda de
...las imágenes...

...en efecto dicen
...más que las pala-
...bras...
...piensan que la imagen
...misma enseña. Otros
...que la historieta es
...invitación para entrar en
...do de los libros. Y otros,
...un peligro, porque dis-
...la realidad.
...curción de la historieta
...aulas ha abierto un de-
...similares matices al

ya tradicional sobre la televi-
sión o el cine en el aprendizaje.

El uso de la historieta para
enseñar es casi tan antiguo co-
mo la misma tira cómica. Ac-
tualmente, en Colombia parece
tomar un segundo aire que ha
creado una alianza entre histo-
riadores e historietistas.

Además de las tiras sobre his-
toria colombiana que Helman
Salazar ha producido para edito-
rial Voluntad, está haciendo la
vida de Simón Bolívar en el mis-
mo formato, en compañía del
historiador Fabio Zambrano.

"A la historieta generalmen-
te se la relega ante el libro -afir-
ma Salazar-. Ha faltado mucha
valoración de su potencial".

Para demostrarlo, viñeta tras
viñeta, Salazar hizo pasar la
historia a ritmo de aventura,
basado en la visión del histo-
riador Indalecio Llévano Agui-
rre. Los acontecimientos pare-

cen diseñados para la ocasión:
las batallas, los viajes y las ad-
versidades de los héroes no
traicionan el formato.

Mauricio Villegas, director
editorial de Voluntad, afirma
que la "rigidez con que se apren-
de historia ha alejado a los estu-
diantes". Por eso, la estrategia de
estos libros es que los alumnos
tengan el cómic como primera
lectura y, de allí, pasen a la inter-
pretación y la propuesta.

Historietistas y la historia

En el pasado, en Colombia se
habían hecho historietas con
saldo pedagógico. En 1983, los
hermanos Sierra hicieron una
biografía de Bolívar en cómic.
En 1986, ellos mismos hicieron
las *Historias del boxeo* en el mis-
mo formato.

Por fuera, la historia es más
larga y compleja. Entre 1960 y
1965, en China aparecieron los
Cómic de Mao, que, de alguna
manera, adoctrinaron a jóve-
nes y adultos. En estas histo-
rietas, los complejos ideogra-
mas chinos estaban acompaña-
dos de sus sonidos en el alfabe-
to latino. De esta manera, se
pretendía simplificar y masifi-
car la escritura, gracias a que
más de siete millones de ejem-
plares de estas historietas se
distribuían cada año.

En 1976, la *Historia de Fran-
cia* en cómic, que tenía ocho vo-
lúmenes, vendió unos 600 mil
ejemplares. Un año después, la

editorial Hachette hizo lo pro-
pio con la filosofía.

Y, entre estos casos, ni la mis-
ma *Biblia* ha dejado de tener
sus versiones en cómic.

En resumen, estas publica-
ciones enseñan y, de paso, pese
a su aparente inocencia, tienen
una carga de valores como cual-
quier película de Rambo.

La historieta también puede
ser una ruta para acceder a
otros lenguajes. El ilustrador
cubano Javier Kaparé recuer-
da que su gusto por la lectura se
originó en las novelas ilustra-
das de Julio Verne. El acompa-
ñamiento visual fue el gancho
para entrar a los libros.

El historietista peruano
Juan Acevedo, quien reciente-
mente hizo en cuatro volúme-
nes la *Historia de Iberoamérica*
en cómic, considera que, sin ser
impositiva como la televisión,
el cómic permite una familiari-
zación con los libros, con el pa-
pél y con la imagen.

Algo similar piensa Boris
Bustamante, director de la es-
pecialización Pedagogía de la
Comunicación y Medios Inte-
ractivos, de la Universidad Dis-
trital Francisco José de Caldas,
quien ha sido testigo de expe-
riencias satisfactorias en dis-
tintos colegios.



Portada del libro sobre Alejo Durán.

Alejo Durán en comics

Por Laurian Puerta

"Alejo Durán, el juglar inmortal" es el título del libro que acaban de publicar el periodista Víctor González Solano y el dibujante Ricardo Sierra Quintero, auspiciado por el programa radial Viaje latinoamericano y la Fundación Nuestra música.

Se trata de la vida y obra del negro grande del acordeón, pero su novedad es que está relatada en historietas, en comics.

El libro será presentado el 21 de este mes, a las 7 de la noche, en acto especial que se llevará a cabo en el salón Puerta de Oro del Hotel Barranquilla Plaza.

Transcribo a continuación un texto que está incluido en el libro como especie de presentación y que tiene por título "Brújula para extraviados":

"Alrededor de los ídolos populares siempre se tejen y des-tejen cualquier cantidad de leyendas, hasta lograr convertirlos en mitos.

Por sus triunfos, Alejo Durán ya era un mito viviente y su existencia fue tan sencilla y transparente, que ahora después de muerto y con diez años de ausencia, su figura humana y su buena fama siguen incólumes, pese a ciertas intentonas fallidas por mostrarnos a un Alejo desdibujado, beodo y buscapleitos.

El periodista y melómano Víctor González Solano, defensor y difusor de la música de Alejo Durán, se dedicó a seguirle la huella a este juglar inmortal, para reconstruir su vida y obra, y entregarnos —como en efecto hace en esta obra— un Alejo Durán real y bondadoso, brillando con luz propia.

Para ello indagó con familiares, amigos y allegados al primer Rey de la Leyenda Valleenata. Se remontó hasta El Paso, su lugar de nacimiento, e hizo lo que todo investigador debe hacer: escuchar, indagar y recoger anécdotas, historias y documentos, y después, sin que se noten las costuras, ir hilvanándolas hasta entregarnos a este grande del acordeón en su real magnitud.

