



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004**

**Acreditada mediante Resolución N°15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación  
Maestría en Educación**

EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE DEL CORREGIMIENTO DE MEDIA LUNA, CESAR.

**Autor: Ronald Alario**

**Panamá Noviembre 19, 2018**



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004**

**Acreditada mediante Resolución N°15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación  
Maestría en Educación**

EL COMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE DEL CORREGIMIENTO DE MEDIA LUNA, CESAR.

**Trabajo presentado como requisito para optar al grado de  
Magister en Educación**

**Autor: Ronald Alario**

**Tutor: Mg. Sandra Yaneth Chaparro Cardozo**

**Dedicatoria:**

Dedico esta investigación a mi familia, a mi tío Álvaro Bonilla que en paz descansa, por su apoyo incondicional, inspiración y ejemplo permanente para hacer de este sueño una realidad.

**Agradecimientos:**

El autor agradece la colaboración de todas aquellas personas de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, en especial a los estudiantes del grado sexto dos por su disposición y colaboración en la elaboración y construcción participativa de esta investigación, la cual fue el insumo que hizo posible esta misma; especialmente al Director de la Institución Augusto Alario Montero; a la tutora Magister Sandra Chaparro, por su apoyo metodológico en el desarrollo del proyecto, asesoría e incondicional apoyo para ayudarme y guiarme en esta investigación.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	7
CAPÍTULO I: CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	
1.1.Planteamiento del problema .....	13
1.1.1. Descripción del problema .....	13
1.1.2. Formulación del problema .....	15
1.2.Objetivos de la investigación.....	16
1.2.1. Objetivo general .....	16
1.2.2. Objetivos específicos .....	16
1.3.Justificación e impacto .....	17
1.4.Alcances y limitaciones .....	19
1.4.1. Alcances.....	19
1.4.2. Limitaciones .....	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes históricos e investigativos .....	21
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	21
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	23
2.2. Categorías deductivas.....	26
2.2.1. Estrategias pedagógicas.....	26
2.2.2. Teoría del aprendizaje .....	27
2.2.2.1.Teoría del constructivismo .....	27
2.2.2.1.1. Jean Piaget .....	28
2.2.2.1.2. Lev Vygotsky .....	30
2.2.3. Lenguaje visual .....	36
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1 Naturaleza de la investigación .....	41
3.2 Tipo y diseño de la investigación .....	42
3.3 Población y muestra .....	42
3.4 Instrumentos y técnicas de recolección de datos .....	43
3.4.1 Técnica Observación participante y su instrumento Diario de campo .....	44
3.4.2 Técnica Recopilación documental y su instrumento Análisis documental .....	45
3.4.3 Técnica Cuestionario y su instrumento Encuesta cualitativa .....	46
3.5 Confiabilidad.....	47

## CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE DATOS

4.1	Procesamiento de datos.....	49
4.1.1.	Encuesta a estudiantes .....	50
4.1.2.	Encuesta a padres de familia y docentes.....	53
4.2	Diseño y elaboración del cuestionario .....	58
4.2.1	Construcción de preguntas para el cuestionario .....	62
4.2.2	Tipo de preguntas para el cuestionario .....	64
4.3	Análisis documental .....	67
4.4	Análisis Diario de campo .....	69
4.4.1	Antecedentes.....	70
4.4.2	Desarrollo y conceptualización.....	74
4.4.3	Diseño, diagramación, guión y referentes .....	84
4.5	Denominación de la propuesta.....	122
4.5.1	Descripción.....	122
4.5.2	Fundamentación .....	123
4.5.3	Objetivos de la propuesta.....	123
4.5.3.1	Objetivo general .....	123
4.5.3.2	Objetivo específico .....	124
4.5.4	Metas .....	124
4.5.4.1.	Cápsula científica.....	124
4.5.4.2	Fichas hemerográficas .....	124
4.5.5	Beneficiarios .....	125
4.5.6	Productos.....	125
4.5.7	Localización .....	125
4.5.8	Metodología.....	125
4.5.9	Preparación.....	126
4.5.10	Desarrollo de una actividad .....	126
4.5.11	Ambientación.....	126
4.5.12	Actividades que hacen parte de la estrategia por resolución de problemas .....	127
4.5.13	Temas que se desarrollan en las actividades.....	128
4.5.13.1.	Fase de iniciación concienciación .....	128
4.5.13.2.	Fase de institucionalización.....	128
4.5.13.3.	Fase de consolidación .....	129
4.6.	Resultado cuestionario .....	129
4.7.	Interpretación de datos .....	139
4.7.1.	Encuesta a estudiantes .....	139
4.7.2.	Encuesta a padres de familia y docentes .....	139
4.7.3.	Análisis documental.....	140
4.7.4.	Diario de campo .....	140

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones .....	143
5.1.1. Primer cuestionario.....	143
5.1.2. Segundo cuestionario.....	144
5.2 Conclusiones de la implementación de la propuesta.....	145
5.3 Recomendaciones .....	146
5.4 Referencias bibliográficas .....	147
ANEXOS.....	156

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿Sabes lo que es un cómic?.....	50
Gráfico 2. ¿Has leído un cómic? .....	50
Gráfico 3. ¿Te gustan los cómics?.....	51
Gráfico 4. ¿Te gustaría que en las clases se desarrollaran cómics? .....	52
Gráfico 5. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje? .....	52
Gráfico 6. ¿Consideras que aprenderías más si las clases se enseñan utilizando cómics? ..	53
Gráfico 7. ¿Qué opina sobre la calidad de la educación en Colombia? .....	53
Gráfico 8. ¿Qué opina sobre la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe? .....	54
Gráfico 9. ¿Cambiarías algo de la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe? .....	55
Gráfico 10. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje? .....	56
Gráfico 11. ¿Consideras que los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe podrían aprender más fácilmente con los cómics? .....	57
Gráfico 12. ¿En cuál de los siguientes siglos se desarrolla la historia del cómic? .....	130
Gráfico 13. Los países tratantes de esclavos que la historia menciona eran... ..	130
Gráfico 14. De los siguientes instrumentos musicales y animales cuáles son de origen africano .....	131

Gráfico 15. El héroe Benkos Biohó huyó durante meses de las tropas del gobernador Gerónimo de Suazo y el asedio de los perros rabiosos a través de...	131
Gráfico 16. Palenque era el nombre con lo que los españoles denominaban a las viviendas en donde tenían bajo su yugo a los esclavos negros	132
Gráfico 17. Los loa era guerreros africanos del mundo sobrenatural	132
Gráfico 18. Benkos Biohó en su ruta de escape estuvo en los Montes de María	133
Gráfico 19. Guinea fue el lugar del nacimiento del héroe Benkos Biohó.	133
Gráfico 20. En mayo de 1621 fue condenado a la horca Benkos Biohó	134
Gráfico 21. Nueva Orleans fue una ciudad receptora de esclavos	134
Gráfico 22. San Basilio de Palenque es un patrimonio oral e inmaterial para la humanidad	135
Gráfico 23. La esclavitud surge como un castigo a los hombres malvados	135
Gráfico 24. Cartagena queda cerca de San Basilio de Palenque	136
Gráfico 25. Benkos Biohó tenía familia y escaparon juntos de la esclavitud.	136

#### LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Comprensión de lectura, análisis y resultados del comic Benkos Biohó por los estudiantes del grado 6-2 de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe	61
Tabla 2. Especificaciones del cuestionario Benkos Biohó	66

## **Introducción**

La educación es un pilar fundamental y clave en el desarrollo del ser humano. Y como tal, esta debe tener la capacidad de buscar nuevas formas y estrategias de progreso que le permitan al hombre convertirse en un ser más pensante, más crítico y comprometido con su sociedad en general. En ese orden de ideas, la educación misma debe estar siempre en una constante renovación y actualización de sus métodos y estilos de aprendizaje que le permitan así mismo poder investigar, diseñar, resolver y emplear nuevos formatos que faciliten la enseñanza y aprendizaje de cualquier tema u información y a la vez otorguen el conocimiento necesario a los estudiantes de una manera más cercana, pues estos alumnos serán los encargados, en un futuro, de ser aquellos mismos hombres que manejen los hilos de la sociedad y a la vez de fortalecerla en pos de un mundo mejor y de igual manera más preparado académicamente.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, esta investigación tiene como principal propósito de estudio presentar el cómic como una herramienta novedosa que sirve para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en un contexto académico, así mismo esta investigación en concreto tiene la finalidad de establecer una propuesta instructiva que está especialmente concebida para los estudiantes del grado sexto y los cuales se encuentran en un proceso pedagógico en el que son fácilmente moldeables y susceptibles a cualquier tipo de información. Siendo el cómic una herramienta académica, con características propias de un documento creativo y de fácil entendimiento debido a su formato, es menester tener en cuenta principalmente su implementación como una forma de acercar al maestro hacia el estudiante, empleando una nueva estrategia de transmisión de conocimiento, que permiten su desarrollo incluso en zonas rurales como se realizó con esta investigación, concebida totalmente en el corregimiento de Media Luna, Cesar.

En este estudio se presentarán algunos aspectos relacionados con la problemática de la educación en Colombia, y cómo el cómic puede ser una herramienta novedosa para suplir una necesidad educativa que ha crecido en las últimas décadas, y es la de incentivar a los estudiantes a que adquieran conocimientos académicos de forma práctica. En esta tesis, primero se presentará un panorama general sobre la educación en Colombia, destacando las fallas y problemas de cómo se implementa el proceso de aprendizaje en los estudiantes, lo que ocasiona que en la mayoría de los casos no haya resultados positivos y, lo más importante y preocupante a la vez, que no haya un interés o motivación por parte del alumno en aprender y adquirir todo ese conocimiento disponible.

Es por ello que uno de los objetivos de esta investigación es destacar la búsqueda del reconocimiento del cómic como una estrategia lúdica y atractiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, principalmente entre los alumnos de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, ubicada en una zona de difícil acceso, como se mencionó en párrafos anteriores; a su vez, también se indaga en el proceso de transversalidad que permite desarrollarse en el cómic con diferentes asignaturas a la vez, y cuyo resultado es una propuesta académica que permite potenciar distintos conocimientos, datos e información de diversas áreas en un mismo proyecto. Así mismo, se presentan varios antecedentes que nos darán una muestra de lo que se ha desarrollado con respecto al cómic en el contexto educativo a nivel nacional e internacional, que permitirá reforzar la importancia que tiene esta herramienta en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, teniendo como bases teóricas las teorías del aprendizaje, sobre todo la teoría del constructivismo, en el que los aportes de Jean Piaget y Lev Vygotsky son importantes para conocer la forma cómo el ser humano adquiere su conocimiento, y cómo a partir del resultado que brinda ese proceso de conocimiento que se va forjando en la sociedad.

En el primer capítulo se aborda el problema, que parte de las fallas que presenta el sistema educativo colombiano; este sistema maneja un esquema tradicional en el que el maestro emite el conocimiento y el alumno lo recibe, pero no hay una continua retroalimentación que ayude a descubrir si el conocimiento es el adecuado. Presentado el problema, posteriormente se detallan unos objetivos que dan orientación a la estructura del documento, en el que el objetivo general es reconocer el comic como una estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar, mientras que los específicos están orientados a identificar cómo el cómic incide en el desarrollo social y educativo de la Institución que es objeto de estudio en nuestra investigación, determinar su impacto en los procesos de aprendizaje, y describir su transversalidad con otras asignaturas.

De este modo, todo el planteamiento y proceso de esta tesis se fundamenta en una pregunta que da sentido y origen al proceso de toda su investigación. Ésta pregunta es la siguiente: ¿Puede un medio de comunicación como el comic diseñado y orientado principalmente para el entretenimiento y el ocio, usarse como una herramienta educativa?

En el capítulo segundo se aborda el marco teórico, en el que se estudian algunas características asociadas al cómic y el estudio de la imagen visual, la cual en el proceso de enseñanza aprendizaje le permite al educando narrar, enseñar e ilustrar y las cuales han sido demostradas desde hace milenios, desde sus más remotos orígenes, que datan del antiguo Egipto con los jeroglíficos y posteriormente en la modernidad con la definición y análisis de narrativa grafica dada por Mcloud (1995): «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética sobre el lector».

En esta investigación se presenta la necesidad de la inclusión de otras áreas disciplinarias, que, sin duda alguna, se complementan con el comic al tratarse de un medio comunicativo masivo y popular que emplea imágenes, textos, símbolos y que también utiliza alegorías poéticas, literarias y estéticas. Así mismo, se utilizan como bases teóricas las teorías del aprendizaje, en el que se tomarán conceptos de la teoría constructivista de Jean Piaget y Lev Vygotsky, en el que se concibe el conocimiento como el resultado de una construcción con una función adaptativa (Piaget), así como del proceso histórico y social al que ha sido sometida la sociedad a través del lenguaje (Vygotsky)

Por consiguiente, en el capítulo tercero se aborda el enfoque de este estudio que está orientado según la naturaleza de los instrumentos, al enfoque mixto, es decir que se toman instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos y permiten llevar a un tipo de estudio descriptivo de características y rasgos de la población de tipo no probabilístico intencional. La población estará conformada por los integrantes de la I. E. Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Medialuna, en Cesar, siendo la muestra los estudiantes de sexto grado. Luego de detallar y analizar las posibles herramientas que podrían utilizarse en el estudio, se optó por el diario de campo y la observación participante para desarrollar el trabajo. De igual manera, se utilizaron encuestas para conocer la percepción de los integrantes de la IE Rafael Uribe Uribe para conocer el concepto inicial acerca de cómic. Este estudio hace parte de la línea de investigación de Educación y Sociedad, en el que se busca que presente una alternativa para fortalecer el campo educativo colombiano, teniendo en cuenta que es un pilar fundamental de la sociedad, encargada de formar a los seres humanos para que sean útiles.

Así mismo, en el capítulo quinto se abordan los hallazgos y análisis producto del diseño y aplicación de los instrumentos, en los cuales se identificó en el proceso descriptivo, al detallar cada paso de la aplicación de los instrumentos para recabar la

información, así como analizar el comportamiento y los pensamientos de los estudiantes que fueron objeto de estudio. Luego de analizar e interpretar los datos, sumado a unas conclusiones y recomendaciones con base en los resultados presentados, se procede a presentar el diario de campo de la realización del cómic, el cual fue titulado Benkos Bioho, en honor a un esclavo negro que luchó contra los españoles y fue el fundador San Basilio de Palenque, el primer pueblo libre de América. Se detalla paso a paso cada concepto, cada línea que se tuvo en cuenta para la realización de este cómic, en el que también estuvieron involucrados estudiantes para su confección y posterior desarrollo.

Cabe destacar que esta tesis sufrió un cambio sustancial en su proceso de implementación, más no en su resultado final, debido a la inesperada pandemia desatada este año por el virus Covid-19 y la cual obligó a Colombia a llevar una cuarentena estricta y por ende al aplazamiento de las clases durante tres meses y así mismo también obligo a replantear el sistema educativo a nivel nacional que paso de ser presencial a ser virtual, y con este cambio radical, estuvieron las distintas dificultades, que por supuesto atrasaron y obligaron a modificar la investigación de la tesis, y la cual, sirvió a la vez para transformar estas dificultades en oportunidades que permitieron transformar la metodología de la investigación para adaptarla en este nuevo contexto.

Para finalizar se concluye que este acontecimiento hizo cambiar el análisis del comic como herramienta educativa para los grados sexto en general a realizar dicho análisis en un solo curso en específico; de la misma manera como se desarrolló el comic por parte de los estudiantes que fue totalmente a distancia. Al final esto no alteró los resultados y objetivos, permitiendo, por el contrario, potencializar aún más las virtudes y cualidades del comic como herramienta educativa que sirve para enseñar y orientar, incluso en la distancia.

**CAPÍTULO I**  
**CONTEXTUALIZACIÓN DEL**  
**PROBLEMA**

## **1.1 Planteamiento del problema**

### **1.1.1 Descripción del problema**

La educación en Colombia ha sido objeto de debate a lo largo de los años; profesores, académicos, estudiantes y organizaciones han presentado innumerables documentos (ensayos, artículos e informes) en donde hacen énfasis en la necesidad de fortalecer el proceso de aprendizaje. Prueba de ello son los resultados de las pruebas Pisa, examen que realiza la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) cada tres años (Semana, 2019). La última evaluación realizada por esta entidad en 2018 arrojó como resultado una calificación de “412 puntos en lectura, 391 en matemáticas y de 413 en ciencias, los tres por debajo del promedio de la OCDE que se establece en 487, 489 y 489 puntos respectivamente” (Portafolio, 2019, párr. 2), lo que sin duda es un dato preocupante, máxime si se tiene en cuenta lo siguiente:

Los estudiantes de Colombia obtuvieron un rendimiento menor que la media de la Oede, y fue más cercano al de los estudiantes de Albania, México, la República de Macedonia del Norte y Catar, apuntó la Oede en su análisis para el país. Si bien el rendimiento de Colombia en lectura fue menor que el registrado en 2015, si se considera un periodo más largo, mejoró en todas las materias desde que el país participó por primera vez en PISA en 2006. (Portafolio, 2019, párr. 3)

Es claro que Colombia presenta muchas falencias en el sector educativo, las cuales siguen siendo importantes. Villa y Duarte (2002) destacan que “la educación primaria aún no es universal y la cobertura de la secundaria es insuficiente; existen enormes diferencias en las coberturas cuando se examinan por zonas o regiones geográficas y por grupos de ingresos” (p. 2). Estas deficiencias descritas anteriormente se deben a múltiples factores, tales como problemas administrativos por el gasto público en

educación, el cual es utilizado en su mayor parte a pagar los salarios, y en menor parte al financiamiento de las instituciones (García, Torres y Zuluaga, 2015), además de otros elementos como la poca profesionalización de los profesores, pertinencia de los currículos académicos, falta de actualización de los proyectos educativos institucionales, jornada única e infraestructura educativa (Escallón, 2018, citando a García, Maldonado & Rodríguez, 2014).

Sin embargo, hay que destacar otro factor que también incide en la baja calidad de la educación, como lo es la enseñanza tradicional, que poco a poco pierde fuerza en la sociedad actual. Larrañaga (2012) manifiesta que la educación tradicional solo visualiza la acumulación de conocimientos, desconociendo que la sociedad actual busca personas con capacidad de ser creativas, que trabajen en equipo y se adapten a los constantes cambios que se presentan en el mundo. A partir de esta afirmación, cabe destacar que el principal reto que debe afrontar la educación en Colombia es adoptar nuevas herramientas que fomenten el interés en los estudiantes y profesores por la búsqueda de conocimiento, transformándolo de una simple entrega de conocimiento a una constante retroalimentación entre los maestros y los alumnos.

Sin embargo, la enseñanza tradicional no permite que elementos novedosos, como el cómic, puedan ser debidamente implementados, lo que sin duda influye en el proceso educativo de los estudiantes, privándolos de aprender de la mejor manera los conceptos que le permitan desenvolverse en la sociedad. Además de ser un medio de entretenimiento, el cómic es una herramienta útil para el proceso de aprendizaje en la educación básica, media y superior debido a su contenido gráfico y su fácil comprensión. Araujo y Mejía (2015) destacan sus cualidades como un instrumento didáctico que puede incentivar la creatividad y descubrir potencialidades imaginativas, además de ser usado como “un argumento literario para transmitir ideas, pensamientos y situaciones particulares o comunitarias” (p. 1). Por otro lado, el cómic “nos permite hacer una relación significativa entre el texto y la imagen”

(Reina y Valderrama, 2014, pág. 19), lo que facilita aún más la comprensión del tema desarrollado.