Esa investigación histórica y cultural le sirvió de base al diseñador y dibujante Ricardo Sierra Quintero, —de la dinastía artística de los Sierra— para elaborar la historia que usted se dispone a degustar. Traducir esa rigurosa y copiosa investigación histórica en dibujos animados es casi una proeza y Ricardo lo logró con la paciencia y la seguridad que dan el oficio y la pasión por nuestros músicos y músicas.

Así que este trabajo se defiende por sí solo, sin necesidad de prólogos ni introducciones. Eso se lo hice ver a sus autores, pero nunca los logré disuadir. Para reforzar mi aseveración, nada más dicente que el testimonio de mi hijo, Laurian jr., quien se devoró los originales en dos ocasiones y al final siempre me decía, con una sonrisa de satisfacción: "Papi, qué historia tan chévere la de Alejo Durán".

LA CADENA ALIMENTICIA

MIRENME SOY EI AGUILA
CONSUMIDOR DE CUARTO
ORDEN.

SOY
UN PRODUCTOR,
ME ALIMENTO
DE LOS
NUTRIENTES
QUE DA
EI SUELO.

YO EI SAPO
PERTEZCO A LOS
CONSUMIDORES DE
SEGUNDO
ORDEN.

SOY LA SERPIENTE,
ESTOY DENTRO DE
LOS CONSUMIDORES
DE TERCER ORDEN
Y ADEMAS ME
GUSTA COMER
RANAS, SAPOS, etc.

SOMOS L
DESCOMONEDO
NOSOTROS
TRANSFORMAM
LA MATERIA
ORGANICA EN
NUTRIENTES PAR
EI SUELO.

SOY UNA ORUGA
Y PERTENEZCO A LOS
CONSUMIDORES DE
PRIMER ORDEN.

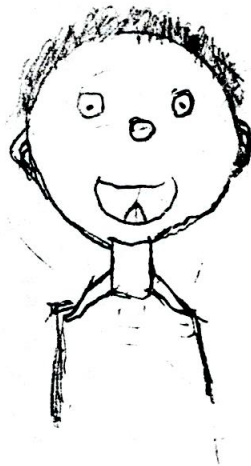
ME GUSTAN
MUCHO LAS
PIANTAS

Nohora Arias

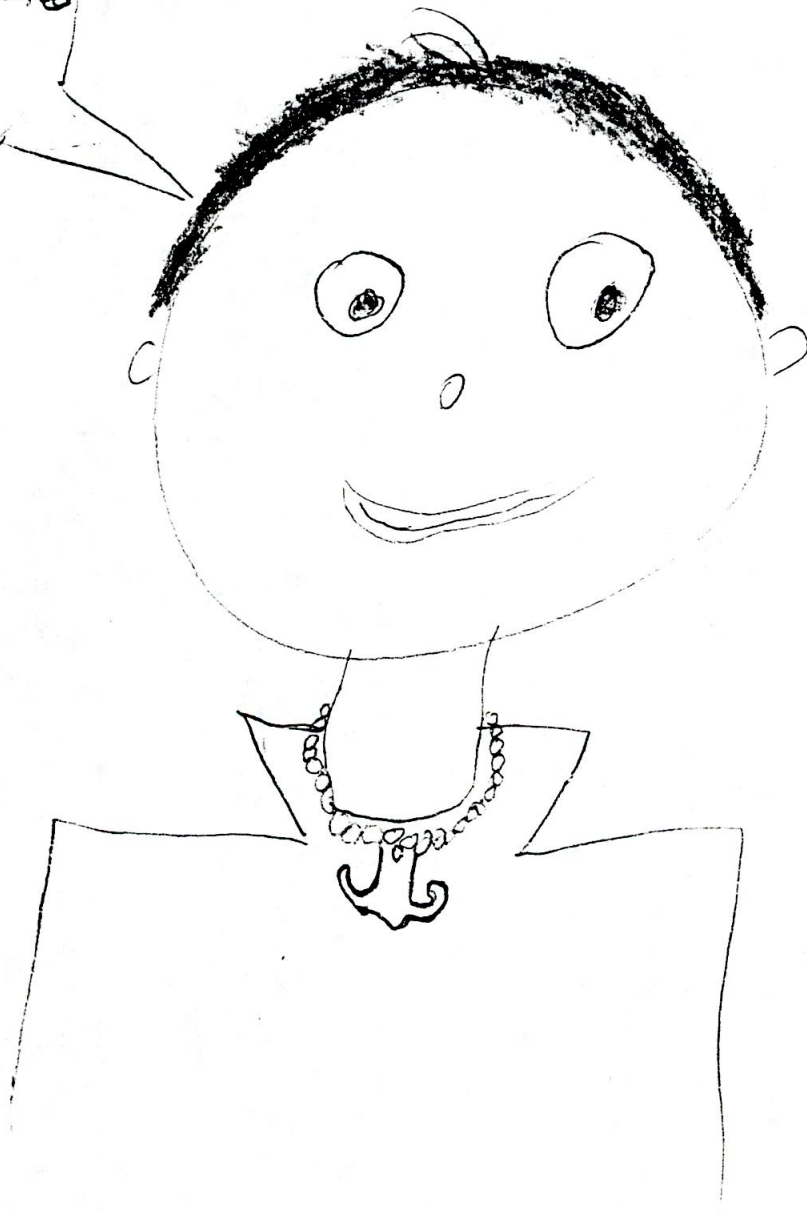
tengo 8 años escuché

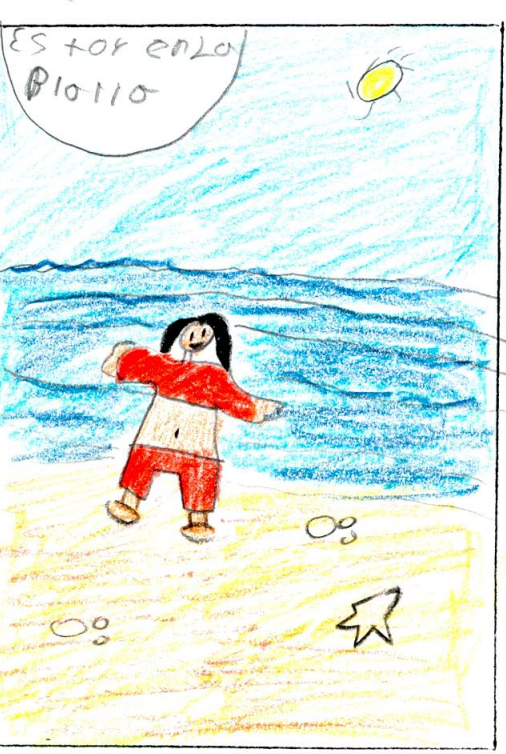
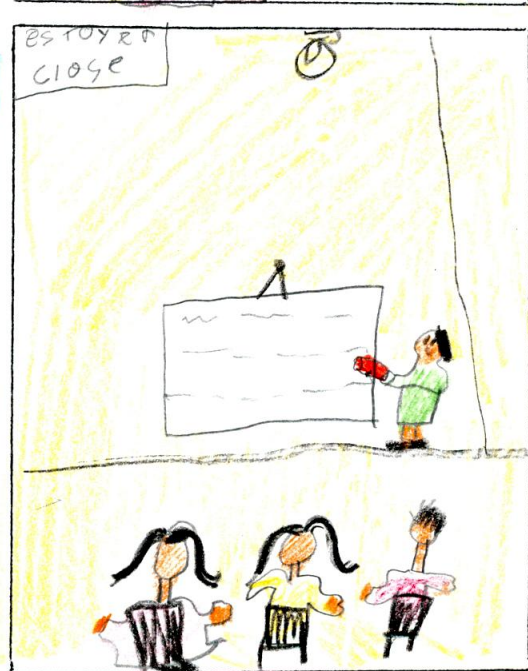


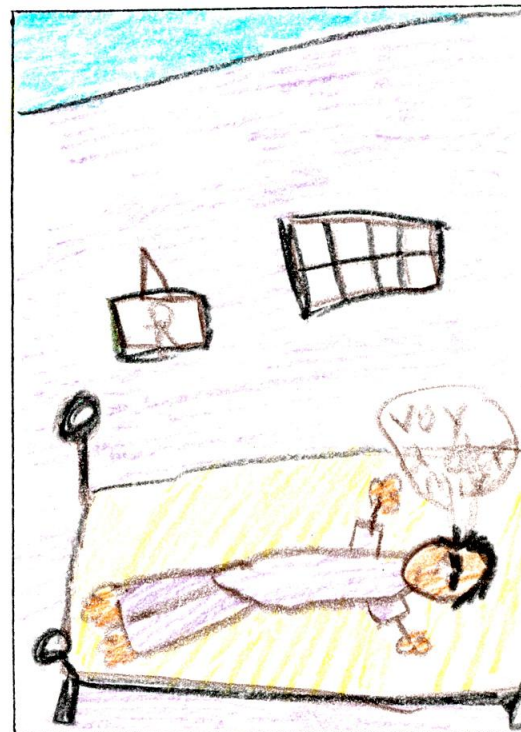
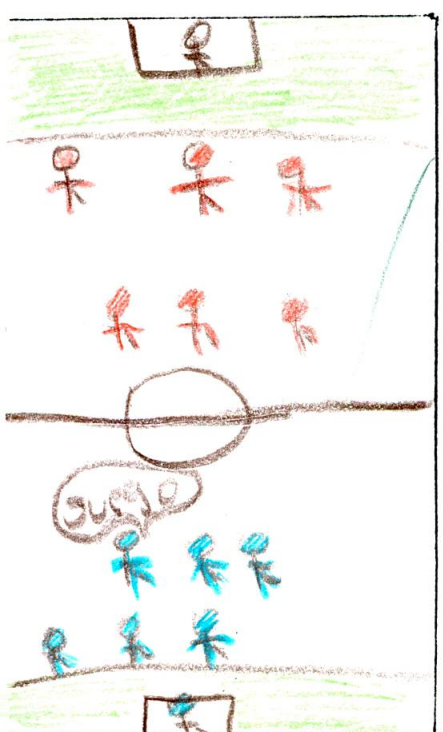
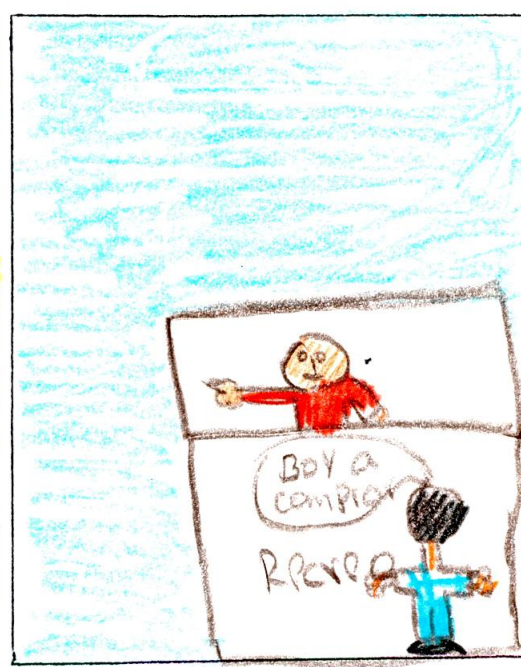
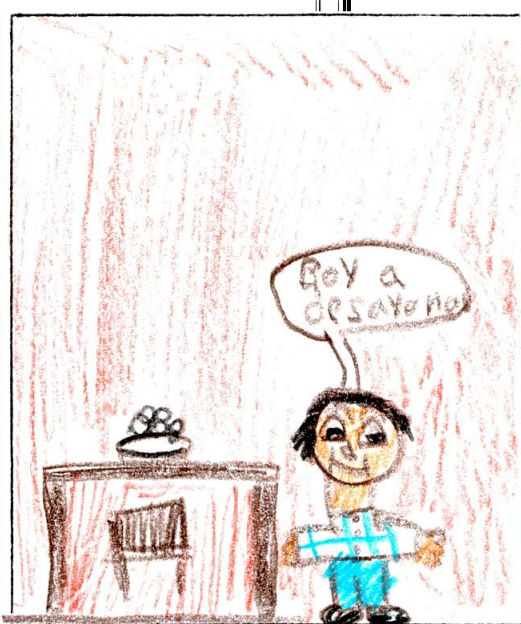
Jesús
el hombre Araña
Año tengo
17