No obstante, el comic no ha sido implementado de gran manera en la educación colombiana actual; se han presentado numerosos trabajos propositivos del cómic como herramienta de comprensión lectora y como método de enseñanza, pero hay escasez de estudios y referencias bibliográficas concretas sobre ese tema en el contexto de la educación colombiana (Araujo y Mejía, 2015, p. 13), por lo que podemos inferir que la educación en nuestro país no ha mostrado interés por abordar este tema y considerarlo como un recurso válido para el desarrollo del aprendizaje.

### **1.1.2 Formulación del problema**

¿Cómo el comic puede ser una estrategia en los procesos de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar?

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1 Objetivo General**

Reconocer el comic como una estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Identificar la relación del cómic en el desarrollo social y académico en la institución
- Interpretar el impacto del cómic en los procesos de aprendizaje de los estudiantes
- Describir los procesos de aprendizaje con relación al uso del comic y su transversalidad con otras asignaturas

### **1.3 Justificación e impacto**

Es importante realizar esta investigación para demostrar que el cómic es un elemento innovador para el aprendizaje en las aulas. El principal motivo radica en la necesidad de reconsiderar el modelo tradicionalista en el que se ha desarrollado el sistema educativo de nuestro país, el cual limita y reduce la capacidad de los estudiantes para ampliar sus conocimientos y desarrollar su proceso de aprendizaje, acorde a las nuevas exigencias de la sociedad actual.

Teniendo en cuenta lo anterior descrito, es importante mencionar que el lenguaje visual y el comic como estrategia pedagógica permite fomentar en los estudiantes participación activa en los procesos educativos. Esto se debe a que “el carácter artístico a través del lenguaje de la imagen permitió la implementación de estrategias didácticas basadas en la creación de cómic como elemento discursivo para un aprendizaje significativo” (Vargas, 2019, p.57), por lo que es conveniente realizar este estudio para detallar los beneficios del cómic como herramienta de aprendizaje, haciendo especial énfasis en cómo los estudiantes, a través de este método, adquieren el conocimiento de forma más rápida y sencilla.

Este estudio realizado en la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe en el corregimiento de Media Luna, ubicado en el municipio de San Diego, Cesar, provee resultados que están orientados a la generación de nuevos conocimientos y el aporte de nuevas prácticas que permitan replantear el modelo educativo de nuestro país. Cabe destacar que los principales beneficiarios serán los estudiantes, puesto que el cómic les permite desplegar una participación activa durante el proceso de aprendizaje. Es preciso afirmar que el estudiante es el principal actor de la educación; en él estarán reflejados todos los conocimientos que puede brindar el sistema, por lo que es su resultado final. Por su parte, el maestro es el puente de comunicación, siendo aquel guía que debe proveer de todos los recursos que ayuden a fortalecer el aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que la metodología de enseñanza del profesor está determinada por su propia concepción del conocimiento, lo que influye, a su vez, en la forma cómo el estudiante recibirá ese conocimiento. Tal como lo menciona López et al. (2017):

Todos nosotros poseemos representaciones intuitivas sobre cualquier área de la realidad que afecte a nuestra vida cotidiana, incluyendo ideas sobre cómo aprendemos, con diversos niveles de estructuración. A partir de la experiencia y el aprendizaje en dominios específicos, construimos concepciones que nos permiten explicar el mundo, darle sentido y actuar en él. (p. 184)

Esta afirmación refuerza la importancia del profesor en el desarrollo académico del estudiante, convirtiéndolo en un resultado del propio concepto del profesor acerca de cómo percibe la sociedad y el conocimiento que emana de ella. En ese orden de ideas, es correcto afirmar que el cómic puede ayudar a plasmar de mejor manera esos conceptos adquiridos por los maestros en su propia formación profesional, permitiéndole llegar de forma práctica a los estudiantes.

En conclusión, la investigación busca tener un impacto positivo en el sistema educativo colombiano para fortalecer el cómic como una herramienta que puede ayudar a fortalecer el aprendizaje. Navarro (2020) destaca que el cómic se perfila como una herramienta metodológica, innovadora y didáctica, la cual puede ser implementada como un método de estudio que potencie el hábito lector en los estudiantes. En esto concuerdan Mateos y Suárez (2019), haciendo énfasis en que, en una sociedad digital mediatizada y multimedia, la estructura de los cómics ayuda al alumnado en comprender la línea argumental de un relato, además de desarrollar áreas de conocimiento como la lengua y la literatura. Así mismo, el cómic se vislumbra como una nueva herramienta de enseñanza para los profesores, con el cual pueden abordar temas de estudio de un modo práctico.

## **1.4. Alcances y limitaciones**

### **1.4.1. Alcances**

Esta investigación presenta la necesidad de implementar el cómic como método de aprendizaje en búsqueda de fortalecer el sistema educativo.

El presente estudio explora la viabilidad de implementar el cómic como herramienta de enseñanza.

Se busca que el estudiante pueda acceder a una nueva forma de conocimiento que le permita desarrollar con más facilidad su proceso de aprendizaje.

### **1.4.2. Limitaciones**

Este estudio solo se aplicará a estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, ubicado en el municipio de San Diego, Cesar. Este corregimiento se caracteriza por ser un lugar en el que las costumbres son muy arraigadas, y en que la cultura e identidad juega un papel muy importante. La IE Rafael Uribe Uribe es el único colegio que posee el corregimiento, por lo que los datos no reflejan el contexto de la educación a nivel nacional, ni departamental.

En la investigación se presentó una reducción del número de participantes en la primera fase, consistente en la encuesta de percepción sobre el cómic en el que participaron estudiantes, profesores y padres de familia, y la segunda fase de la investigación, en el que solo participaron estudiantes para medir su capacidad de aprendizaje a partir de la propuesta de cómic presentada.

Esta investigación presentará una propuesta de cómic, pero no se mostrará como se desarrolla. Se presentarán los resultados de unos cuestionarios realizados a los estudiantes para medir su grado de aprendizaje a partir del cómic presentado.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Antecedentes históricos e investigativos

El papel del cómic en la educación ha sido objeto de estudio en varias ocasiones, y tiene su origen en la búsqueda por estimular el aprendizaje en los estudiantes. Es por ello por lo que para el desarrollo de los antecedentes se tomaron como referencia las investigaciones realizadas sobre cómic y educación a nivel nacional e internacional en un periodo comprendido entre 2014 y 2019.

### 2.1.1. Antecedentes internacionales

En la búsqueda a nivel internacional se encontraron las siguientes investigaciones que proveen información para el desarrollo de esta investigación:

1. *El cómic: un género discursivo para el desarrollar el aprendizaje en el aula*, presentado por **Denis Antonio Piza Sandoval** en 2018 para su Maestría en Formación de Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador en Lengua y Literatura. En este trabajo, el cómic se presentó como una herramienta de integración multidisciplinar en el proceso comunicativo de los estudiantes.

Consistió en el desarrollo de una secuencia didáctica denominada *mutación literaria*, en el que se llevaron a cabo varias fases: lectura de un texto, escoger una escena representativa, dramatización del texto, redacción de una vivencia personal y transformación del texto en cómic. La principal conclusión de la investigación radica en que el cómic fortaleció el interés de los estudiantes por aprender, destacando que “el estímulo alcanzó un nivel superior a lo esperado en el grupo de alumnos y las destrezas de expresión oral y corporal crecieron en beneficio del manejo escénico y expositivo de cada uno” (Piza Sandoval, 2018, p. 26), por lo que se considera que debe implementarse el cómic en el proceso de aprendizaje.

2. *El cómic como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica Eugenio Espejo*, desarrollado por **Susana Elizabeth Urgilés Castillo** para su Maestría en Educación en la Universidad Nacional de Educación en Azogues, Ecuador, y publicado en 2018, cuyo objetivo principal es potenciar la comprensión de lectura a través del cómic para la motivación y el desarrollo de destrezas orales y escritas. En la monografía se utiliza una unidad didáctica que emplea metodología constructiva para que el alumno desarrolle su creatividad e imaginación, en el que “se logró que los niños y niñas desarrollen un aprendizaje activo por la aplicación de una metodología variada y creativa, la habilidad didáctica pedagógica permitió alcanzar los aprendizajes requeridos y mejoren en la lectura y la comprensión” (Urgilés, 2018, p.22).
  
3. *El cómic como herramienta de enseñanza-aprendizaje en administración de recursos humanos*, realizado en 2016 por **Alma C. Castellanos**, docente del Centro Universitario de los Valles en Guadalajara, México. En este trabajo se exponen las ventajas que representa la utilización del cómic como método de enseñanza para los alumnos, al ser “fácil de entender y usar, debido a que puede presentar información en fotogramas secuenciales, de fácil lectura y comprensión” (Castellanos, 2006, párr. 7).

En este artículo, la autora presenta la creación de un cómic y la aplicación de diversas herramientas para medir la satisfacción de sus estudiantes con el proyecto realizado. La autora concluye manifestando que sus estudiantes vivieron una experiencia enriquecedora, puesto que el cómic se convirtió en un “agente motivador que permitió desarrollar un aprendizaje significativo facilitando al estudiante la interpretación y comprensión de los diversos

medios de comunicación presentes en la sociedad actual” (Castellanos, 2016, párr. 21).

### 2.1.2. Antecedentes nacionales

A continuación, se presentan trabajos publicados a nivel nacional que son pertinentes para la investigación:

1. *Impacto en la comprensión lectora que tiene el uso del cómic en los estudiantes de sexto (6°) grado del colegio Diocesano Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo de Dosquebradas*, realizado en 2016 por **Erik Javier Sosa Valencia** y **Wendy Siliana Zambrano Romero** como proyecto de grado para optar por el título de Licenciado en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Este trabajo tuvo como enfoque principal “fortalecer las capacidades de comprensión lectora en los procesos de educación formal” (Sosa y Zambrano, 2016, p. 17), por lo que aplicaron tres pruebas a los estudiantes: una prueba diagnóstica a partir de un cuestionario para determinar su nivel de comprensión lectora, talleres en base a un cómic para generar interés en ellos, y una prueba final consistente en un último cuestionario para medir el nivel de comprensión lectora de los alumnos luego de interactuar con el cómic. La principal conclusión de la investigación radica en lo siguiente:

Los comics como estrategia pedagógica resultan especialmente interesantes, porque desde la perspectiva del lenguaje se trata de un material auténtico, reflejo del habla, que resulta fácil de comprender al existir interrelación entre el lenguaje y la imagen. Los cómics forman parte de nuestra vida cotidiana con lo cual, al incorporarlos al aula, partimos de un material conocido y con un gran potencial motivador,

lo cual desembocará en un aprendizaje más efectivo (Sosa y Zambrano, 2016, p.35).

2. *El cómic como estrategia didáctica para el mejoramiento de la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la Institución Educativa Municipal, Antonio Nariño sede Capusigra Pasto*, presentado por **Judith Araújo** y **Carolina Mejía** en 2015, en el que se estudia el cómic como una herramienta que puede servir para una estrategia que permita mejorar la producción textual de los estudiantes. A partir del desarrollo de la investigación, se concluye que el comic “lleva acciones que conducen al alumno a aprender, y tienen como centro la adquisición autónoma de conocimiento” (Araújo y Mejía, 2015, p. 13).
3. Otro antecedente para la investigación que podemos destacar es el trabajo presentado por **Cristian Camilo Reina** y **Mónica Valderrama Sánchez** en 2014, titulado *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna*, para optar el título de Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas en la Universidad Libre de Bogotá.

En esta investigación se pretendía demostrar que el cómic puede considerarse “un recurso útil y accesible para afrontar y mejorar las dificultades de aprendizaje en una población juvenil, donde se encuentran problemas de atención y motivación y mucho más para el aprendizaje de una segunda lengua” (Reina y Valderrama, 2014, p. 20). Para ello aplicaron diversas herramientas como pruebas diagnósticas, encuestas, talleres y observación para medir el comportamiento y la respuesta de los estudiantes ante el

aprendizaje del inglés por medio del cómic. Finalmente, el trabajo pudo demostrar que la implementación del cómic en el aula de clase fue muy positiva para la enseñanza del inglés en los estudiantes, quienes paulatinamente lograban aprender palabras y crear frases, además de estimular su interés por aprender.

## **2.2. Categorías deductivas**

### *2.2.1. Estrategias pedagógicas*

La educación ha sido uno de los pilares fundamentales de la sociedad. Su desarrollo es importante para el ser humano, permitiéndole acceso al conocimiento necesario para poder desenvolverse en los otros campos, ya sea político, económico o social. Sin embargo, como todo proceso, también presenta falencias que hace que su desarrollo no sea el adecuado. En ese orden de ideas, es preciso desarrollar estrategias pedagógicas que fortalezcan la educación, en un intento por potenciar las habilidades de los estudiantes y fortalecer su inteligencia.

Para definir lo que es una estrategia, se presenta el concepto entregado por IpiALES (2019), manifestando que este concepto ha tenido muchos usos y diversas aplicaciones en variados contextos sociales. Así mismo, recalca que la estrategia “es un aspecto muy importante para las decisiones a ser tomadas por los responsables de la gestión de una organización, donde exista son todo tipo de recursos que deben ser utilizados de manera óptima para cumplir con las políticas y objetivos trazados” (p.30). En ese orden de ideas, la estrategia nos ayudará a dictaminar una hoja de ruta para cumplir con los objetivos del proceso de aprendizaje. Cabe destacar que, gracias a las estrategias pedagógicas, los procesos de enseñanza y aprendizaje pasan a formar parte fundamental del desarrollo de los niños y niñas, permitiéndoles acercarse “a otras formas de expresión, estimulando la imaginación y la creatividad como parte de la identidad crítica individual” (Chaparro, Chaparro y Prieto, 2018, p.191).

Sin embargo, para conocer las estrategias pedagógicas es preciso conocer primero las teorías de la educación, las cuales brindan claridad acerca del papel de la educación en la historia de la humanidad. Su principal proceso es el aprendizaje, el cual le permite a hombre adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar su razonamiento y poder ser un miembro útil para la sociedad.

### 2.2.2. *Teorías del aprendizaje*

Estas teorías explican los procesos que realizan los seres humanos y los animales para adquirir conocimientos. Además de describir la manera en que creen que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos, las teorías del aprendizaje “explican la relación entre la información que ya nosotros tenemos y la nueva información que estamos tratando de aprender” (Severo, 2012, p.2). Por consiguiente, estas teorías son fundamentales porque buscan mostrar detalladamente cómo el ser humano absorbe y asimila todo ese conocimiento que va alcanzando a través de su constante interacción con el entorno que lo rodea; esto es, por decirlo así, la base de la educación.

#### 2.2.2.1. *Teoría del Constructivismo*

Payer (2005) cita a Méndez (2002) para definir al constructivismo como una teoría cuya finalidad es explicar cuál la naturaleza del conocimiento humano. Asume que el conocimiento nuevo que va adquiriendo el hombre es transportado hasta una red de conocimientos y experiencias previamente establecidas, por lo que se puede inferir que el aprendizaje, lejos de ser pasivo y objetivo, es un proceso activo y subjetivo que cada persona modifica de manera frecuente según sus experiencias (Payer, 2005, citando a Abbott, 1999). Esta afirmación es soportada por Saldarriaga, Bravo y Loor (2016), quienes destacan la capacidad del ser humano para producir su propio conocimiento:

En sentido general, el constructivismo concibe el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales. Este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa. Este paradigma concibe al ser humano como un ente autogestor que es capaz de procesar la información obtenida del entorno, interpretarla de acuerdo con lo que ya conoce

convirtiéndola en un nuevo conocimiento, es decir que las experiencias previas del sujeto le permiten en el marco de otros contextos realizar nuevas construcciones mentales (pp. 130-131).

Hasta ahora se aprecia que la base fundamental de la teoría constructivista es catalogar al ser humano como el creador de su propio conocimiento. Por eso, es correcto afirmar que la teoría del constructivismo es la base del proceso de aprendizaje del ser humano: la constante interacción con su entorno, el cual es una fuente inagotable de conocimiento, le permite adquirir información que, junto a su experiencia previa, lo preparará en su desarrollo como ser racional. Llegado a este punto, podemos inferir que el proceso de aprendizaje es algo constante en la vida del ser humano: desde su nacimiento hasta su muerte, el hombre adquiere y procesa información que le permite construir su visión de la vida.

A continuación, se presentan algunos de los principales exponentes de la Teoría Constructivista:

2.2.2.1.1. **Jean Piaget:** Saldarriaga et al. (2016) manifiestan que la teoría de Piaget “concibe la inteligencia humana como una construcción con una función adaptativa, el cual busca explicar y describir las formas o estructuras del pensamiento, su evolución y contribución a la adaptación del sujeto a la realidad” (pp. 135-136). Esa adaptación se lleva a cabo a partir de dos momentos: la modificación del medio para asimilarlo a las necesidades del individuo, y la modificación

de esquemas mentales previamente establecidos en el sujeto para poder acomodarse a esta nueva situación (Lorenzo, 2016).

Según Severo (2012), sus ideas principales son las siguientes:

- **“Funcionamiento de la inteligencia:** para Piaget, la inteligencia es un proceso biológico, puesto que el ser humano es un organismo vivo que posee una herencia biológica que altera la inteligencia. Esta herencia biológica fortalece, a la vez que limita, el progreso intelectual.
- **Esquema:** Piaget lo define como una estructura mental que producirse, transferirse y generalizarse diversos niveles de abstracción. A diferencia del concepto, el esquema de Piaget se basa en operaciones mentales y estructuras cognitivas.
- **Equilibración:** Ante la relación entre asimilación y acomodación como factor determinante en la evolución intelectual, la equilibración que expone Piaget se define en tres niveles: equilibrio entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos; entre los propios esquemas del sujeto; e integración jerárquica de esquemas diferenciados.
- **Desarrollo cognitivo:** Piaget menciona que la evolución de la inteligencia supone el desarrollo de diferentes etapas que se diferencian entre sí por la edificación de esquemas cualitativamente diferentes. Las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, los cuales se organizan en esquemas de conducta durante la infancia, como modelos de pensamiento en el segundo año de vida, y evolucionan en complejas estructuras intelectuales durante la infancia y la adolescencia, y hasta su vida adulta.

- **Educación:** La educación debe favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, sin olvidar que ese crecimiento surge como resultado de unos procesos evolutivos naturales. Por lo tanto, la acción educativa debe estructurarse de tal modo que favorezcan los procesos constructivos personales” (pp. 2-3).

2.2.2.1.2. **Lev Vygotsky:** Acosta y Verdecia (2018) explican que la teoría de Vygotsky considera al individuo como el resultado del proceso histórico y social, en el que el lenguaje juega un papel fundamental. El conocimiento surge a partir de un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, el cual solo se da a nivel físico, sino también social y cultural.

Así mismo, según esta teoría se presentan dos tipos de funciones mentales:

“Inferiores, que están intrínsecas en el nacimiento y son determinadas mediante los genes de cada individuo, cuyo comportamiento se limita a una reacción o respuesta al ambiente.

Superiores, que son adquiridas y desarrolladas a través de la interacción social y están determinadas por la sociedad

en que se forma el individuo” (Acosta y Verdecia, 2018, p. 3).

Por su parte, Dos Santos, Pinto y Lopes (2018) citan a Oliveira (2015) para afirmar que Vygotsky hizo énfasis en el estudio del desarrollo del ser humano a partir de su desarrollo social, destacando el papel del lenguaje y la cultura como axiomas del proceso de socialización del individuo. Por consiguiente, el lenguaje se presenta como el mediador principal de las relaciones, convirtiéndose en un elemento clave para el aprendizaje y evolución del individuo.