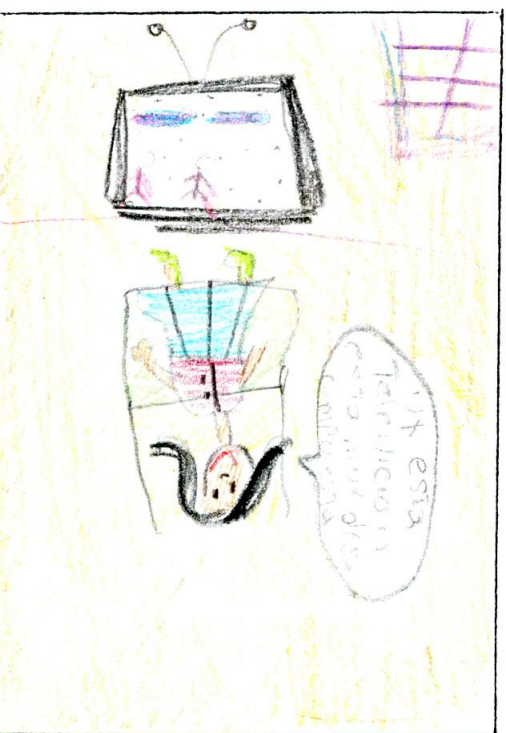
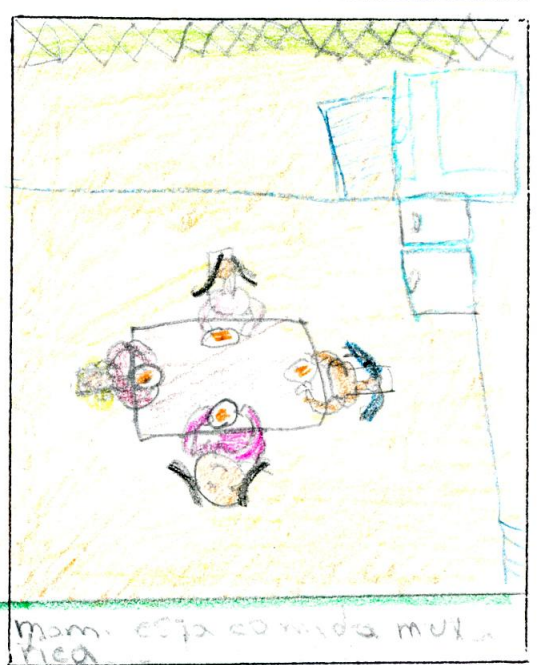


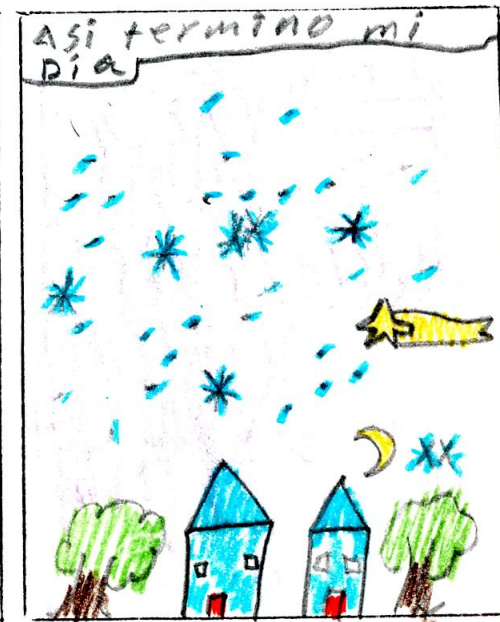
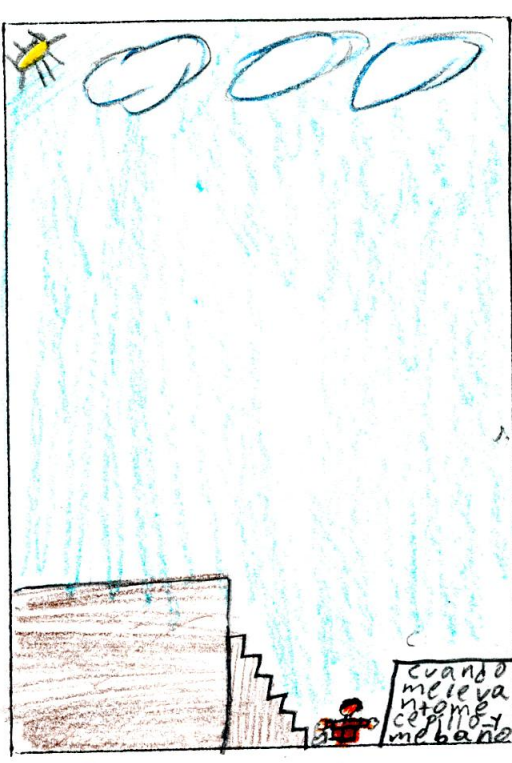
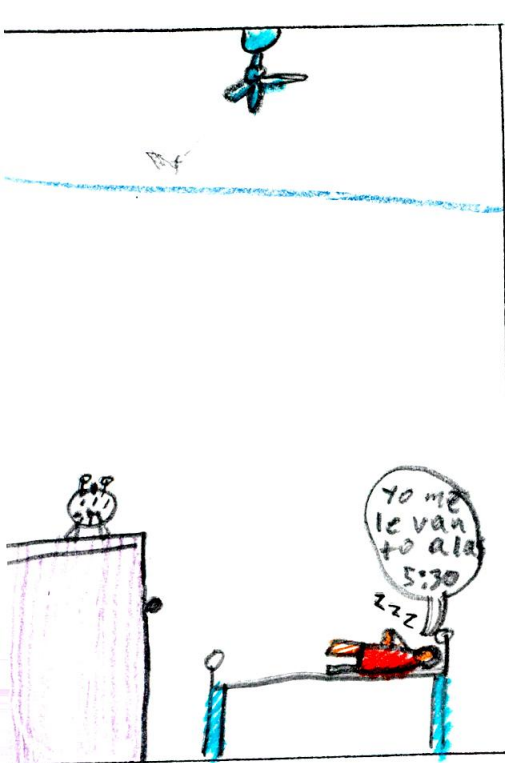
o le meñero
Andis. icy-guap@