### *Cómic*

El cómic se presenta como un método válido, sencillo y práctico de aprendizaje. Es un estilo de relato gráfico, cuya composición está conformada por dibujos encuadrados en viñetas que, en ocasiones, está acompañado de texto. Estas viñetas se presentan “como una serie o secuencia para contar una historia” (Quispe, 2018, p.7), lo que permite a los lectores seguir el progreso de un relato, por más complejo que sea, “estimulando la reflexión, la síntesis y la elucidación de los puntos clave de la historia que se narra” (Díaz, 2016, p.567). Otras definiciones destacadas son las siguientes:

Cáceres (2017) cita a Arismendi (1975) para catalogar al cómic como “una expresión figurativa, que se encuentra acompañada de la presencia de imágenes donde se genera una adecuada compenetración entre la presencia de las palabras y dibujos distinguiendo la continuidad entre el relato, tiempo y finalmente destaca la presencia del globo que contiene el texto, pero a su vez delimita al protagonista” (p. 9)

Por su parte, Guzmán (2011) lo define como un medio de comunicación social, en el que se cuentan historias y sucesos a partir de la combinación de imágenes y textos. Así mismo, estos textos “suelen ir siempre subordinados a las imágenes, que pueden aparecer sin palabras, pero no pierde su valor comunicativo. Textos e imágenes se combinan, formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos” (Guzmán, 2011, p.122).

Finalmente, Castillo (2004) lo presenta como “un medio elíptico que convierte a la viñeta en la unidad básica de la sintaxis de narración alrededor de la cual se articula el relato: la acción pasa dentro y fuera de ella, entre ese pequeño espacio que existe entre una y otra” (p. 254).

A partir de estos conceptos, logramos evidenciar que el cómic es el resultado de la combinación entre la imagen y el texto, con el objetivo de narrar una historia. Sin embargo, esta relación no es fundamental para su concepción, puesto que la secuencia de imágenes puede reemplazar al texto, transmitiendo un mensaje y permitiéndole al lector llevar a cabo una interpretación de la historia. De esta circunstancia nace el hecho de que el cómic “posee su propio lenguaje, definido por tener carácter verbo-icónico, empleando elementos icónicos, verbales y una secuencialidad basada en la elipsis narrativa” (Quispe, 2018, p.8).

Sin embargo, el cómic ha transitado un largo camino para ser aceptado como una herramienta válida de comunicación, puesto que durante mucho tiempo ha sido catalogado por los círculos académicos, sobre todo hispanos, como literatura marginal (Valero, 2000). Una razón válida es que el cómic tuvo inicialmente un enfoque infantil, tal como lo explica Díaz (2016):

Desde su aparición, el cómic, como medio de expresión y de comunicación de masas, se ha situado en un terreno ciertamente difuso y, por lo general, las tiras cómicas se han acantonado en las lindes de la inocencia infantil o, por expresarlo de manera sencilla, en terreno de nadie. En la última década del siglo XIX, los monos ocuparon las planas menos importantes del periódico, donde se habilitaban igualmente espacios consagrados al ocio y al asueto de los más pequeños (p. 562).

No obstante, en los últimos años ha habido un cambio progresivo en la percepción sobre este elemento, pasando de ser considerado como una subliteratura perniciosa a convertirse en lectura intelectual, siendo objeto de estudio en campos como la sociología, la cultura, la semiología y la traductología (Valero Garcés, 2000). Así mismo, ha adquirido importancia debido a sus aportes en diversos campos como la comunicación y la educación, integrándose en el discurso cotidiano de la sociedad y adaptándose a las nuevas realidades como el mundo virtual (Soler, 2016).

Así mismo, autores como Artacho (2002) consideran que el cómic ha alcanzado un estatus de medio de comunicación e información, el cual se apoya en un lenguaje basado en una experiencia visual entre el creador del cómic y el lector, provocando un ejercicio visual y verbal en este último. Inclusive, por su forma artística, ha logrado evolucionar hasta la categoría de lenguaje:

El cómic desde su nacimiento hasta la actualidad se ha desarrollado como medio de expresión de ideas, como lenguaje narrativo y como producto cultural, histórico o personal. Como forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o una idea, encerrados en la unidad espaciotemporal

específica del cómic que es la viñeta, ha alcanzado la categoría de lenguaje arraigado en el uso de la gente. (Artacho, 2002, pp. 58-59).

Es por ello por lo que, aunque es catalogado como un elemento con fines de entretenimiento, el cómic puede ser utilizado como una herramienta educativa por su simplicidad y su forma de comunicar ideas a través de la relación imagen-texto. De Vicente-Yagüe y Marco (2016) manifiestan que los pictogramas y elementos propios del cómic estructuran y compilan el género narrativo de tal forma que los alumnos presentan resultados favorables de comprensión e interpretación, mientras que Díaz (2016) hace énfasis de la influencia del cómic en el fortalecimiento de la búsqueda de conocimiento por parte del estudiantado:

La lectura de historietas facilita a los estudiantes temas concretos de un modo más entretenido y lúdico, con el fin de despertar el deseo de conocimiento y de exploración. En la lectura intervienen tanto los factores explícitos de la imagen y de la filacteria, como los implícitos entre viñetas. Se podría concluir incluso que este recurso de aprendizaje espolea al alumno en el adiestramiento del análisis crítico relativo a la estética, a las consideraciones literarias, narrativas e ideológicas de la historieta propuesta (p. 568).

Esta afirmación es compartida por Díaz (2016), quien además destaca los beneficios que otorga la implementación del cómic en el desarrollo educativo de los estudiantes:

En términos de aprendizaje, se ha comprobado que los usos didácticos del cómic mejoran las habilidades narrativas de los estudiantes, afianzando además su alfabetización visual lo que, en el sentido

artístico, equivale a una óptima educación del ojo en cuanto a la diferenciación de los estilos artísticos, la percepción de la calidad plástica de una obra de arte, la evaluación de la composición de la plana y la originalidad de los planteamientos estéticos. El alumnado de todos los niveles encuentra el formato cómic fácil de entender y de usar en la formación de idiomas (p. 567).

Por otro lado, Soler (2016) cita a Eco (1984), quien destaca el valor pedagógico del cómic para transmitir un sistema de valores, creando un abanico de posibilidades a partir del surgimiento de la variante de los cómics didácticos, colocando como ejemplo las viñetas que acompañan cualquier manual de instrucciones, las historietas creadas para entender fenómenos políticos o económicos, e inclusive las adaptaciones literarias o biográficas. Sin embargo, es importante destacar que su aplicación en el aula depende de tres factores: “el interés de los profesores por hacer uso de esta herramienta, la disposición inicial de los estudiantes, y la conformación de una seria planificación didáctica que permita conocer las intenciones concretas del uso del cómic” (Guzmán, 2011, p.126).

Llegado a este punto, podemos comprender lo expresado por Soler (2016), quien cita a Gutiérrez (2006) para destacar el cómic como una herramienta de expresión que puede ser usada por los jóvenes, ya que a “esta edad, los jóvenes se encuentran a sí mismos, tienen que solucionar sus propios problemas y aprender a relacionarse con su grupo de amigos, por lo que consideramos importante que las actividades de Enseñanza Secundaria programadas para ellos puedan promover mecanismos de autoidentificación y preocupación por temas juveniles”. (pp. 251-252).

### 2.2.3. *Lenguaje visual*

A pesar de que comúnmente se asocia el lenguaje con todo lo que tenga relación a la palabra, es importante destacar que el lenguaje visual es uno de los primeros sistemas de educación que desarrolla el ser humano, siendo importante sobre todo en los primeros años de vida. Chaparro, Chaparro y Prieto (2018) destacan que el dibujo fue ingresado como materia obligatoria en el sistema académico de las escuelas primarias y secundarias, además orientar las artes académicas y formar a los docentes en este campo. En el contexto colombiano, nuevamente citamos a Chaparro, Chaparro y Prieto (2018) para explicar cuál es el papel de la artística en el sistema educativo de nuestro país:

Hay que tener en cuenta que las actividades artísticas están incluidas como competencias escolares en los estándares educativos del Ministerio de Educación Nacional de Colombia y buscan una orientación pedagógica para la educación artística que promueva la cultura y el reconocimiento a la diversidad de las expresiones, así como el fortalecimiento de las capacidades de participación de niñas y niños en las escuelas. El aumento reciente en los proyectos conducidos por artistas y educadores sugiere que el clima para la actividad investigativa en las artes en infancia está cambiando, no solo en los países desarrollados, sino también en Latinoamérica y demás países en desarrollo como Colombia (p. 195).

A partir de este enunciado, podemos evidenciar que la artística está tomando un papel más protagónico en el sistema educativo, brindándole herramientas a los estudiantes y a los profesores para utilizar las artes como un método de aprendizaje y enseñanza. En ese orden de ideas, es importante que todos los actores de la educación se familiaricen con la alfabetización visual. López y Villa (2017) destacan la importancia de la alfabetización visual para el hombre, definiéndola como el conjunto

de “diferentes competencias visuales que las personas desarrollan cuando observan, al tiempo que integran a este acto diferentes experiencias sensoriales” (p.178). En ese orden de ideas, podemos manifestar que el lenguaje visual es definido como un tipo de lenguaje que permite interpretar todo lo que es percibido a través de los ojos, utilizando como herramientas las imágenes y los signos gráficos. Su principal característica es definida por Cremades (2017) de la siguiente manera, comparándolo con el lenguaje verbal:

El pensamiento visual es isomórfico o analógico, es decir, produce modelos mentales similares o análogos al objeto evocado; en cambio, el pensamiento verbal es lineal, paracústico y conceptual-lingüístico. Es fundamentalmente arbitrario, mientras que el lenguaje visual es más bien motivado; el lenguaje verbal es fundamentalmente digital (las unidades básicas del lenguaje, los fonemas, tienen un carácter discreto), mientras que el visual es analógico (las imágenes tienen un carácter imitativo) (p.26).

Llegado a este punto, podemos observar que la principal característica del lenguaje visual es que es analógica, lo que significa que genera imágenes similares a lo que observa, y busca plasmarlos en su imaginación para adquirir nuevo conocimiento. López y Villa (2017) afirman que el desarrollo de esa capacidad “permite, entre otras cosas, a una persona visualmente alfabetizada identificar e interpretar las acciones visibles, los objetos, los símbolos, naturales o artificiales que encuentra en su entorno” (pp. 178-179). Por otro lado, López y Villa (2017) hacen énfasis en la importancia que debe tener la alfabetización visual en los procesos educativos, a pesar de que estos no son debidamente tenidos en cuenta en el aspecto laboral:

Las habilidades que comprenden su dominio resultan fundamentales pues es necesario interpretar objetos y símbolos (desde los ámbitos de la cultura global

o local), así como comunicarse con otros. Al mismo tiempo, la definición plantea un reto para la educación del diseño, puesto que, si éstas resultan ser capacidades fundamentales para los profesionales de dichas disciplinas, los programas educativos tendrían que contar con métodos y estrategias para promoverlas. Es importante señalar que estas habilidades son abordadas en talleres y asignaturas reflexivas, en otras palabras, se promueven en los procesos de cualificación educativa, pero no en la dimensión que el escenario laboral sugiere que se haga.

Una herramienta visual muy importante es el dibujo, el cual ha servido como representación de las ideas, pensamientos y saberes del ser humano desde su más tierna infancia. Autores como Chaparro, Chaparro y Prieto (2018) destacan que dibujar es una expresión del pensamiento infantil, el cual le ayuda a desarrollar “capacidades de percepción, de observación y de comunicación, en un espacio donde niños y niñas pueden hablar de sus sentimientos, inquietudes, emociones y temores” (pp. 191-192). Autores como Patiño (2011, p.190, citado en Mornhinweg y Herrera, 2017) recalcan que los dibujos juegan un papel importante en el desarrollo social del niño:

Los niños y niñas adquieren su identidad personal a medida que atraviesan por un proceso de socialización con su entorno, así también los medios de comunicación juegan un papel importante en sus vidas, como los cuentos, las películas, etc., que transmiten información sobre los papeles o funciones de cada sexo y que son asimilados de forma inconsciente, hasta integrarlos como algo natural en su comportamiento (p. 24).

Cabe destacar que esta afirmación va en concordancia con lo que manifiesta Chaparro (2014) acerca de la función del dibujo no solo como representación de la

realidad, sino como formador de una cultura visual al que estamos expuestos constantemente:

No solo permite representar la realidad, sino que debe contribuir a formarnos en una cultura visual que está articulada con lo que vemos en el cotidiano: medios televisivos, Internet, la ciudad, en fin, todo aquello que sea sensible a nuestros sentidos; donde quizá las actividades desarrolladas durante el taller rutas de la colonia, que apunten a comprender aún mejor las posibilidades didácticas el dibujo en la comunicación visual en la educación artística (p.117)

Para concluir, es preciso afirmar que el dibujo juega un papel muy importante en la concepción que tiene el ser humano acerca de su cotidianidad. El primer sistema de aprendizaje que desarrolla el ser humano es el visual: a través de los ojos adquiere conocimientos y aprende a concebir la realidad que le rodea, asimilando cada dibujo y cada signo con un aspecto de la realidad. Es por ello por lo que es importante potenciar entre los estudiantes estrategias y métodos educativos que prioricen dibujos y contenido visual para incentivar el conocimiento entre los estudiantes.

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Naturaleza de la investigación**

El presente estudio parte del enfoque mixto. Autores como Creswell, (2008); Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista, (2010); y Valenzuela y Flores (2012), citados en Libaak (2017) definen el enfoque mixto como “una clase de investigación donde el investigador mezcla o combina métodos, técnicas, aproximaciones, conceptos y lenguaje cuantitativos y cualitativos en el estudio de un mismo fenómeno” (p. 3), el cual permite al investigador contrastar los resultados derivados de cada enfoque. En nuestra investigación, se analiza de forma cuantitativa la percepción de los estudiantes encuestados, y se analiza de forma cualitativa los documentos que permiten conocer más sobre el cómic, además de observar cómo los estudiantes mejoran sus conocimientos. Este proyecto de investigación se inscribe en la línea de investigación es Educación y Sociedad, considerando que la educación brinda los conocimientos necesarios que le permiten al hombre desarrollarse y ser útil en la sociedad.

El paradigma para utilizar es sociocrítico, puesto que abarca el lineamiento participativo que caracterizará al trabajo. Es pertinente este paradigma para nuestra investigación, puesto que nos permitirá analizar y transformar la estructura de las relaciones sociales, así como dar respuesta a los problemas que se generen en este contexto (Alvarado y García, 2008). Cabe destacar que la educación tiene una marcada incidencia en las relaciones sociales, por lo que cada transformación que ésta sufra repercutirá en la estructura de los seres humanos, y la forma cómo se relacionan entre sí. A su vez, esta investigación tiene como objetivo, así como lo plantearon autores como Alvarado y García (2008), realizar un aporte para generar un cambio social entre las comunidades. La investigación es descriptiva, en el que el objeto de estudio será examinado en su entorno y luego tomará participación en el trabajo, lo

que nos permitirá conocer de primera mano el impacto de la implementación de los cómics en el aula de clases.

### **3.2. Tipo y diseño de la investigación**

El tipo de investigación utilizado es el descriptivo, en el que se “exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado” (Rojas, 2015, p. 7), por lo que el eje fundamental de este tipo de investigación es exponer lo más detallado posible las situaciones que se presentan en el proceso de estudio. Este tipo de investigación es pertinente para nuestro estudio, puesto que menester presentar el contexto en el que se desarrollan los estudiantes que son objeto de estudio, así como detallar cada proceso por el que atraviesan para poder obtener su conocimiento a través de los distintos métodos que les provee la enseñanza, entre esos el cómic. Cauas (2015) afirma que la investigación descriptiva consiste en darle respuesta a una serie de preguntas tales como: ¿Qué es?, ¿Cómo es?, ¿Dónde está?, ¿Cuándo ocurre?, ¿Qué actores están involucrados?, ¿Qué elementos los componen?, con el objetivo de “producir información que puede ser utilizada para todo tipo de trabajos y servicios socio educativos” (p. 17), por lo que este tipo de investigación es el adecuado para cumplir con los objetivos trazados en el estudio.

### **3.3. Población y muestra**

Se escogió como población a los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, ubicado en el municipio de San Diego, Cesar, compuesto por un total de 120 alumnos. Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico, de conveniencia, puesto que este muestreo “cumple con características de interés del investigador, además de seleccionar intencionalmente a los individuos de la población” (Hernández y Carpio, 2019, p. 78). Los estudiantes que componen la muestra de esta investigación fueron escogidos subjetivamente teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Estudiantes con promedio de notas alto
- Estudiantes que recibieron permiso de sus padres para participar en la investigación
- Estudiantes con alta producción creativa

En total, en la primera fase del estudio participaron 55 estudiantes, además de 12 profesores y padres de familia de la I.E. Rafael Uribe Uribe, a los que se les aplicó una encuesta para conocer su percepción sobre nuestro objeto de estudio, el cómic. De esos 55 estudiantes se escogieron 22 para la segunda fase, teniendo en cuenta los criterios previamente establecidos, a los que se le agregó interés y compromiso en participar en la segunda fase de la investigación, puesto que varios de los estudiantes desistieron de seguir participando.

### **3.4 Instrumentos y técnicas de recolección de datos**

Para este estudio es fundamental desarrollar técnicas que nos permitan recolectar los datos con precisión. Teniendo en cuenta que nuestro estudio es de corte cualitativo, tanto las técnicas estudiadas como el instrumento utilizado, además del análisis e interpretación de datos, cumplen con los parámetros para que el estudio sea de este corte. Las técnicas que han sido evaluadas para desarrollar el trabajo son las siguientes:

#### **3.4.1. Técnica Observación participante y su instrumento Diario de campo**

Esta técnica es importante porque no solo se limita al simple hecho de ver, acción que realizamos en la cotidianidad, sino que “implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (Hernández Sampieri, p. 399). Por lo tanto, la investigación nos proporcionará información para detallar cómo los estudiantes interactúan a través del cómic para acceder a nuevos conocimientos y fortalecer su proceso de aprendizaje. El grupo observado serán los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar, cuyas edades oscilan entre los 11 y 12 años, que provienen de un estrato socioeconómico bajo y un núcleo familiar conformado por padre, madre y hermanos.

El diario de campo permite al investigador documentar detalladamente cada paso que realiza en su investigación. Huamán (2016) cita a Restrepo (2013) para explicar que uno de los aspectos que más caracteriza al diario de campo registrar toda la información que recaba el investigador, cuál es su percepción acerca del objeto de estudio, cómo utilizan las herramientas y cómo los participantes de la investigación reaccionan ante su desarrollo. Así mismo, también se caracterizan por entregar una mirada crítica acerca de la investigación, analizando cada detalle que cuestione o fortalezca el estudio realizado.

#### **3.4.2. Técnica Recopilación documental y su instrumento análisis documental**

Para Sandoval (2000), el análisis documental “constituye el punto de entrada al dominio o ámbito de investigación que se busca abordar e, incluso, es la fuente que origina en muchas ocasiones el propio tema o problema de investigación” (p. 137), puesto que, a través de esta técnica, se puede acceder a información vital que permita “la descripción de los acontecimientos rutinarios, así como de los problemas y reacciones más usuales de las personas o cultura objeto de análisis” (Sandoval, 2000, pp.137-138). Por lo tanto, analizar los documentos utilizados como antecedentes es crucial en el desarrollo de la investigación, tal como se evidenció en el capítulo II.

Blázquez y Peretti (2006) explican que la matriz documental es definida como un esquema que posee un desarrollo secuencial y sistemático, con el objetivo de evaluar lo concerniente a consistencia y correspondencia de los documentos en el sistema de información. La importancia de la matriz documental para esta investigación radica en que entregará un panorama acerca de lo que se ha desarrollado a nivel académico sobre el cómic y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, la matriz documental cumple un papel como base para construir un sistema de información. Los autores destacan que es fundamental que un SI tenga una adecuada consistencia a la hora de presentar sus datos, puesto que les permite organizar la información con mayor claridad.

Para esta investigación se tuvieron en cuenta documentos relacionados con el cómic como estrategia del aprendizaje, publicados en un periodo comprendido entre 2018 y 2020 en

idioma español. En total se escogieron cinco documentos, los cuales son presentados a continuación:

*El comic como recurso didáctico para la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la institución educativa “Antonio Raimondi”, Independencia, publicado por B. Trinidad en 2018.*

*El cómic como recurso didáctico interdisciplinar, publicado por I. Gómez y M. Ruiz en 2019.*

*Enseñando la Guerra Civil española en el País Vasco a través del cómic histórico: una propuesta para la educación secundaria, publicado por I. Saitua en 2018.*

*El cómic en el aprendizaje lexical del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Rumiñahui de la ciudad de Sangolqui período 2017 – 2018, publicado por M. Oña en 2018.*

*El uso del cómic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de grado quinto del colegio Diana Turbay, publicado por A.D. Dueñas y M.Z. León en 2020.*

### **3.4.3. Técnica Encuesta cualitativa y su instrumento Cuestionario**

La encuesta cualitativa es un método utilizado en investigaciones con el objetivo de obtener datos acerca del razonamiento y las motivaciones subyacentes de las personas, los cuales permitirán entender de forma clara un tema en específico. Consiste en una recopilación de información que nos ayudará a formular una hipótesis a nuestra investigación, la cual será contrastada más adelante. En el caso de este estudio, las encuestas cualitativas serán realizadas a estudiantes de sexto grado, padres de familias y profesores de la I.E. Rafael Uribe Uribe, con el objetivo de conocer su percepción acerca del cómic y su labor en la educación.

Es pertinente para este estudio puesto que nos permite analizar de forma inicial la disposición de la comunidad educativa hacia una herramienta novedosa de educación, realizando una comparación entre los conocimientos adquiridos por los estudiantes antes y

después de la implementación del cómic. Ballestín y Fábregues (2019) hacen énfasis en la importancia del enfoque cualitativo que deben tener las encuestas y las investigaciones, debido a que permite comprender las acciones, los motivos y las razones de las personas para adoptar un rol o tomar una decisión sobre un tema determinado.

En total se encuestaron en la primera fase a 51 estudiantes de los grados sexto de la I.E. Rafael Uribe Uribe. Se desarrolló una encuesta de siete preguntas, las cuales seis fueron de única respuesta, en el que las opciones son SI y NO, mientras que la cuarta pregunta los estudiantes justificaron su respuesta.

El cuestionario es una de las herramientas más utilizadas en las investigaciones, debido a su alto grado de precisión y objetividad. Moscoso (2017) cita a Pourtois y Desmet (1988) para destacar que este método aparece como solución a las dificultades que presentan otras técnicas como la observación participante. Así mismo, el autor afirma que, a pesar de que su finalidad es principalmente cuantitativa, las investigaciones de corte cualitativa también la pueden utilizar como un recurso valioso para recolección de datos. En la segunda fase se realizó un cuestionario a 22 estudiantes de sexto grado de la I.E. Rafael Uribe Uribe que consistió en 13 preguntas: las dos primeras de justificación, las cuatro siguientes (del 3 al 6) de opción múltiple con única respuesta, las siguientes cinco (del 7 al 11) son de opción verdadero o falso, la pregunta 12 es de justificación, y la 13 consiste en una propuesta artística.

El principal instrumento utilizado para el proceso de recolección de información es el cuestionario, el cual se realizó a los estudiantes de sexto grado, padres de familia y profesores de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar. Este instrumento es uno de los más utilizados en las investigaciones, gracias al cual se obtiene cuantiosa cantidad de información sobre actitudes, intereses, opiniones, conocimiento y comportamiento (Páramo, 2017). Por lo tanto, esta herramienta es la escogida para llevar a cabo la siguiente investigación. Así mismo, se utilizará el diario de campo para detallar el proceso que se siguió con los estudiantes en la creación, diseño y elaboración del cómic que será utilizado como herramienta educativa.

### 3.5. Confiabilidad

Albarrán y Vivas (2014) detallan los métodos más utilizados para medir la confiabilidad del instrumento escogido:

1. Medida de estabilidad: El instrumento de medición se aplica dos o más veces a un determinado grupo de personas transcurrido cierto período de tiempo. Confiabilidad por test-retest, “r” de Pearson.
2. Método de formas alternativas o paralelas: Consiste en presentar otras versiones equivalentes del instrumento de medición. Coeficiente de correlación producto-momento de Pearson.
3. Método de mitades partidas: El instrumento se aplica una sola vez, el total del ítem se divide en dos partes y los resultados son comparados. (Pearson y Spearman-Brown).
4. Medidas de consistencia interna: Requiere sólo una administración. Confiabilidad del test según el método de división de las mitades por Rulon y Guttman, Fórmula 20 de Kuder-Richardson, el Coeficiente del Alfa de Cronbach.

Para medir la confiabilidad del cuestionario, se aplicó el método medida de estabilidad, aplicando el primer cuestionario sobre la percepción del cómic dos veces en los estudiantes en un corto periodo de tiempo. Se evidenció que los estudiantes mantuvieron constancia en sus respuestas, teniendo en cuenta que las preguntas fueron fáciles de entender. Tanto el cuestionario de percepción como el cuestionario de evaluación fue analizado y revisado por los profesores de las distintas áreas de la I.E. Rafael Uribe Uribe, puesto que las preguntas, sobre todo del cuestionario de evaluación, tenían relación con las áreas de estudio de los profesores que lo revisaron. Esto demuestra que el cuestionario goza de credibilidad por ser estable, de fácil entendimiento para los estudiantes y revisado por los profesores de las áreas estudiadas.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **4.1. Procesamiento de datos**

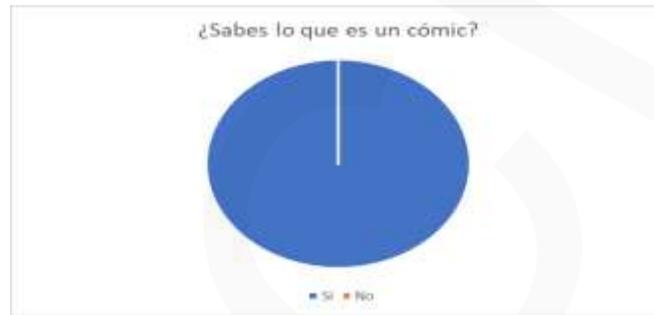
Para iniciar el proceso de la construcción del Cómic, primero fue menester conocer cuál era la concepción que tenían los estudiantes acerca del cómic y su utilización como herramienta educativa. Para ello, fue necesario realizar un cuestionario en el que se le preguntaría a los alumnos acerca de su concepto sobre esta herramienta. Así mismo, se desarrolló un cuestionario a padres de familia y profesores para conocer igualmente su concepto y opinión sobre el Cómic.

Tanto los estudiantes como los padres de familia y los maestros mostraron su disposición al momento de participar en la aplicación de los cuestionarios, el cual se desarrolló en los horarios de clases de los estudiantes, en los horarios de descanso de los profesores, y en las reuniones con los padres de familia. El ambiente de confianza desarrollado previamente con los estudiantes, padres de familia y profesores fue fundamental para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos sin ningún contratiempo.

En total se aplicaron encuestas a 51 estudiantes de sexto grado de la I.E. Rafael Uribe Uribe, y a 16 personas (entre profesores y padres de familia) vinculados con el desarrollo social y educativo de los alumnos. Luego de este proceso se llevó a cabo la tabulación de las respuestas, el cual brindó información valiosa para medir la concepción sobre el cómic, su impacto inicial en el desarrollo de los social de los estudiantes, y su disposición a aceptarlo como elemento de aprendizaje.

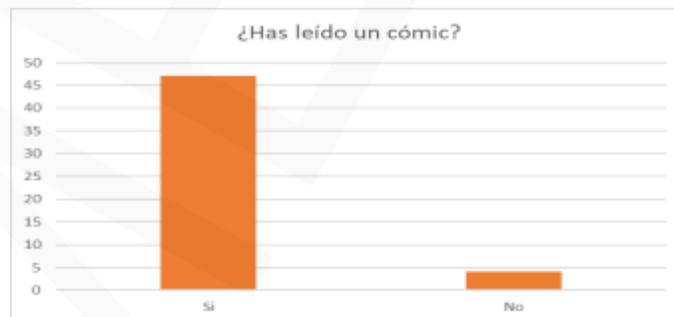
#### 4.1.1. Análisis de la encuesta a estudiantes

En la primera pregunta “¿Sabes lo que es un cómic?”, todos los encuestados respondieron afirmativamente.



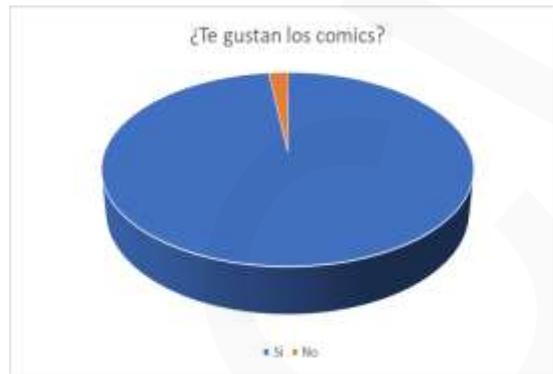
Gráfica 1. ¿Sabes lo que es un cómic? Fuente: elaboración propia

En la segunda pregunta “¿Has leído un cómic alguna vez?”, 47 de los encuestados respondieron afirmativamente, y cuatro respondieron negativamente.



Gráfica 2. ¿Has leído un cómic? Fuente: elaboración propia

En la tercera pregunta “¿Te gustan los cómics?”, 50 de los encuestados respondieron que sí, y solo uno respondió que no.

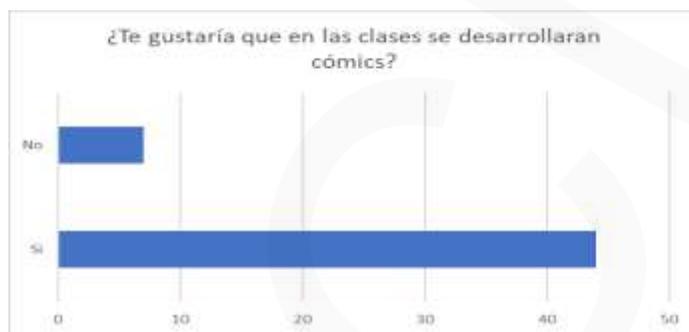


Gráfica 3. ¿Te gustan los cómics? Fuente: elaboración propia

En la cuarta pregunta “¿Qué es lo que más te gustan de los cómics?”, los encuestados entregaron diversas respuestas. A continuación, se presenta una lista de palabras clave:

- Dibujos
- Historias
- Personajes
- Chistes
- Colores
- Risas
- Diversión

En la quinta pregunta “¿Te gustaría que en las clases se desarrollaran cómics?”, 44 de los encuestados respondieron de forma afirmativa, mientras que siete respondieron de forma negativa:



Gráfica 4. ¿Te gustaría que en las clases se desarrollaran cómics? Fuente: elaboración propia

En la sexta pregunta “¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje?”, 50 de los encuestados respondieron que sí, mientras que un encuestado respondió que no:



Gráfica 5. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje? Fuente: elaboración propia

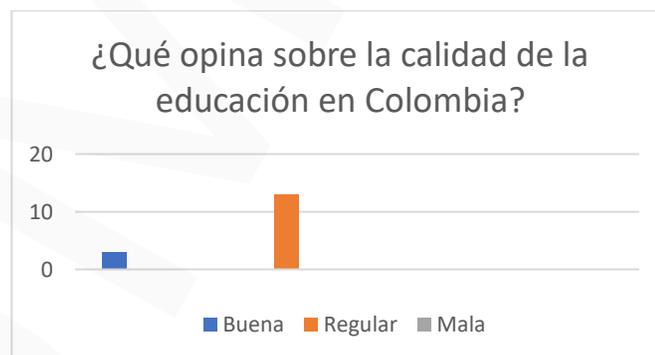
En la séptima y última pregunta “¿Consideras que aprenderías más si las clases se enseñan utilizando cómics?”, 46 de los encuestados manifestaron que sí aprenderían, y los cinco restantes dijeron que no:



Gráfica 6. ¿Consideras que aprenderías más si las clases se enseñan utilizando cómics? Fuente: elaboración propia

#### 4.1.2. Encuestas a padres de familia y docentes

En la primera pregunta “¿Qué opina sobre la calidad de la educación en Colombia?”, tres de los encuestados respondieron que es buena, trece respondieron que es muy regular, y ninguno respondió que era mala.

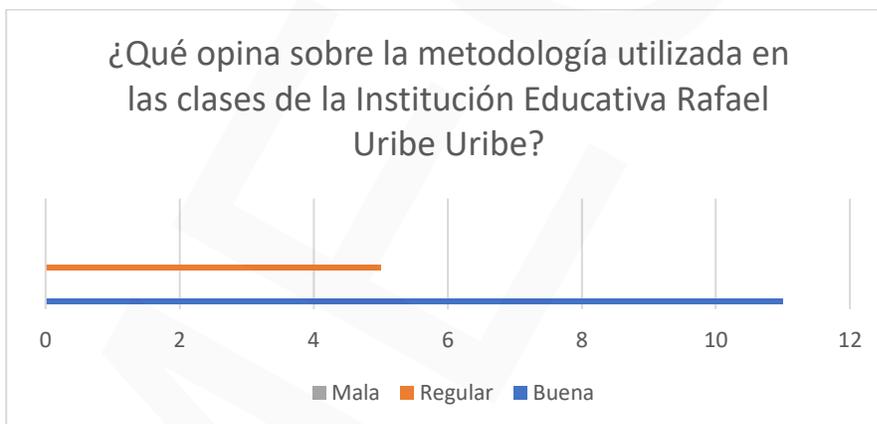


Gráfica 7. ¿Qué opina sobre la calidad de la educación en Colombia? Fuente: elaboración propia

Al ser consultados por las razones por las cuales considera la calidad de la educación como “regular”, las razones más destacadas fueron las siguientes:

- El Estado no invierte suficiente dinero en la educación, y las reformas propuestas se quedan en el papel.
- Falta de personal docente e infraestructura
- Poca preparación del estudiante, y falta de compromiso de éste.

Para la segunda pregunta “¿Qué opina sobre la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe?”, once de los encuestados respondieron que es buena; cinco respondieron que era regular, y ninguno contestó que era mala.



Gráfica 8. ¿Qué opina sobre la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe? Fuente: elaboración propia

Sobre la percepción positiva de la metodología usada en la I.E. Rafael Uribe Uribe, los encuestados manifestaron las siguientes razones:

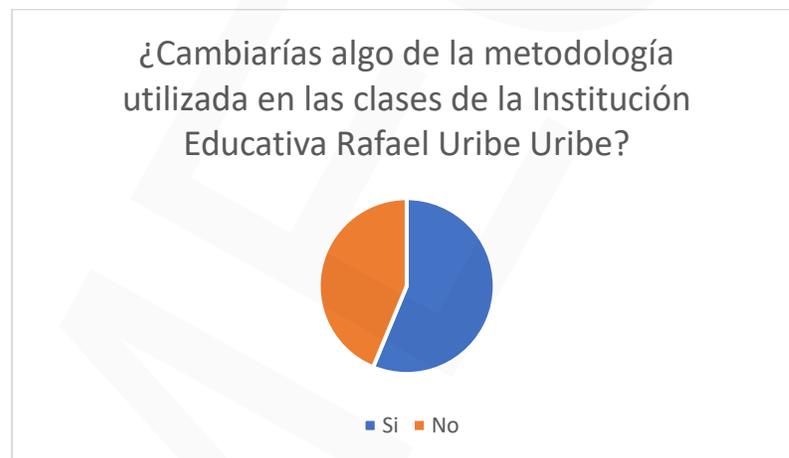
- Se reflejan resultados positivos en los estudiantes
- Hay compromiso por parte de los estudiantes para aprender, y de los profesores para enseñar

- Se entienden las clases a partir de estrategias de enseñanza

Por otra parte, los encuestados que tienen una percepción regular esbozaron las siguientes razones:

- Hay pocos recursos educativos
- No maneja una metodología determinada
- No va acorde con el sistema educativo

Acerca de la tercera pregunta: “¿Cambiarías algo de la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe?”, nueve personas contestaron afirmativamente, mientras que siete respondieron negativamente.



Gráfica 9. ¿Cambiarías algo de la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe? Fuente: elaboración propia

Los encuestados que respondieron “sí”, fueron consultados acerca del cambio que realizarían a la metodología de las clases. Entre las razones mencionadas se encuentran las siguientes:

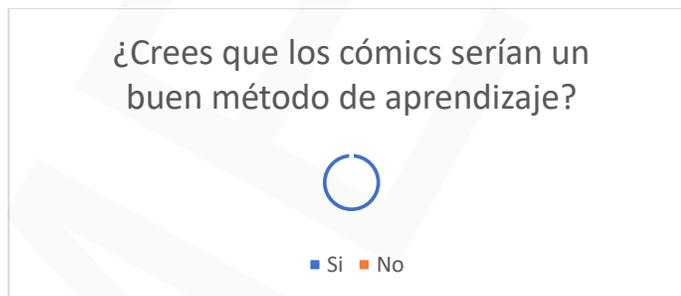
- Implementación de estrategias, basados en dinámicas y ejercicios, para estimular aprendizajes y poner al estudiante a reflexionar.

- Cambiar la enseñanza tradicional, que es muy sesgada.

En la cuarta pregunta: “¿Qué opinas sobre implementar el cómic como método de aprendizaje?”, los encuestados esbozaron varias consideraciones. A continuación, se presenta una lista de palabras claves:

- Novedoso
- Creativo
- Interesante
- Divertido
- Innovador

La quinta pregunta: “¿Crees que los comics serían un buen método de aprendizaje?”, los 16 encuestados contestaron afirmativamente.

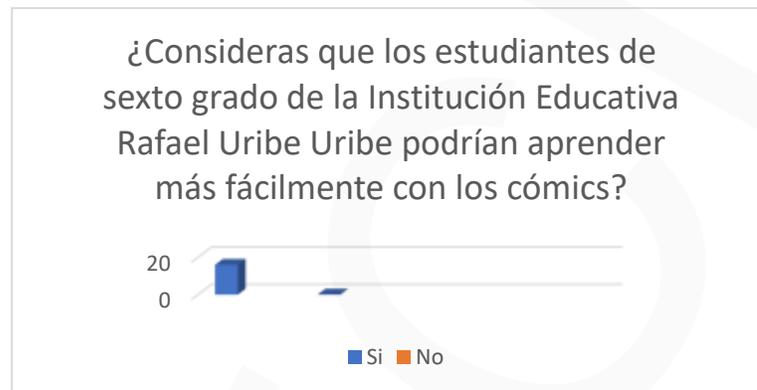


*Gráfica 10. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje? Fuente: elaboración propia*

Sobre las razones por las que consideran que los cómics serían un buen método de aprendizaje, los encuestados manifestaron lo siguiente:

- Los estudiantes pueden aprender de manera más práctica y sencilla
- Motiva a los estudiantes en clases más dinámicas
- Desarrolla habilidades cognitivas

En la última pregunta “¿Consideras que los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe podrían aprender más fácilmente con los cómics?”, todos los encuestados contestaron afirmativamente.