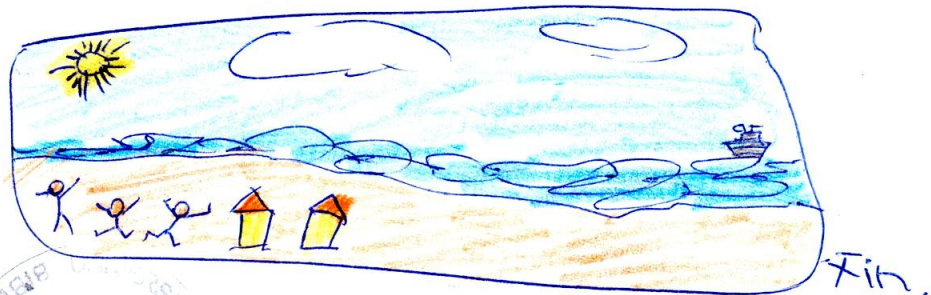
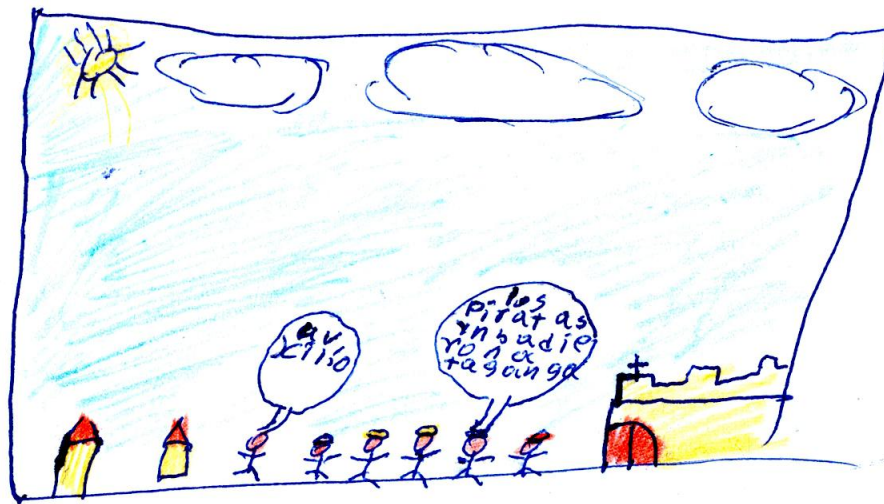
PINTA CUENTO

Escuela Distrital Miro de Lagunas

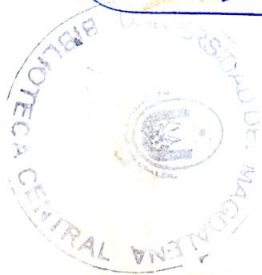
SIXTH Paola Lopez Fonseca



Fin



BRAYAN S.





LA BOCONA



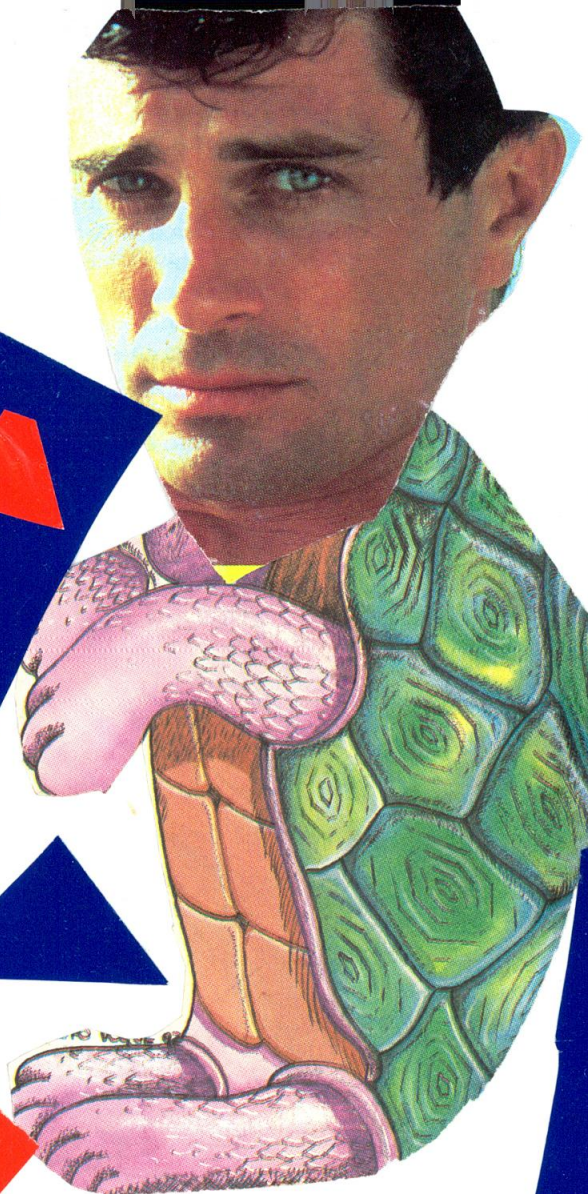


ida de
argo
cias

cuerpo de
muñeco



hombre con cabeza de mujer

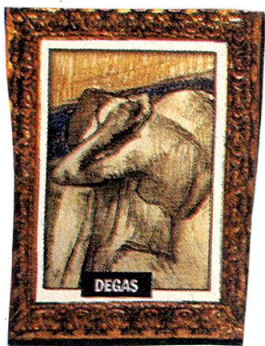


el nombre cuerpo de tortuga

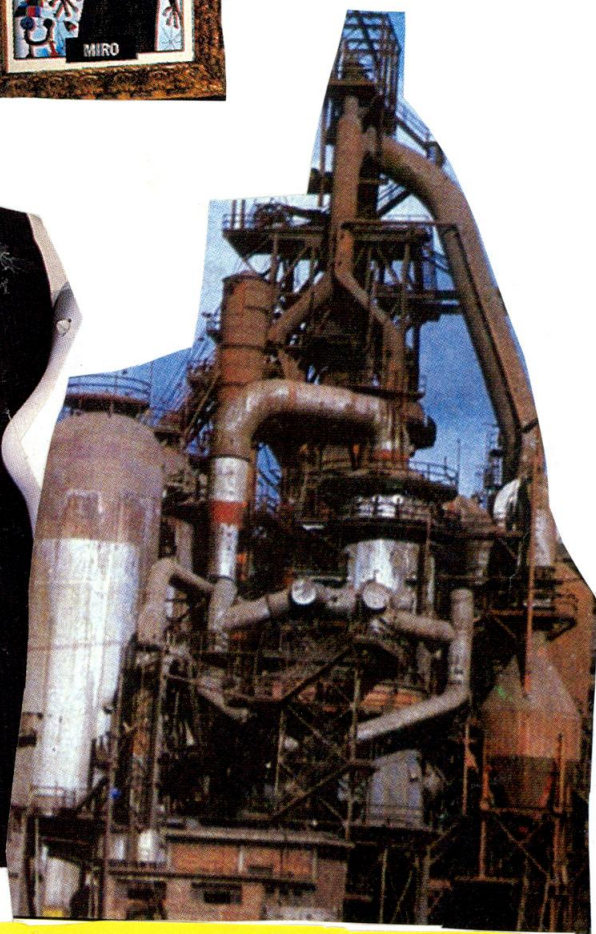
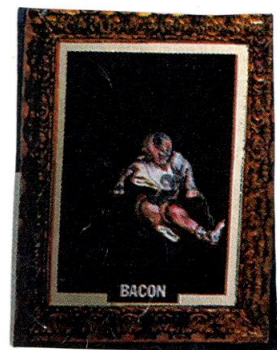