Gráfica 11. ¿Consideras que los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe podrían aprender más fácilmente con los cómics? Fuente: elaboración propia

Sobre las razones por las que consideran que los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe podrían aprender más fácilmente con los cómics, los encuestados manifestaron lo siguiente:

- Les permite desarrollar habilidades
- Es un método atractivo que les gusta
- Se identifican con los dibujos animados
- Estimula su creatividad

#### 4.2. Análisis del diseño y elaboración del cuestionario

El proceso de obtener información a través del uso de un cuestionario representa un proceso esencial en las diferentes áreas académicas del conocimiento y los saberes. Sin importar el área o el tema a trabajar, el uso de las encuestas es habitual en las investigaciones cuya fuente de información son los cuestionarios.

Cuando se realiza una encuesta se debe tener presente el diseño y la elaboración de las preguntas del cuestionario ya que, las respuestas y los resultados obtenidos de la encuesta estarán mayormente determinados a lo adecuado que haya sido el diseño de las preguntas. Sin embargo, debemos tener presente y ser conscientes que no existen principios básicos o reglas concretas que garanticen el diseño, elaboración y resultado de un cuestionario efectivo y eficaz.

No obstante, antes de comenzar el diseño y elaboración del cuestionario del comic Benkos Biohó fue fundamental conocer claramente cuál sería el objetivo del levantamiento de la información (De Leeuw, Hox y Dillman, 2008). Aun así, para el desarrollo del cuestionario que evaluaría o mediría los resultados del comic Benkos Biohó se tuvo como guía y referente las indicaciones del *5to cuadernillo técnico de evaluación educativa desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios*<sup>1</sup> además que, para la elaboración del mismo se tuvo presente el tiempo de entrega que tendrían los estudiantes para responder el cuestionario y el cual fue de un mes, lo que permitió diseñar un cuestionario con diferentes tipos de preguntas, diseñado para medir principalmente la comprensión de lectura y evaluar a la vez la capacidad del estudiante de aprender y estudiar la biografía del héroe Benkos Biohó, asimismo del contexto histórico y los datos geográficos que se narran en la historia del comic. Sin embargo, la estructura final para la elaboración del cuestionario se definió principalmente por la práctica por parte del investigador antes y durante el proceso de elaboración del comic, es decir, que a través de la experiencia adquirida del investigador/profesor con los estudiantes y su conocimiento previo del contexto social, cultural y geográfico, nivel de aprendizaje y necesidades de los estudiantes; se diseñó y elaboró el tipo de preguntas que tendría el cuestionario; también definió su redacción,

contenido, orden y secuencias para que fueran acordes a los propósitos de los resultados que se querían medir o evaluar con el comic.

Para el proceso de elaboración, desarrollo y validación del cuestionario del comic Benkos Biohó lo primero que se definió fue el constructo (los conceptos que son medidos a través del instrumento) que se deseaba conocer, esto, a partir de la investigación desarrollada y el ejercicio que implicaba determinar cuáles serían los indicadores empíricos, es decir, visibles a través del cuestionario, que permitirían dar cuenta del constructo/concepto, que estaría definido por la comprensión de lectura, análisis y estudio por parte de los estudiantes del grado 602 de La Institución educativa Rafael Uribe Uribe con el comic Benkos Biohó.

---

#### 4. Centro de Medición MIDE UC/ Macul, Santiago, Chile, cp 7820436/ Tamara Bravo Paniagua, MIDE UC Susana Valenzuela González, MIDE UC

El constructo desarrollado para este cuestionario fue elaborado teniendo en cuenta las áreas de artística y Ciencias Sociales, debido a las características del proyecto y el proceso que se ha venido llevando en la Institución educativa durante los últimos dos años con el tema transversal de la Afrocolombianidad y que precisamente implica estas dos áreas académicas. Este constructo es directamente observable y su “uso” a nivel empírico fue realizado de dos formas. Una fue mediante un proceso guiado teóricamente, también conocido como estrategia *top down*, en el cual, a partir de la teoría y la revisión de la literatura, se busca identificar los indicadores observables del constructo. Otra forma fue a través de un proceso guiado por los datos o *bottom up*, en el cual, a partir de una indagación cualitativa previa, se propone un constructo teórico que dé cuenta del fenómeno observado. <sup>2</sup>

Una vez que se definió el constructo para la elaboración del cuestionario del comic se procedió a transformarlo en variables medibles, las cuales permitieron determinar cuáles serían a la vez los indicadores empíricos, es decir, aquellos que serían observados a través del cuestionario y que permitirían dar cuenta del constructo. Este proceso empezó desde algo muy sencillo o básico hasta algo más concreto.

## ESQUEMA DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE CONSTRUCTOS<sup>3</sup>



Usualmente y debido a la dificultad de los constructos que se evalúan a través de los cuestionarios, se consideran no solo las dimensiones sino también las subdimensiones, y en algunos casos puede requerir incluso más clasificaciones que las expuestas en la imagen anterior, eso dependerá de la complejidad del constructo que aborde el investigador, aunque específicamente para este cuestionario no fue necesario incluir más clasificaciones, no obstante si fue necesaria la elaboración de un cuadro o tabla guía para definir los indicadores determinados en el comic Benkos Biohó. El constructo para este cuestionario se definió a través de la comprensión de lectura, análisis y estudio del comic Benkos Biohó por parte de los estudiantes del grado 602 de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe en el corregimiento de Media Luna-Cesar.

---

2. los procesos de definición de este constructo *Top down -bottom*, junto con la construcción de las tablas de especificaciones, se tratan con mayor profundidad en la pag.7 del 5to cuadernillo técnico de evaluación educativa *Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios/ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación INEE/ Chile.* / Tamara Bravo Paniagua, MIDE UC Susana Valenzuela González, MIDE UC

3. Esquema tomado de la pag5 /5to cuadernillo técnico de evaluación educativa *Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios/ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación INEE/ Chile/ Tamara Bravo Paniagua, MIDE UC Susana Valenzuela González, MIDE UC*

El marco conceptual para este proyecto nos indicaría que los comics pueden ser usados por los estudiantes del grado 602 de la Institución educativa Rafael Uribe Uribe como una herramienta para el aprendizaje y estudio, y esto debe medirse en relación con la dimensión y de esta la subdimensión que son el área de artística y ciencias sociales además del comic, asimismo el uso y desarrollo de la historieta Benkos Biohó elaborado para estimular la lectura, enseñar e ilustrar el legado de la cultura Afrocolombiana en nuestra historia, además de sus orígenes, causas y protagonistas serian el aspecto que estaría con los indicadores, que, en su conjunto son los resultados de las respuestas del cuestionario. (ver tabla)

**TABLA 1**

COMPRESION DE LECTURA, ANALISIS Y RESULTADOS DEL COMIC BENKOS BIOHÓ POR LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6-2 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE

Dimensión	Subdimensión	Aspecto	Indicador
Estudiantes del grado 602	Área de ciencias sociales	Lectura e interpretación Del comic Benkos Biohó	Comprensión de lectura Desarrollo e interpretación de un tema histórico.
		Estudio y análisis del legado africano en nuestra cultura e historia. Historia de la esclavitud en América siglo XVI	Refuerzo de un tema específico. Respuesta de aprendizaje
	Área de artística	Desarrollo y uso de un tema a partir de una manifestación Artística.	Disposición del estudiante al uso de los comics como herramienta de apoyo lúdica para el estudio y aprendizaje.
			Apropiación del estudiante por un tema de estudio a partir de una

			manifestación artística
<b>Institución Educativa Rafael Uribe Uribe</b>	<b>Comic Benkos Biohó</b>	Aprendizaje con los comics.	Actividades académicas que implican el uso funcional de los comics
			actividades lúdicas que implican el uso creativo de los comics.
		Uso de los comics para la enseñanza-aprendizaje escolar.	Uso de los comics como herramienta para apoyar la enseñanza de un tema. Uso de los comics para apoyar procesos de evaluación.

#### 4.2.1. Construcción de las preguntas para el cuestionario

Como se mencionó anteriormente para la realización del constructo, las dimensiones y los subdimensiones realizados en la tabla 1, las preguntas fueron el aspecto central del instrumento de medición y, en su conjunto, las que conformaron el cuestionario. Su elaboración y desarrollo se determinó principalmente por el tiempo que tendrían los estudiantes del grado 602 para responder las respuestas, y el cual sería de un 1 mes; este periodo de tiempo permite que el cuestionario lleve distintas clasificaciones de preguntas de acuerdo con el indicador que se quiere evaluar del comic Benkos Biohó, a la par las preguntas también tienen un grado de dificultad variado debido al prolongado tiempo para las respuestas, lo cual permite un mayor análisis, estudio, lectura e interpretación por parte de los estudiantes.

El cuestionario del comic Benkos Biohó presenta 13 tipos de preguntas que están clasificadas desde:

- a) su función, como preguntas de acceso o filtro por ejemplo en la pregunta 12:  
*¿Crees que en la actualidad se practica la esclavitud? Si tu respuesta es afirmativa explica de qué manera se da* en esta pregunta los estudiantes

seleccionan una determinada alternativa y dependiendo su respuesta tienen acceso a la pregunta siguiente.

- b) su contenido, conocidas como preguntas objetivas o factuales por ejemplo en la pregunta **3: *¿En cuál de los siguientes siglos se desarrolla la historia del comic?*** Y subjetivas o no factuales por ejemplo en la pregunta **4: *Los países tratantes de esclavos que la historia del comic menciona eran...***
- c) Por su respuesta, conocidas como preguntas abiertas y cerradas por ejemplo la pregunta 1:

***¿Por qué crees que el autor del comic denomina *El esclavo Rey* al personaje de *Benkos Biohó*?*** Esta pregunta es abierta por que no existen alternativas codificadas de respuestas y se deja un espacio en blanco para que el estudiante pueda responder con sus propias palabras. Asimismo, están las preguntas cerradas como por ejemplo la pregunta **5:**

***¿De los siguientes instrumentos musicales y Animales cuáles son de origen africano?*** Esta pregunta es cerrada o precodificada, se le conoce así por que presentan un encabezado y tronco, pero luego se muestran categorías predeterminadas de respuesta, ejemplo:

- a. La guitarra y el León
- b. El piano y la jirafa
- c. **El tambor y el rinoceronte**
- d. La trompeta y el tigre

Dado que en esta pregunta se otorgan las alternativas de respuesta, en este caso los animales e instrumentos de origen africano, se permite evaluar si el estudiante

reconoció los símbolos correspondientes a la respuesta y que se encuentran implícitos de manera ilustrada en el comic como parte de la decoración de sus páginas; esto significa que el investigador/docente posee un conocimiento considerable sobre los participantes y el objeto de estudio y acerca de cómo se utilizarán las respuestas antes de construir una pregunta (Peterson, 2000).

Por los motivos citados con anterioridad las preguntas cerradas del cuestionario del comic Benkos Biohó fueron más complejas de construir que las preguntas abiertas, además de tener una mayor participación en el número de preguntas (10 en total) presentes en el cuestionario.

#### **4.2.2. Tipos de preguntas para el cuestionario**

Las preguntas cerradas que se presentan en el cuestionario de Benkos Biohó son mostradas de distintas maneras, esto se da dependiendo de las opciones de respuesta para poder dar una mayor certeza y rigurosidad de la respuesta por parte del estudiante, debido al amplio tiempo que tiene el estudiante para responder y que se mencionó anteriormente en el apartado de diseño y elaboración cuestionario. A continuación, se ejemplifican los principales casos.

#### **Preguntas dicotómicas**

Este tipo de preguntas tienen solamente dos opciones de respuesta y se suelen utilizar para verificar la presencia de ciertos atributos y obtener información factual<sup>4</sup>. En este caso y para el cuestionario del comic Benkos Biohó se realizaron cuatro preguntas de tipo falso o verdadero (preguntas 7-8-9-10-11), las cuales por sus características dicotómicas presentes (sus dos únicas opciones de respuestas son F/V) le permiten entrar en esta categoría como muestra el siguiente ejemplo de la pregunta 9:

#### **9. Responde Falso o verdadero:**

- a. En *mayo* de 1621 fue condenado a la horca Benkos Biohó \_\_\_\_

b. **Nueva Orleans** fue una ciudad receptora de esclavos \_\_\_\_\_

### **Preguntas de elección múltiple**

Este tipo de preguntas presenta múltiples opciones de respuestas y se caracterizan por ser exhaustivas y mutuamente excluyentes, esto significa que las alternativas deben reflejar todas las opciones posibles de respuesta<sup>5</sup>. Asimismo, existen dos tipos principales de preguntas cerradas de elección múltiple: las de respuesta única y las de respuesta múltiple. Para el cuestionario del comic Benkos Biohó se utilizaron solamente preguntas de respuesta única (preguntas 3-4-5-6) y son aquellas que se le pide al estudiante que seleccione solo una de las alternativas disponibles, un ejemplo de estas preguntas es la pregunta **6**:

***El héroe Benkos Biohó huyo durante meses de las tropas del gobernador Gerónimo de Suazo y el asedio de los perros rabiosos a través de....***

- a. La parroquia cercana de Arcabuco
- b. El mar caribe y sus costas
- c. La selva agreste y los páramos
- d. Los Manglares, ciénagas y pantanos**

---

4. Pag18 /5to cuadernillo técnico de evaluación educativa Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios/ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación INEE/ Chile/ Tamara Bravo Paniagua, MIDE UC Susana Valenzuela González, MIDE UC

5. Pag19 /5to cuadernillo técnico de evaluación educativa Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios/ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación INEE/ Chile/ Tamara Bravo Paniagua, MIDE UC Susana Valenzuela González, MIDE UC

### **Tabla 2**

Tabla de especificaciones del cuestionario Benkos Biohó

Dimensión	Subdimensión	Aspecto	Indicador	Tipo de variable	N° de preguntas	Tipo de pregunta
Estudiantes del grado 602	-	Lectura e interpretación del comic Benkos Biohó	Comprensión de lectura Desarrollo e interpretación de un tema histórico.		1 2	Abierta, dicotómica. Abierta.
	Área de Ciencias sociales	Estudio y análisis del legado africano en nuestra cultura e historia. Historia de la esclavitud en América siglo XVI	Refuerzo de un tema específico. Respuesta de aprendizaje Uso de los comics como herramienta para apoyar la enseñanza de un tema específico		5 4 1	Cerrada, dicotómica. Cerrada, selección única. Abierta.
			Desarrollo y uso de un tema a partir de una manifestación Artística.	Disposición del estudiante al uso de los comics como herramienta de apoyo lúdica para el estudio y aprendizaje. Apropiación del estudiante por un tema de estudio a partir de una manifestación artística.		1 1
Estudiantes del grado 602	Área de artística	Aprendizaje con los	Actividades académicas que implican el uso		2	Abierta.

		comics.	funcional de los comics			
			Actividades lúdicas que implican el uso creativo de los comics.		1	Abierta.
<b>Institución Educativa Rafael Uribe Uribe</b>	<b>Comic Benkos Biohó</b>	Uso de los comics para la enseñanza-aprendizaje escolar.	Uso de los comics como herramienta para apoyar la enseñanza de un tema específico		4	Cerrada, selección única.
			Uso de los comics para apoyar procesos de evaluación.		5	Cerrada, dicotómica.

### 4.3. Análisis documental

Luego de analizar varios documentos en los que se tuvieron en cuenta el impacto de los cómics en las aulas y en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, se encontraron los siguientes resultados:

En el estudio realizado por Trinidad (2018), se pudo evidenciar que los cómics entregan muchos resultados positivos. Entre los más destacados se encuentra el fortalecimiento de la comprensión de lectura en inglés, así como la estimulación de la adecuada pronunciación de las palabras en este idioma. Además, los estudiantes mostraron mejor destreza y habilidad a la hora de emitir y recibir mensajes. Su vocabulario mejoró ostensiblemente, ampliándolo y mejorando su comunicación entre semejantes. La autora concluye que en la investigación “se demuestra que la eficiencia de los comics mantiene la autenticidad del idioma inglés para la pronunciación, ortografía adecuada de las palabras, manteniendo el ritmo y sonoridad en las oraciones expresadas por el estudiante” (p. 118).

Por su parte, Gómez y Ruiz (2019) destacan la gran aceptación del cómic en el contexto educativo, considerándolo como una metodología activa, participativa y colaborativa en el aula, beneficiando plenamente a los estudiantes en aspectos como comprensión, ortografía e historia. Las autoras consideran que el cómic posee un alto valor formativo en materias como Literatura y Ciencias Sociales. A su vez, mencionan la importancia de unir al cómic con las TIC para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje, concluyendo que el cómic debe estar presente no solo en las aulas, sino en los cursos de formación docente.

Saitua (2018) demostró en su investigación que el cómic es identificado como un elemento facilitador para el proceso enseñanza-aprendizaje. El estudio evidencia que el cómic, como estrategia educativa, fomenta en los estudiantes interés y actitud positiva por aprender. Así mismo, toda actividad en el aula que involucre cómics facilita el proceso de aprendizaje, además de fortalecer el conocimiento adquirido por los estudiantes, estableciendo vínculos en su conocimiento. El autor concluye que su investigación demuestra la importancia del cómic en la educación, considerándolo como un “vehículo útil con el que dotar al estudiante de una serie de destrezas que le permitan pensar históricamente” (p. 55).

Otra conclusión que se desprende de la investigación es que el cómic le permite al alumno diseñar esquemas de conocimiento profundos, con los cuales podrá comprender el contexto en el que se desenvuelven los diferentes campos de estudio. Por último, en el estudio se destaca la responsabilidad del docente en la implementación del cómic en el salón de clases, manifestando que el docente no solo debe planificar su enseñanza, “sino que también atienda a las formas de su uso en el aula. Solo de esta manera se podrá potenciar y garantizar un óptimo desarrollo del pensamiento crítico e histórico de los estudiantes” (p. 55).

En su investigación, Oña (2018) concluye que el cómic es un recurso didáctico por el que se sienten atraídos los estudiantes, permitiéndoles a los estudiantes aprender significados por medio de imágenes. Este recurso fomenta el aprendizaje lexical, puesto que el cómic tiene elementos verbo-icónicos que permiten un entendimiento más fácil de la narración. El cómic es un recurso que se vale de las imágenes y el texto para transmitir el mensaje. Su desempeño audiovisual permite a los estudiantes comprender mensajes de la mejor forma posible, por lo

que se puede concluir que el cómic es fundamental desde el punto de vista didáctico en la educación.

Por último, Dueñas y León (2020) evidencian en su estudio que el cómic es un recurso útil para el trabajo en el aula, puesto que fomenta el aprendizaje multidisciplinar en los procesos de lenguaje; el comic logra estimular la atención, la curiosidad y la creatividad de los estudiantes, fortaleciendo los procesos de escritura, inculcando en ellos “el interés y el placer por escribir textos que tengan un significado para los estudiantes, donde se sientan leídos y admirados por sus producciones, sin formatos impuestos”(p. 105). Así mismo, con la estrategia del cómic se evidenciaron resultados en los estudiantes a través de la producción escrita, en el que se realizaron manuscritos cuya principal característica la coherencia, redacción y conciencia ortográfica, presentándose unos trabajos cuyo desarrollo evidenciaba un aprendizaje formal, motivando a los estudiantes a seguir escribiendo.

#### 4.4. Análisis del Diario de Campo

A continuación, se presentan los resultados del Diario de Campo de la investigación. Cabe destacar que estos resultados serán presentados en tres fases, en los que se presentarán las siguientes consideraciones.

En la primera fase se explicarán los **antecedentes**, los cuales son importantes para mostrar la motivación que empujó al autor de la investigación a desarrollar este trabajo. Su importancia radica en que muestra, paso a paso, cómo se forjó la idea de diseñar una estrategia educativa para los estudiantes en el que el cómic fuese la herramienta principal. Así mismo, se muestra cómo el desarrollo de esta estrategia es fundamental para implementar en la I.E. Rafael Uribe Uribe la cátedra de Afrocolombianidad, la cual es importante desarrollar en la educación colombiana.

En la segunda fase se explicará el **desarrollo y conceptualización del cómic**, en el que explicaremos paso a paso el proceso para implementar la cátedra de afrocolombianidad en la I.E. Rafael Uribe Uribe, y cómo esto dio paso a la creación del cómic que servirá como propuesta de solución al problema planteado en esta investigación. Así mismo, se hablará de

un detalle importante como lo fue la participación de los estudiantes, lo cual fue clave para el desarrollo de este trabajo.

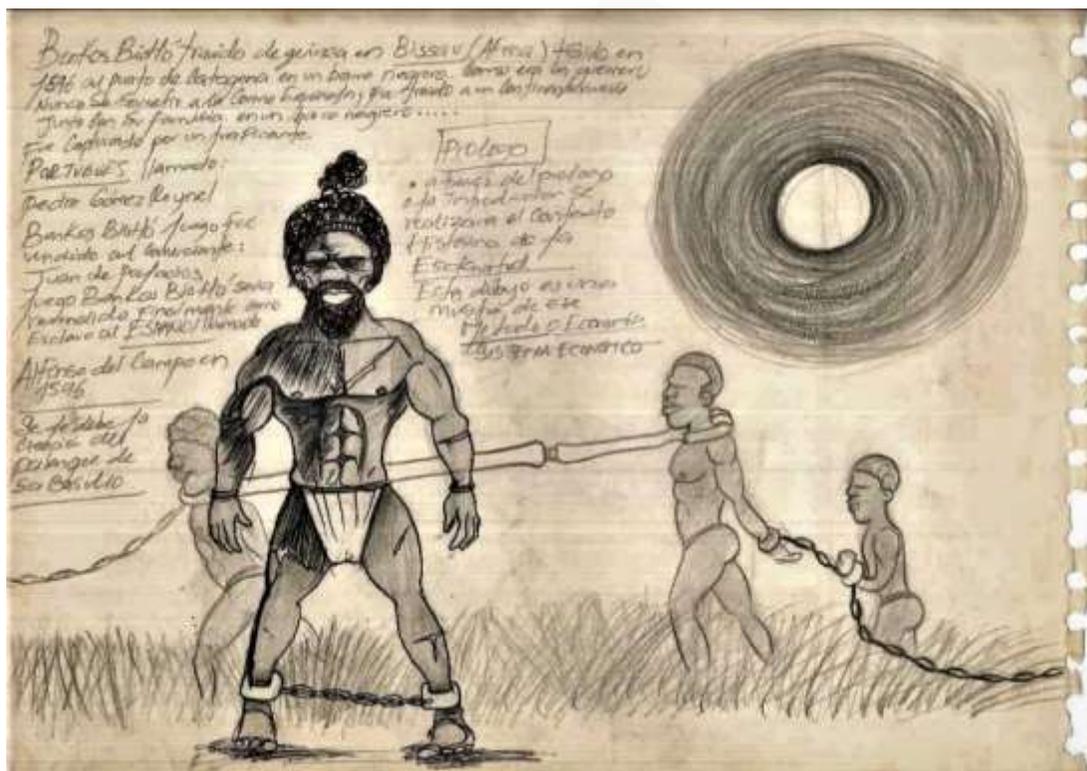
Finalmente, en la tercera fase se explicará el **diseño, diagramación, guión y referentes** que se tuvo en cuenta para la realización del cómic, detallando página por página la realización de esta herramienta. Se presentan las bases con las que se desarrollaron la portada, la tipografía, los dibujos, los diálogos, las viñetas y la historia.

#### **4.4.1. Antecedentes**

Era el sábado 17 de octubre del año 2015. Llevaba solo seis meses de haber llegado como profesor provisional de inglés, Artística y Constitución a la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, la cual estaba ubicada en el corregimiento de Media Luna, en el departamento del Cesar, aproximadamente a 19 horas en bus desde Bogotá. Me encontraba en la habitación No 6 del hotel El paraíso, donde vivía en aquel entonces, escuchando la televisión a las 2 de la mañana mientras trabajaba inmerso en mis dibujos. En el canal de televisión que escuchaba (señal Institucional RCTV) empezaron a emitir un documental y recuerdo como si fuera ayer que, a medida que iba oyendo la televisión y pintaba, poco a poco las cosas que se decían y mostraban en el documental empezaron a llamar mi atención, hasta el punto de hacer un alto a todas las cosas que estaba haciendo y poner total atención al canal institucional esa madrugada.

¿Por qué hice eso? Fue una pregunta que yo mismo me haría después, pues desde hacía muchos años atrás he tenido la costumbre de pintar y dibujar en las madrugadas de los fines de semana, mientras escucho la televisión. Pero esa vez, por primera vez quizás, las cosas que escuchaba en el televisor eran más importantes que mis producciones artísticas. ¿Qué decían o qué mostraban en ese documental para haber captado mi total atención? La respuesta fue para mí tan reveladora como las cosas que allí se decían: era la primera vez que yo personalmente escuchaba y veía un documental que hablara sobre nuestras raíces afrocolombianas y su gran aporte no solo en nuestra historia de independencia y colonización,

sino también la importancia de su legado en nuestra cultura. Fue también allí donde oí por primera vez el nombre de Benkos Biohó.



*Imagen 1. Boceto de esclavos africanos.*

Fue inspirador, pero sobre todo muy educativo, apreciar un programa dedicado enteramente a los aportes esenciales y fundamentales de la raza negra colombiana en la historia de nuestra independencia; fue muy conmovedor a la vez aprender y conocer sobre todo que había existido un esclavo, un negro secuestrado, traído desde África y que fue vendido en Cartagena en el siglo XVI; que ese mismo negro se había revelado y escapado de la esclavitud impuesta por los españoles, y que luego de haberlos enfrentado durante años fundaría, junto con otros esclavizados negros e indígenas, el primer pueblo libre de América: San Basilio de Palenque (declarado patrimonio oral e inmaterial de la humanidad por la UNESCO desde 2005).

Así mismo, mientras veía cada vez más absorto el televisor, descubrí que pese a todos los grandes aportes históricos y culturales que los afrodescendientes han realizado y siguen

realizando a lo largo de nuestra historia como país, aun en Colombia no se les reconoce debidamente; aun en nuestros días, las comunidades afro carecen de monumentos o símbolos que glorifiquen verdaderamente su legado. Vi perplejo además como eruditos, historiadores y líderes afro manifestaban en el documental que ningún afrodescendiente hasta ahora ha sido representado u homenajeado en alguno de los distintos billetes que se han impreso a lo largo de la historia de nuestro país; también explicaron que tampoco existía un solo retrato, cuadro, placa o busto conmemorativo donde se aludiera a un afrodescendiente en la casa de Nariño, el capitolio nacional o el Palacio de Justicia.

Por último, y pese a que eran alrededor de las 3:30 am de aquella madrugada, todavía recuerdo muy bien la crítica y reflexión al estado y a la sociedad colombiana en general que el documental nos hacía por el olvido y falta de interés por preservar el legado de Benkos Biohó, además enfatizaba al final como solo pocas personas e incluso como pocos



Imagen 2. Boceto Benkos Bioho

historiadores colombianos conocían o reconocían este personaje histórico y que solo exista en Colombia dos bustos de Benkos Biohó: uno que está en el parque Apolo de la ciudad de

Cartagena y otro ubicado precisamente en el San Basilio de Palenque, este último debido a la iniciativa y esfuerzo de la comunidad y líderes palenqueros por preservar su memoria e historia para que su legado no se perdiera.

Debo confesar que he visto muchas películas, series, novelas, videos y documentales de todo tipo; también he leído varios comics, libros, revistas y magazines de distintos géneros, pero el documental que aprecie esa madrugada de ese sábado me inspiró de una manera académica y personal como ningún otro material audiovisual, gráfico o literario lo había hecho antes. Por eso en los días siguientes a esa madrugada me puse a la tarea de indagar y buscar el nombre de ese programa o documental que había visto, sin obtener ningún resultado. Sin embargo, y, por el contrario, cada día que pasaba me iba adaptando cada vez más al clima y contexto rural de Media Luna, compartiendo y conociendo a mis compañeros y amigos profesores, al igual que a los estudiantes, padres de familia y habitantes del corregimiento en general.

Al final y luego de nueve meses después de haber llegado a Media Luna me mudé de la habitación N°6 del hotel a un apartamento para mí solo en el mismo corregimiento el **5 de febrero de 2016** y luego de un arduo y productivo semestre enseñando, terminando de adaptarme al clima y dando clases en el colegio, descubrí una tarde por pura casualidad el nombre del documental. Fue un domingo de junio mientras trataba de navegar por el limitado internet del corregimiento; ese día también descubrí que el documental no era un documental sino era una serie documental compuesta por 13 capítulos (cada capítulo de una duración de 24 min. Aproximadamente) denominados 'Invisibles' y cuyo contenido se encontraba además disponible en la biblioteca de la plataforma en **RTVCPlay**.

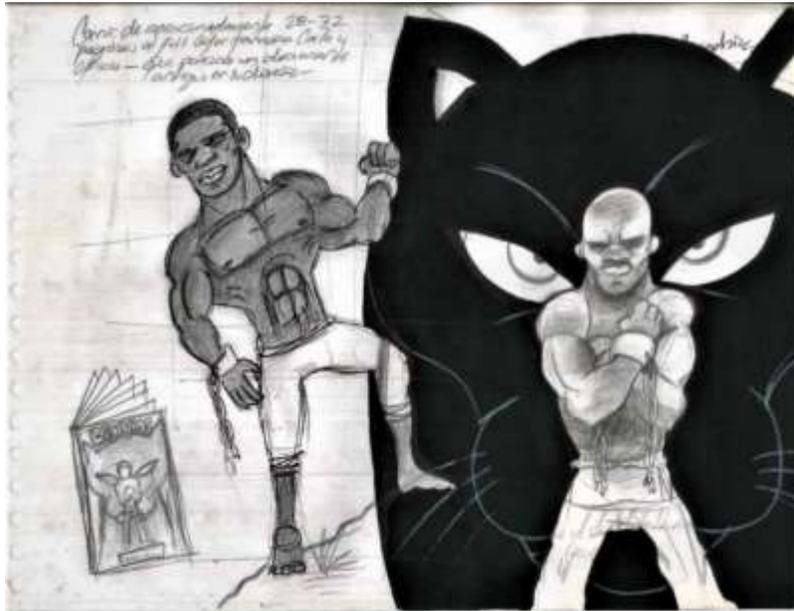


Imagen 3. Boceto Benkos Biohó

#### 4.4.2 DESARROLLO Y CONCEPTUALIZACION

Fue gracias a esa gran serie documental 'Invisibles' y a esa experiencia de madrugada pintando como surgió mi interés, fascinación y aprecio por Benkos Biohó y la cultura afrocolombiana, pero también existen dos eventos importantes en mi vida académica, personal y profesional los cuales de una u otra manera permitieron que todo esto se desarrollara y conceptualizara en el proyecto que ahora documento:

1. A finales de **enero del año 2017**, muy entusiasmado y motivado me matricule en **UMECIT** para estudiar por primera vez de manera virtual una maestría en ciencias de la educación y de esta manera capacitarme y formarme de una manera más especializada y completa como docente; además sentía que aún me faltaban conceptos, herramientas y estrategias académicas y metodológicas las cuales la maestría podría enseñarme y efectivamente así fue, aunque no fue para nada fácil al principio por los problemas de

conectividad, luz y tiempo para estudiar con los cuales padecía en un principio, pero poco a poco me fui adaptando y solucionando mis inconvenientes y por ultimo pude estudiar y formarme debidamente.

2. La llegada el **3 de febrero de 2017** a la institución educativa de la profesora y jefe del área de las ciencias sociales **Delis Ospina Lagos** nombrada en propiedad desde ese día. Esta profesora traía consigo el compromiso de implementar la cátedra de la afrocolombianidad en el colegio exigido por el ministerio de educación, sumado a esto también estaban su experiencia y aporte que durante años como líder cultural del municipio había realizado en toda la región.



*Imagen 4. Día de la afrocolombianidad en la I.E. Rafael Uribe Uribe.*

La experiencia de poder trabajar y sobre todo aprender de una colega como la docente **Delis Ospina** fue fundamental para mí, porque su confianza y apoyo incondicional para mis ideas y propuesta artísticas y académicas me permitieron explorar y desarrollar libremente junto con ella y los demás compañeros docentes de sociales distintas y variadas actividades culturales en el colegio enfocadas siempre en exaltar la cultura afrocolombiana.

De esta manera y durante los dos años siguientes (2017-2019) trabajamos de una manera transversal entre las áreas de sociales y artística, fortaleciendo así la identidad

afrocolombiana en la institución; además el jefe de área de artística Olivo Rodríguez se unió al grupo cultural afrocolombiano del colegio que formamos con la profesora Delis Ospina y los docentes del área de sociales Rubis Zapata y Francisco Calderón.



*Imagen 5. Profesora Delis Ospina, profesora que implementó la afrocolombianidad en la I.E. Rafael Uribe Uribe*

De esta manera, la institución educativa Rafael Uribe Uribe paso de carecer de propuestas académicas para la implementación de la afrocolombianidad en el colegio a tener toda una catedra de la afrocolombianidad institucionalizada. A la par que todos estos eventos académicos y culturales que se daban en mi vida laboral estaban tan bien mis proyectos personales y con este mi meta primordial de terminar la maestría y la cual me encontraba finalizando precisamente y preparándome para el proceso de la elaboración de la tesis de grado.



*Imagen 6. Día de la afrocolombianidad en la I.E. Rafael Uribe Uribe.*



*Imagen 7. Estudiantes celebrando Día de la afrocolombianidad en la I.E. Rafael Uribe Uribe.*

Fue el martes 21 de mayo del 2019 después de haber celebrado con éxito el acto cívico de la afrocolombianidad y estando en la sala de profesores del colegio mientras descansaba de la productiva jornada; allí mientras escribía en una hoja fue cuando tome la decisión de realizar un comic como herramienta académica para el aprendizaje de estudio; esa mañana tras el éxito del acto cívico cultural y la consolidación de la afrocolombianidad en la institución a través de las artes y la lúdica y viendo además los buenos resultados de los últimos años, no dude ni un segundo en emprender este proyecto con el que había soñado desde la universidad y así mismo y sin pensarlo dos veces Benkos Biohó apareció en mi cabeza, recordé

inmediatamente la serie documental 'Invisibles' y remembre en mi mente otra vez esa madrugada mientras pintaba y oía por primera vez sus hazañas y legado.

Esa misma tarde cuando llegue a mi apartamento empecé inmediatamente la conceptualización de lo que sería el comic y la tesis de grado a la vez. Yo siempre había querido realizar una historieta con un super héroe original propio de nuestro país que no solo entretuviera sino que enseñara a la vez como lo había leído en otros comics y libros que tanto me fascinaban, pero tristemente hacer un comic fue algo que nunca me atreví a hacer incluso estando en la universidad, y sin embargo ahora tenía la oportunidad, los medios y el conocimiento necesario para hacerlo y que mejor oportunidad que mi tesis de maestría en ciencias de la educación para demostrarlo.

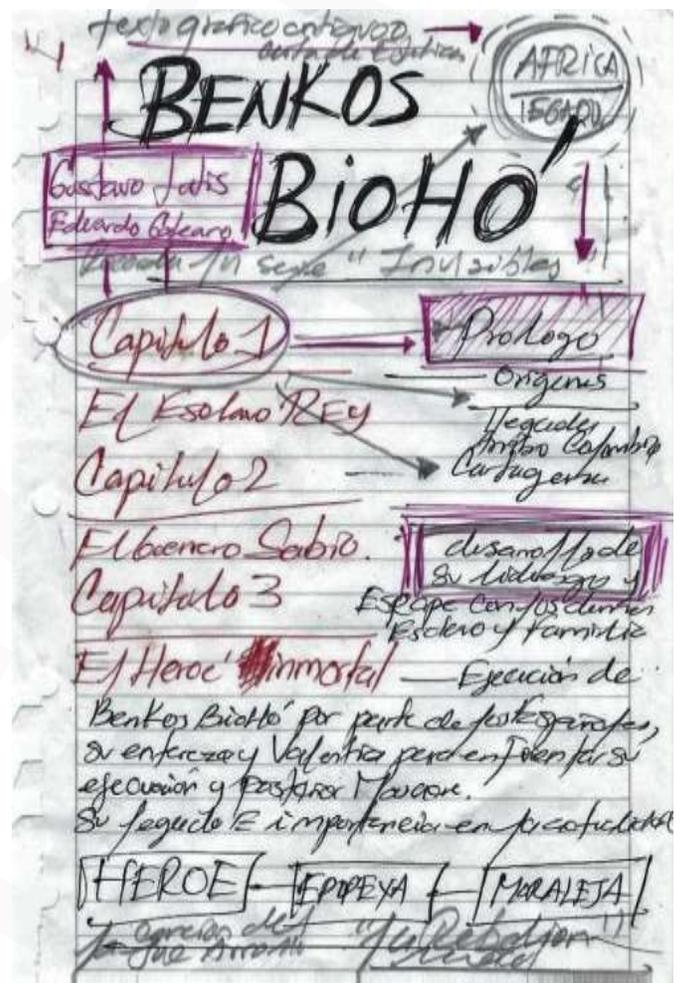
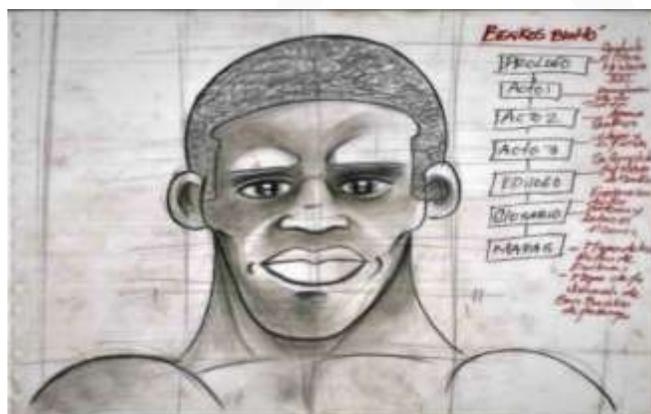


Imagen 8. Apuntes de Benkos Bioho

En los meses siguientes de junio, julio y agosto de 2019 comenzaría el proceso con UMECIT para cumplir con los parámetros y requisitos para que me asignaran el Tutor de tesis de grado, mientras tanto yo empezaba la recopilación e investigación de toda la información posible acerca de la biografía de Benkos Biohó, también de la época de la colonia y la esclavitud en América en el siglo XVI; para ello me valí de todo tipo de material audiovisual, desde canciones de salsa como “la rebelión” del cantante y compositor Joe Arroyo, hasta películas como *12 años de esclavitud* de Steve McQueen y *la Misión* de Roland Joffé.