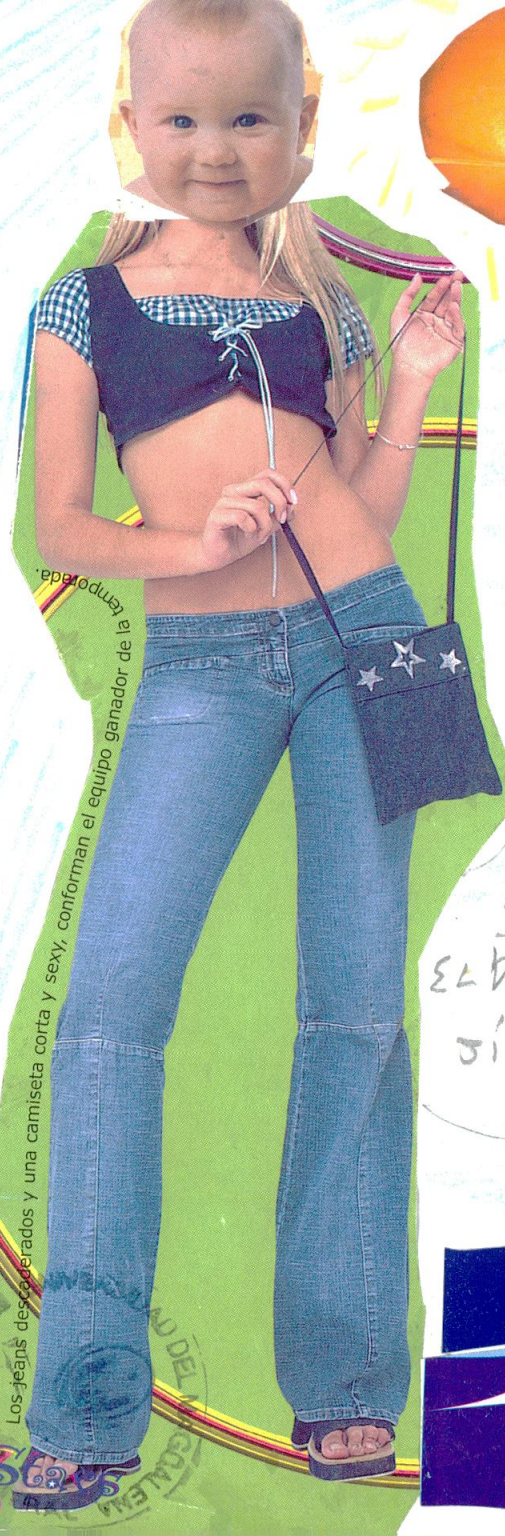
SOY
El chavo



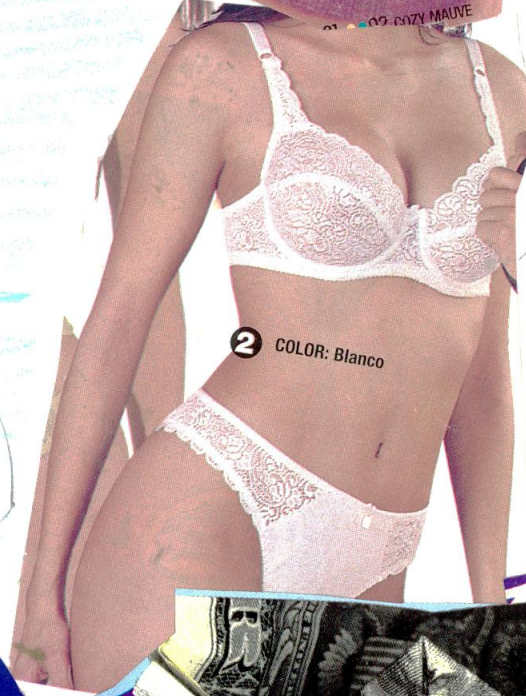
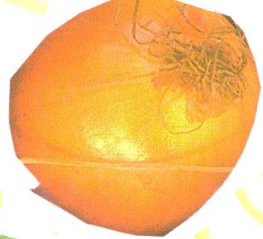
ivano



El robot



Los jeans descoloridos y una camiseta corta y sexy, conforman el equipo ganador de la temporada.