*Imagen 9. Boceto Benkos Biohó.*

Así mismo, volví a leer el libro *las venas abiertas de América latina* de Eduardo Galeano que había leído años atrás y recopilé también bastantes imágenes sacadas de distintas páginas de internet donde mostraban ilustraciones, grabados, acuarelas, dibujos etc; elaboradas por artistas modernos y antiguos que retrataron o documentaron la esclavitud en la época de la colonización, pero quizás lo más importante era que había encontrado artículos y autores interesantes como el artista plástico y también escritor Gustavo Tatis entre otros que aportaron a la construcción definitiva del guion del comic.

El mes de septiembre de 2019 fue el mes más esencial para mi proyecto no solamente porque ya había terminado el guion previamente y me encontraba en el proceso de diseño y conceptualización del comic en su estética, gráfica y personajes, sino también fue el período en el cual me asignaron el tutor para la tesis y así mismo UMECIT aprobaba por completo



Con la asignación de la Mg. Sandra Chaparro como mi tutora de tesis, logre encontrar al fin lo que me faltaba para tener la seguridad en mi trabajo de tesis y al mismo tiempo el enfoque que el comic necesitaba, además de su infinita paciencia y sus sugerencias y aportes que me permitieron enriquecer el marco teórico y los antecedentes históricos de la tesis además de orientarme y corregirme en el proceso de la elaboración de la tesis y de esta manera convertirla en un verdadero proyecto de grado de maestría. También fue la misma tutora quien me aconsejo y explico desde un principio cómo elaborar este diario de campo y gracias a eso desde ese entonces recopile la información de manera más detallada y ordenada para poderla incluirla después al final en este diario y así llevar un reporte personal y a la vez detallado de todo el proceso de creación del comic Benkos Biohó: *El esclavo rey*.

Además de la guía y colaboración prestada por la Mg. Sandra Chaparro en la elaboración de mi tesis de grado, tuve también la fortuna y bendición de recibir la ayuda de cinco de mis estudiantes de artística del grado 502: Yasmeilis Bustos, Daniela Ramos, Daniel Donado,

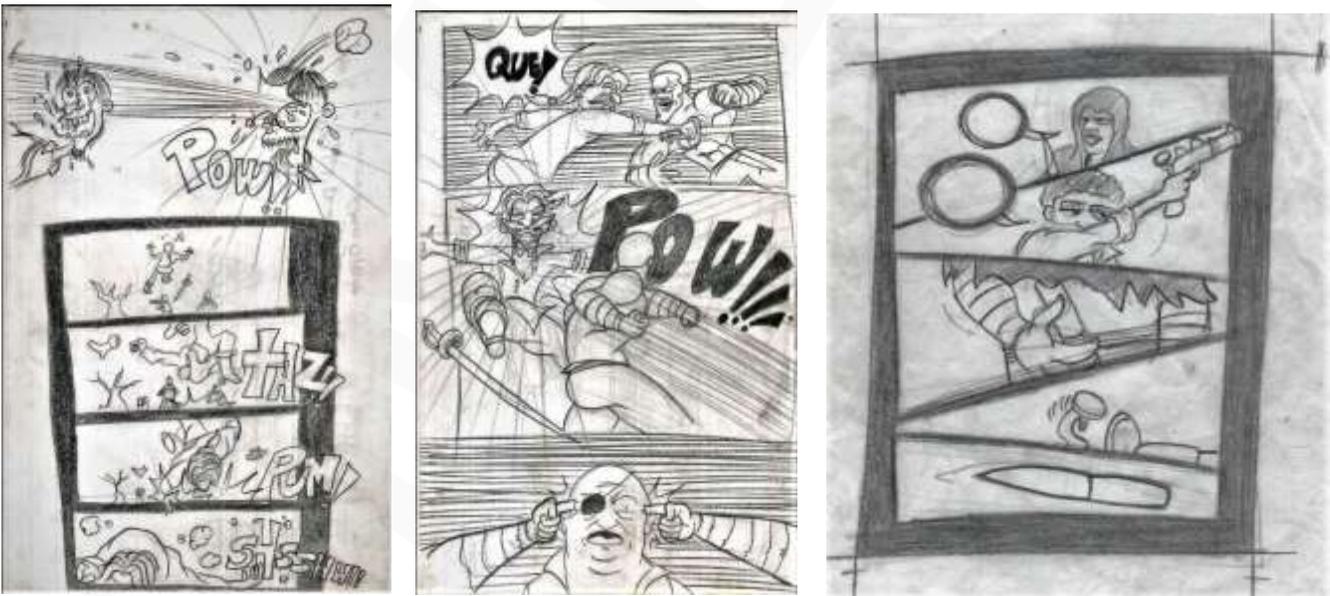


*Imágenes 12, 13, 14. Estudiantes dibujando para el cómic Benkos Biohó*

Hubeimar Cárdenas y Lorena Chona, quienes de manera desinteresada en las horas del descanso (10:00 a.m.-10:30 a.m.) de la jornada escolar de lunes a viernes durante los meses de octubre y noviembre de 2019, me colaboraron incondicionalmente para la elaboración del comic. En estos meses además los alumnos me animaron y alentaron siempre mostrando un gran interés por el proyecto y por conocer todo acerca de Benkos Biohó, los personajes y la

tesis para la maestría que me encontraba realizando; gracias a estos cinco estudiantes y a los demás alumnos de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe que siempre me acompañaron y colaboraron durante esos arduos días de trabajo en la realización del comic pero que fueron menos agotadores y dispendiosos gracias a la colaboración de estos niños.

De esta manera se terminó el año escolar y llegamos al mes de diciembre de 2019, aún me faltaban las ultimas paginas por terminar del comic y las correcciones por realizar al trabajo de la tesis de grado dejado por la tutora Mg. Sandra Chaparro, sin embargo también me encontraba de vacaciones y había aprovechado para visitar a mi familia en Bogotá luego de más de 2 años sin verlos y de paso mi viaje a la capital me sirvió para encontrarme ese viernes 20 de diciembre de 2019 en el centro comercial *Unicentro* con mi amiga y compañera de universidad, la diseñadora gráfica Mayerlis Mendoza con quien no me veía hacia una década y luego de una tarde de café y viejos recuerdos le explique a mi colega que me encontraba realizando la tesis para mi maestría en *Ciencias de la educación* con la UMECIT de Panamá y que además me hallaba terminando un comic como parte del proyecto de grado como siempre lo había soñado en la universidad y que necesitaba de su talento y experiencia para la diagramación y tipografía que faltaban para la historieta.



Imágenes 15, 16, 17. Bocetos de la historieta Benkos Biohó

Mayerlis Mendoza es una mujer muy talentosa y profesional que siempre está ocupada desde que la conozco y es debido a su impecable trabajo, ella es una diseñadora muy cotizada por agencias de publicidad y empresas particulares, y es quizás de las pocas personas (sino la única) que conozco que se dan el lujo de escoger sus trabajos y sus propios clientes. Para mí fue un privilegio que esa tarde mi amiga hubiera aceptado ayudarme después de tantos años sin vernos, también me motivo mucho que le hubiera encantado la historieta y su estética pese a que aún no estaba terminada del todo. Esa tarde mientras nos despedíamos después de un caluroso abrazo, acordamos que le enviaría los archivos de la historieta toda terminada y escaneada hoja por hoja con las indicaciones que ella me había dado, junto con todos los referentes gráficos y sobre todo “El machote” ( es el nombre que se le da al prototipo final de una revista o libro con las últimas indicaciones que contendrá este, para que el diseñador gráfico pueda determinar qué páginas pertenecerán a un mismo pliego de papel además del tipo de tipografía, diagramación, etc).

Así mismo aproveche lo que me restaban de esas vacaciones de diciembre en Bogotá para averiguar y cotizar como sería la impresión de 30 comics de Benkos Biohó a color en Visual Set. S.A. una empresa de artes gráficas que me había recomendado Mayerlis. Por último y luego de pasar el año nuevo con mi familia en la capital, regrese nuevamente al corregimiento de Media Luna – Cesar el 5 de enero del año 2020 para reiniciar un nuevo año académico y a la vez terminar las últimas páginas y los mapas que además iba a incluir en el comic.

Al final terminar el comic me llevo más tiempo de lo que había esperado y fue debido a la realización de los mapas y los cuales me toco dibujar con exactitud a las imágenes referentes que tenía; fue finalmente el **2 de febrero de 2020** que termine definitivamente de elaborar el comic, y luego me tomo 15 días más realizar “**El machote**” que es a la vez la 3ra parte de este diario de campo: Diseño, diagramación y referentes, también incluye la bibliografía que utilice, además del guion del comic y las indicaciones para cada globo, viñeta y dialogo que debía ir en cada una de las páginas de la historieta para que no solo **Mayerlis** desde la distancia en su apartamento en Bogotá entendiera el proceso, estética y diseño que quería para el comic, sino cualquier otra persona.

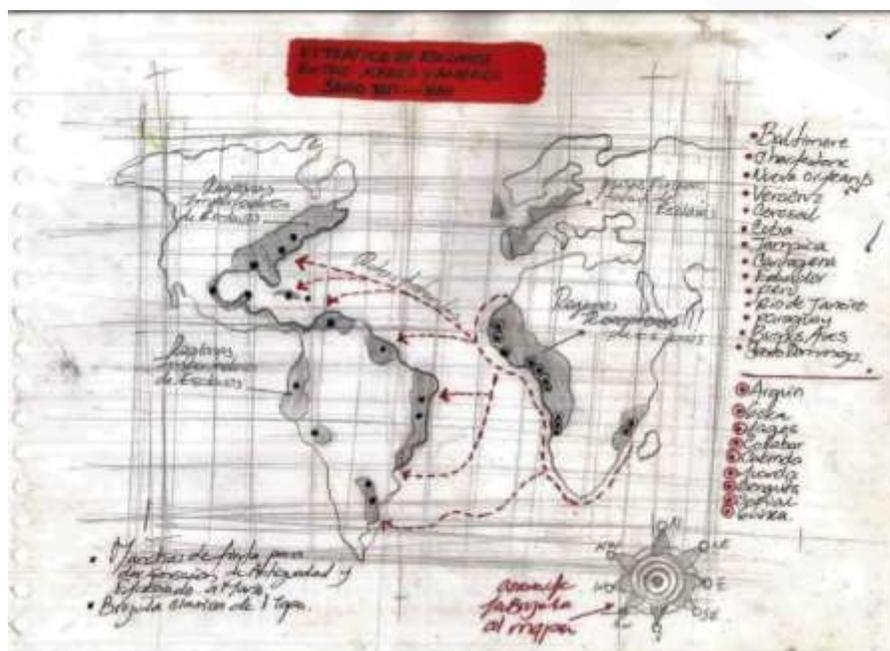


Imagen 18. Mapa geográfico de América, Europa y África.

#### 4.4.3 Diseño, diagramación, guión y referentes

Como lo mencioné en párrafos anteriores, esta tercera parte de este diario de campo es “El machote” que le envié a Mayerlis para la diagramación de la historieta; pero también le incluí la bibliografía, bocetos, imágenes referentes, comentarios de algunas viñetas y páginas en particular y la relevancia que tuvieron en el diseño y creación del comic. Por eso cuando desarrolle esta parte tiempo atrás y mucho antes de incluirla finalmente en este diario de campo, decidí que debía llevar unas indicaciones muy claras para que Mayerlis pudiera entender lo que debía realizar y así mismo cualquier otra persona que leyera este texto posteriormente lograra a la vez comprender lo que llevo este proceso de diagramación, diseño y dirección artística en la realización de la historieta **Benkos Biohó** pero sobre todo mostrar que todo fue el resultado de un largo proceso creativo con una seria investigación.

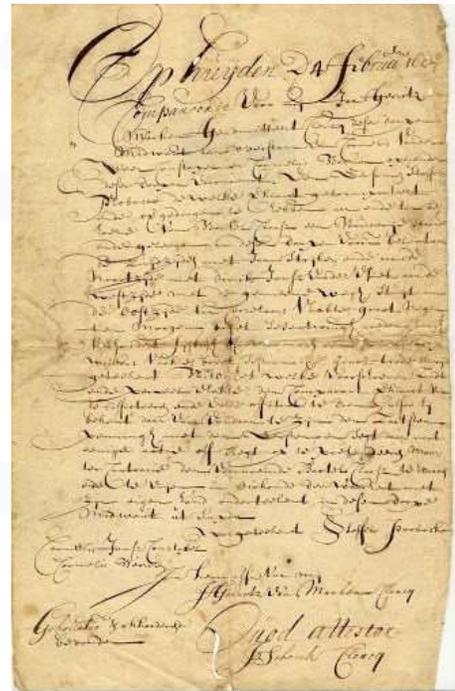
De esta manera para poder entender toda la información que sigue a continuación en este diario de campo se deben seguir las siguientes indicaciones, y las cuales explican la manera en que está clasificada y distribuida toda la información que comprenden esta historieta:

- Los textos que aparecen en este diario de campo de color rojo corresponden a las indicaciones, ideas, sugerencias y recomendaciones que le hice a la diseñadora gráfica para la diagramación del comic. Todo lo que esta con texto de color rojo NO aparece impreso en la historieta; también se respetó y se dejó el contenido original al enviado previamente en “**El machote**”.
- Los textos que a aparecen en este diario de campo de color azul corresponde al guion del comic y a todos los demás textos que están incluidos en la historieta y que SI aparecen impresos en el comic. (Nota: aunque aquí en este diario de campo estos textos aparecen de color azul para diferenciar su contenido de la demás información incluida en esta parte, en la impresión final y definitiva del comic este texto es de color negro)
- Los textos que a aparecen de color negro corresponden a la narración y explicación que hago para este diario de campo y su realización, nada de lo que está escrito en este color NO aparece en el comic.

—————→ La fecha roja le indica a la diseñadora gráfica donde debe ubicar los textos o imágenes que corresponden a la historieta.

—————→ La flecha negra le indica al lector algo en especial que el autor de este diario de campo le quiere indicar o explicar.

## **EJEMPLOS DE TIPOGRAFÍA Y TEXTURA DE LAS HOJAS**

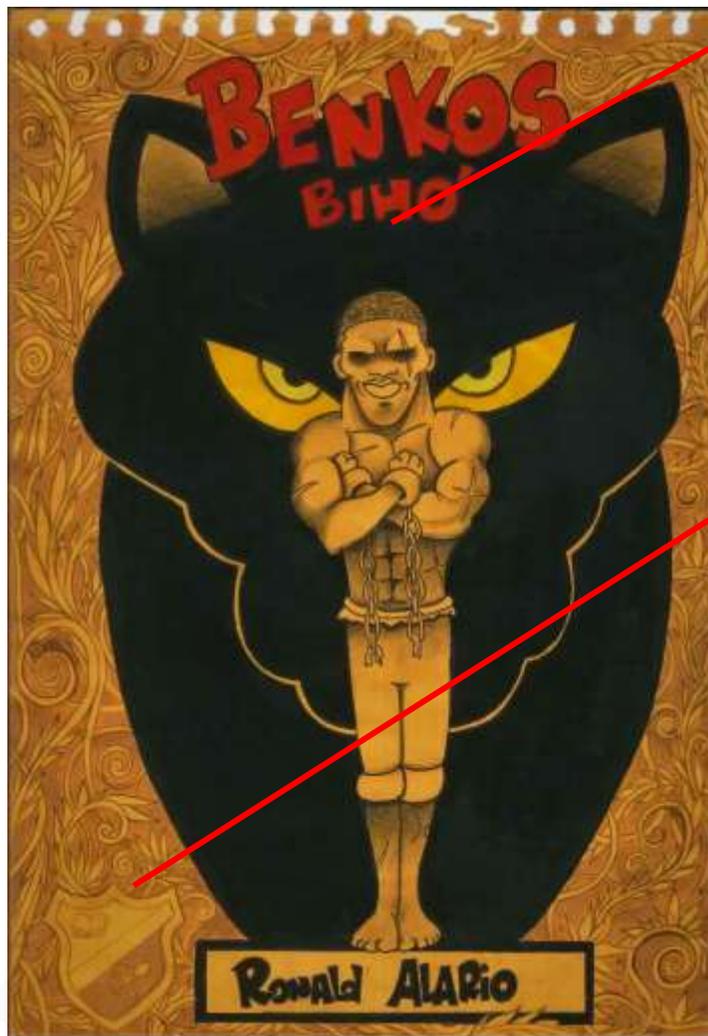


*Imágenes 19,20,21. Tipografía a considerar para el cómic*

La idea y concepto para la estética del cómic es que simule un texto o carta antigua; cada una de las paginas debe tener texturas de envejecido, manchas de tinta como si la historieta fuera

un documento antiguo. Para la tipografía del comic se sugiere utilizar: Mistral la cual por su diseño y estilo se asemeja a la caligrafía clásica de la época.

### PORTADA



El Esclavo Rey

el subtítulo debe ir de color blanco.



Imágenes 22,23. Portada y escudo cómic Benkos Bioho.

Todas las portadas de los comics comerciales o independientes sin excepción tienen ubicado casi siempre en las esquinas superiores o inferiores de estas los logos de sus editoriales que las identifica y caracteriza como por ejemplo: DC, Marvel, Image, Dark Horse entre muchas otras; por eso y para de esta manera emular un comic en todos sus aspectos, decidí colocarle el logo del colegio a la portada y emular de esta manera a esas grandes editoriales, pues en este caso el colegio sería la editorial para este proyecto.

**RECTOR**

**Mg. Augusto Alario Montero**

**JEFE DE ÁREA CIENCIAS SOCIALES**

**Doc. Delis Ospina Arias**

**ESTUDIANTES QUE COLABORARON CON EL COMIC**

**Daniela Villero Claro (502)**

**Daniel Donado Guerra (502)**

**Hubeimar Cardoza Cárdenas (502)**

**Lorena Chona Rojas (502)**

**Yulianys Sánchez Bustos (502)**

**TEXTOS**

**Víctor Amariz**

**DISEÑO GRAFICO**

**Mayerli Mendoza**

**HISTORIA-COLOR-DIBUJOS**

**Doc. Ronald Alario Vargas**

**INSTITUCION EDUCATIVA RAFAEL URIBE  
URIBE**

**MEDIA LUNA – CESAR**

Todos los comics traen también en sus contratapas todos los créditos de los principales jefes de la editorial y cada uno de los artistas y diseñadores gráficos que participaron. Así mismo y continuando con la propuesta de la portada de incluir el logo del colegio como si fuera la editorial del mismo, de igual manera para este comic se incluyeron las personas que colaboraron o participaron en este de una u otra manera.

Capítulo 1

El Esclavo Rey



Imagen 23. Ejemplo de decoración

La ilustración que está a la derecha es un ejemplo de cómo podría ir decorada esta página colocándole algunos adornos alusivos a África, además del efecto de envejecido y las manchas de tinta mencionadas anteriormente.