SOY
Kömu 5er
Lobpsa
2010m
Bre

SOY
EL bobe
3190n +p

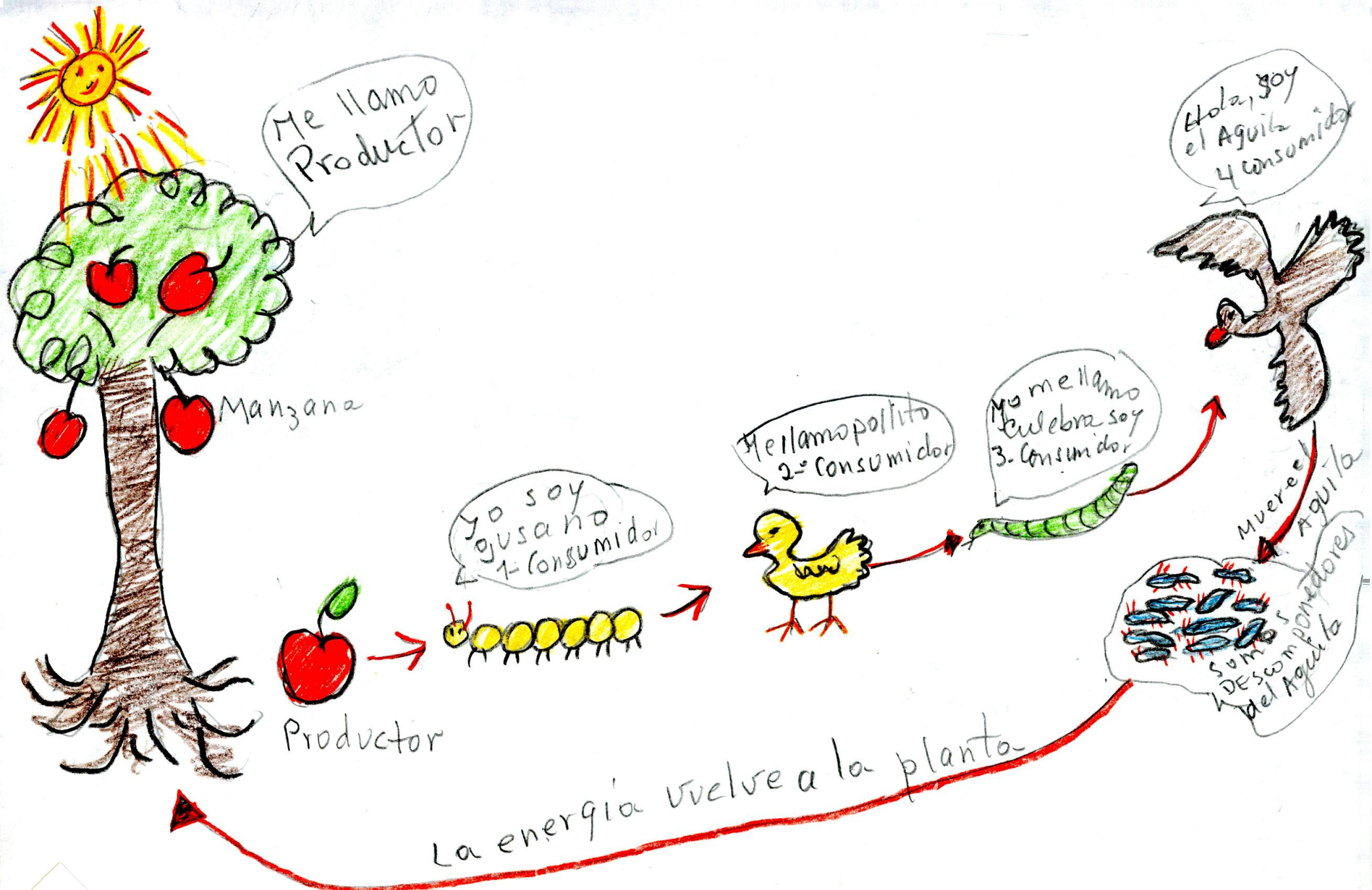
SOY
Lom, u 5pr
210 blo



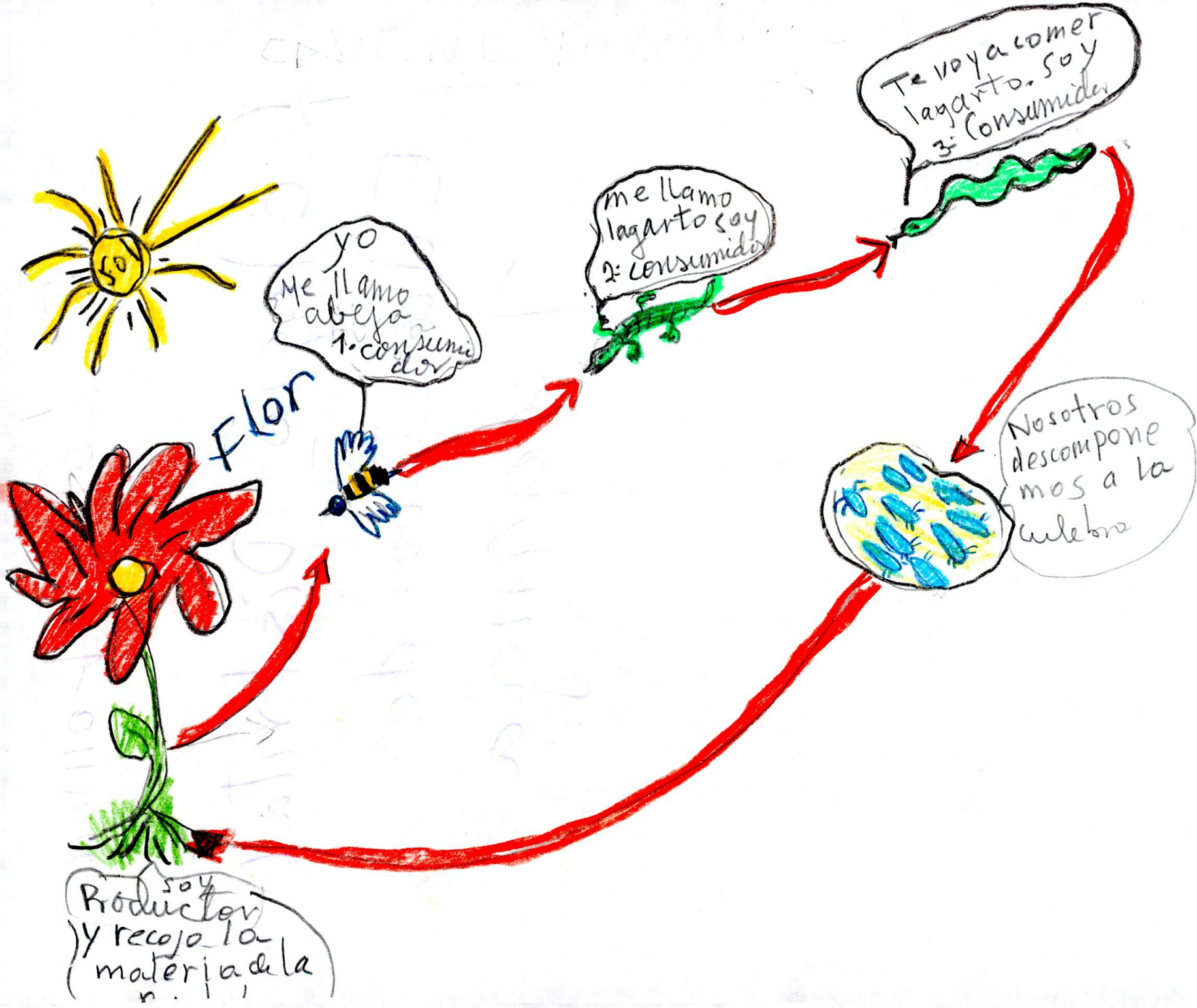


ta en se

50x
el Viejo Rabio



CAPITULO 10



Taganga, Mayo 19 de 2003

**LA SUSCRITA DIRECTORA GENERAL DE LA ESCUELA
RURAL MIXTA DE TAGANGA**

CERTIFICA:

Que el joven JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELASQUEZ, con cédula de ciudadanía 7.629.547 de Santa Marta, realizó en este plantel, las respectivas prácticas pedagógicas, para el desarrollo de su proyecto de Grado, Titulado "El Comic, Estrategia Pedagógica".


ERILDA ROMERO DE MATTOS
Directora General



Santa Marta, Abril 14 de 2003

DOCTORA :
MARIA DILIA MIELES
Directora Programa de Artes Plásticas (E)
Decana Facultad de Educación

Ref: Aval Pedagógico.

El estudiante **JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELÁSQUEZ**, con código # 96137006, quien Realizó el Proyecto titulado “ **EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA** ” cumplió con todas las recomendaciones y orientaciones en el Componente Pedagógico en su trabajo de grado.

Presento ante usted el proyecto desarrollado por el estudiante, para ser evaluado por los respectivos jurados asignados.

Cordialmente,


PEDRO GRANADOS
Asesor Pedagógico.

Santa Marta, Abril 14 de 2003

DOCTORA :
MARIA DILIA MIELES
Directora Programa de Artes Plásticas (E)
Decana Facultad de Educación

Ref : Aval Metodológico.

El estudiante **JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELÁSQUEZ**, con código # 96137006, quien Realizó el Proyecto titulado “ **EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA** ” cumplió con todas las recomendaciones y orientaciones en el Componente Metodológico en su trabajo de grado.

Presento ante usted el proyecto desarrollado por el estudiante, para ser evaluado por los respectivos jurados asignados.

Cordialmente,

Wilson Annicchiarico B.
WILSÓN ANNICCHIARICO BONETT
Asesor Metodológico.

Santa Marta, Abril 14 de 2003

DOCTORA :
MARIA DILIA MIELES
Directora Programa de Artes Plásticas (E)
Decana Facultad de Educación

Ref : Aval Plástico

El estudiante **JOHN ALEXANDER BUSTAMANTE VELÁSQUEZ**, con código # 96137006, quien Realizó el Proyecto titulado “ **EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA** ” cumplió con todas las recomendaciones y orientaciones en el Componente Plástico de su trabajo de grado.

Presento ante usted el proyecto desarrollado por el estudiante, para ser evaluado por los respectivos jurados asignados.

Cordialmente,


RAFAEL ROBLES PERALTA
Asesor Plástico.