El diseño y escritura del prólogo fue la parte más estudiada y detallada de toda la historieta. Las 6 páginas que lo conforman debían a la vez resumir de forma gráfica, simbólica y argumental todo el contexto histórico de la esclavitud en América en el siglo XVI, como lo explica Eduardo Galeano en la página 23 de su libro *Las venas abiertas de América latina*:

*“esclavos negros en un numerosísimo «proletariado externo» de la economía europea. La esclavitud grecorromana resucitaba en los hechos, en un mundo distinto; al infortunio de los indígenas de los imperios aniquilados en la América Hispánica hay que sumar el terrible destino de los negros arrebatados a las aldeas africanas para trabajar en Brasil y en la Antillas...”*

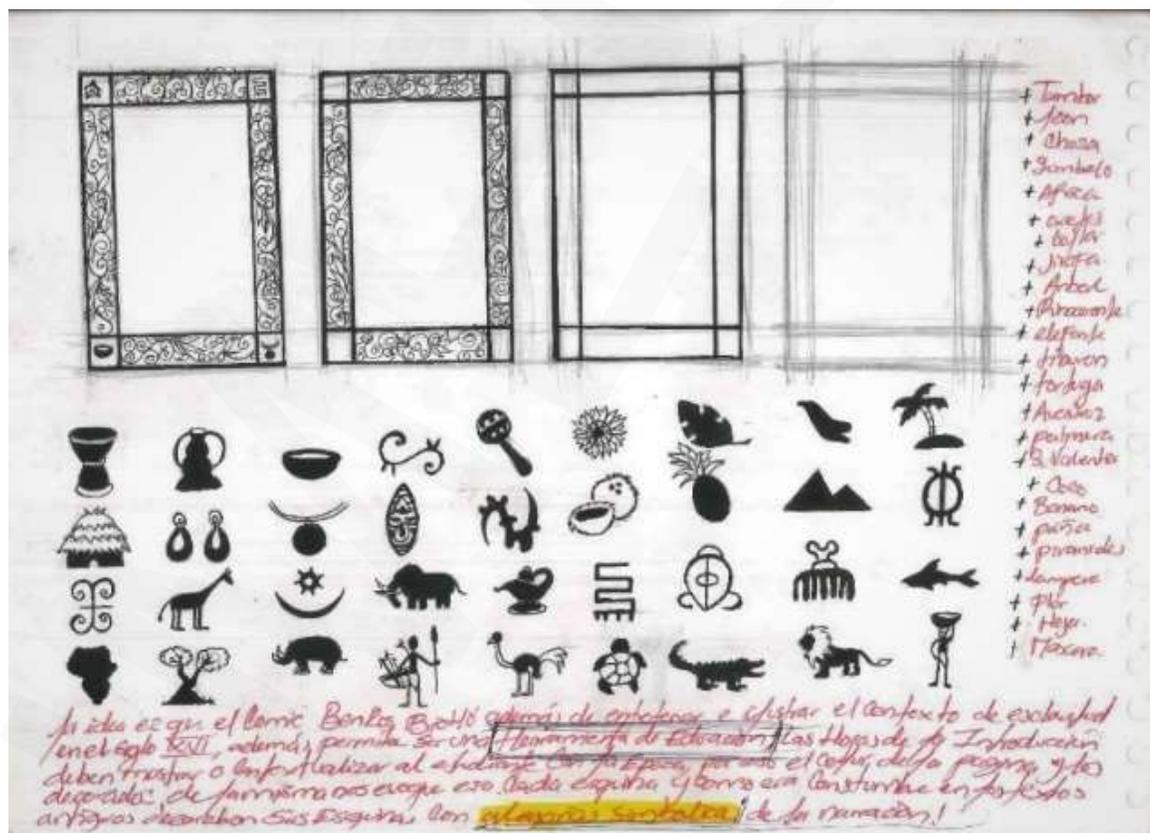


Imagen 24. Ejemplos de símbolos a considerar para el cómic.

De igual manera cada página del prólogo lleva símbolos alusivos a África clasificados en animales, artesanías, símbolos tribales, instrumentos musicales, lugares, plantas y frutas. Así mismo las ilustraciones que aparecen en cada una de las paginas fueron escogidas luego de una previa selección de más 100 diferentes imágenes que había descargado de internet durante los meses previos al desarrollo del guion; la idea era ser lo más fiel a estas imágenes para darle mayor veracidad histórica al cómic.

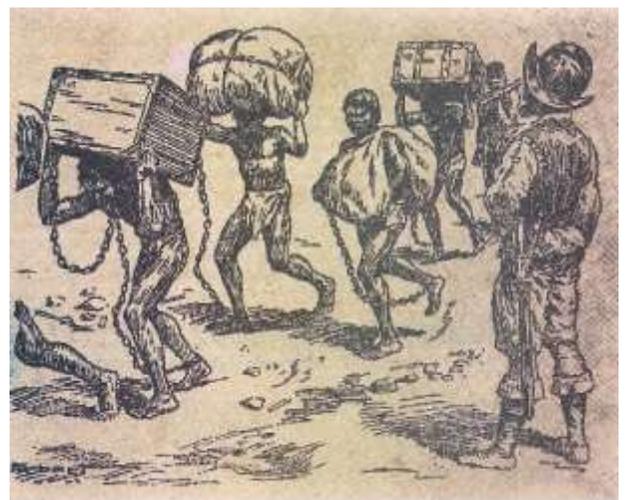


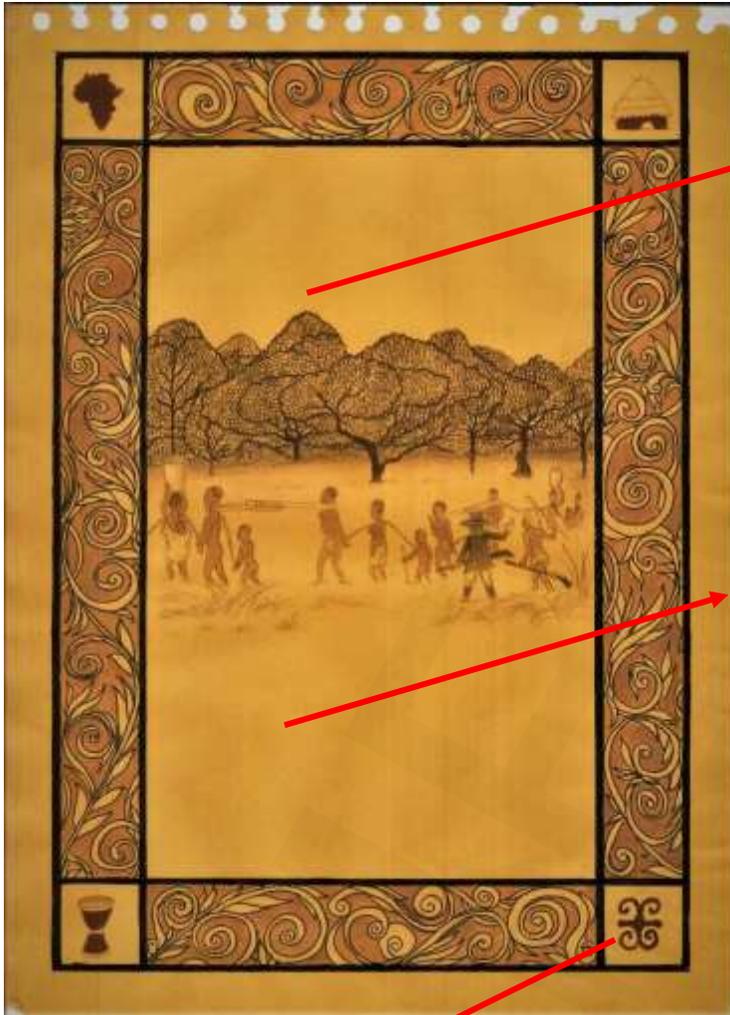
Imagen 25. **PAG.1**

Imagen 26. Imagen del prólogo.

## PROLOGO

Era el año de mil seiscientos, dos siglos después del descubrimiento de América. Los españoles, portugueses e ingleses compiten despiadadamente por reclamar todos los tesoros, recursos y territorios que comprenden el extenso continente americano, su paso devastador, pero sobre todo el uso de la esclavitud como base económica y social de sus gobiernos, ocasionaron que nuestros antepasados indígenas con su cosmogonía ancestral y cultural fueran casi exterminados por completo al ser convertidos en esclavos.





Conocedores los conquistadores de los escasos de mano de obra que había y que era el sustento de su poderío económico; resuelven sin dudarlo secuestrar negros desde África para traerlos al nuevo continente en donde...

Serían azotados, humillados, abusados, maltratados, marcados y vendidos como esclavos para remplazar en las labores inhumanas que desempeñaban la diezmada población indígena.

**Imagen 27. PAG. 2**

En cada esquina de las páginas del prólogo se encuentran los respectivos símbolos africanos.

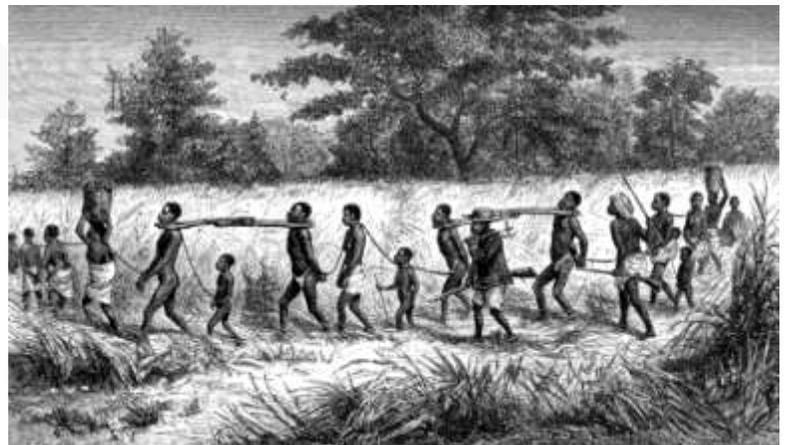


Imagen 28. Referencia.

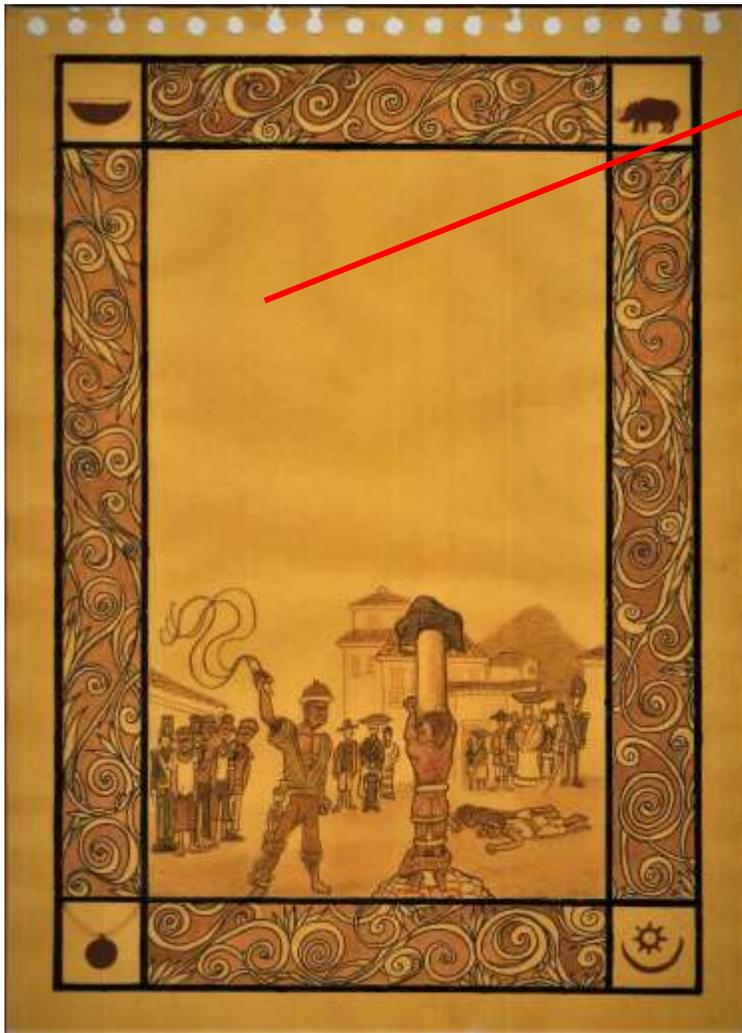


Sin embargo, los años fueron pasando y los esclavos africanos demostraron ser una raza fuerte y orgullosa, a pesar de los brutales abusos y humillaciones a los que siempre eran sometidos; esto ocasionó la fuga de muchos “Cimarrones” nombre con el que fueron conocidos los negros que escapaban del yugo de sus amos y se internaban en territorios inhóspitos.

Imagen 29. **PAG.3**



Imagen 30. Referencia.



Este término lo utilizaban despectivamente los españoles y portugueses que Vivian en América para referirse a los animales que fueron domesticados y que, al verse liberados, huían y se volvían salvajes.

**Imagen 31. PAG.4**

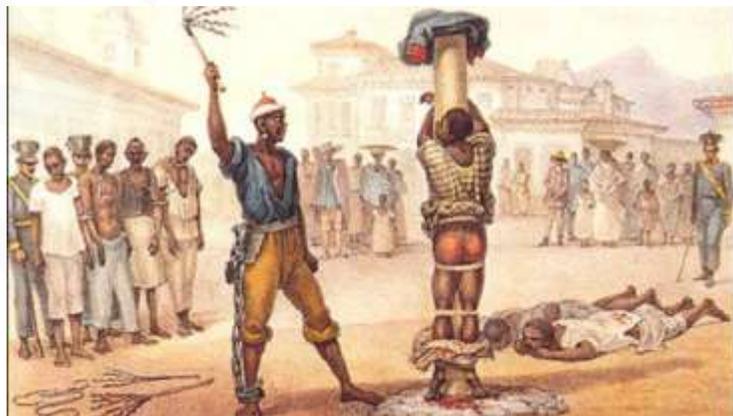


Imagen 32. Referencia



Los “cimarrones” más que esclavos que huían para conservar la libertad, fueron hombres que se negaron a ser presos y humillados, guerreros que sirvieron de inspiración para otros negros que nunca olvidaron sus raíces, tradiciones y cultura, héroes que lucharon por recobrar su dignidad de la única manera que era posible, la del camino del libre albedrío...

**Imagen 33. PAG. 5**

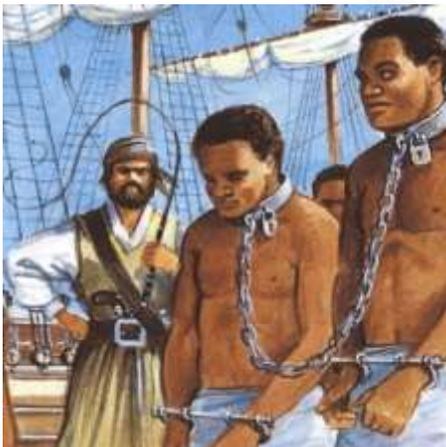


Imagen 34. Referencia.



Imagen 35. Referencia.

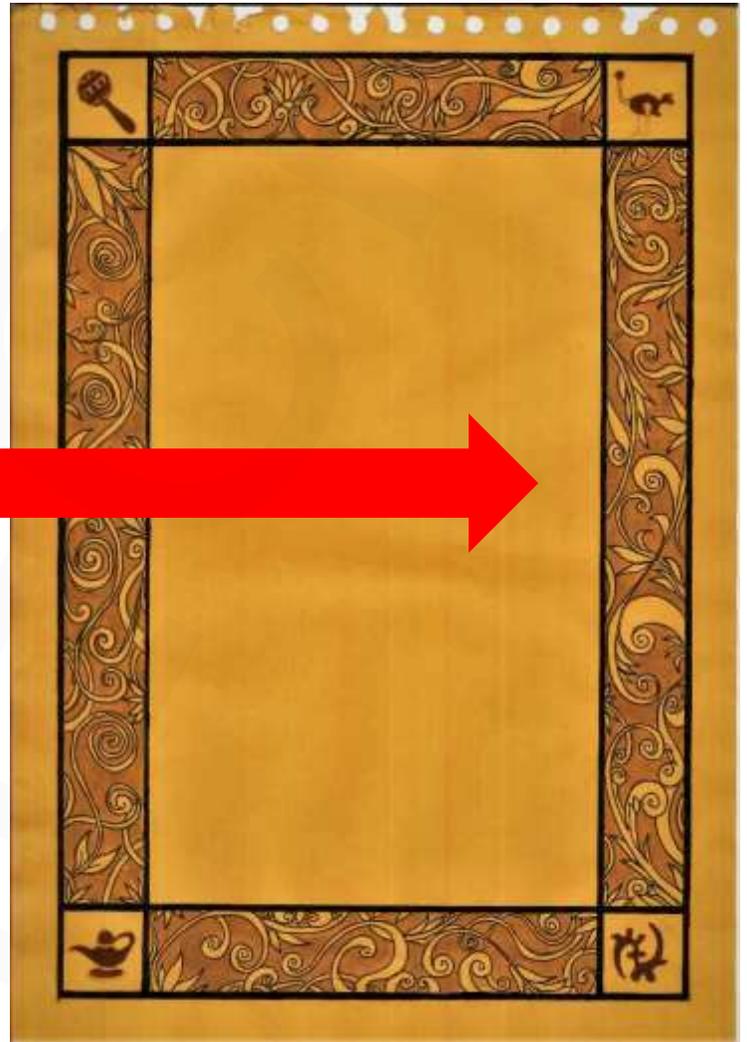
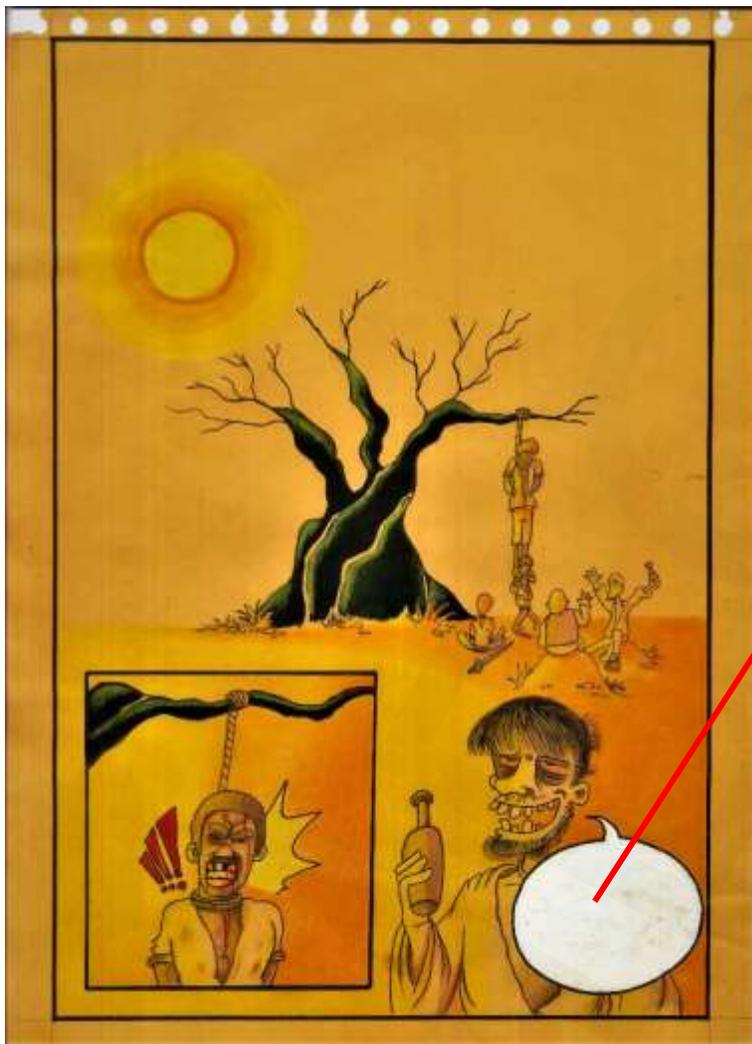


Imagen 36. PAG. 6

En esta página se debe colocar la imagen recortada de la **página 7** para que sirva como transición para la historia y formato de Comic que se presenta al pasar la página. La imagen recortada se debe colocar en el centro de la página como indica el ejemplo.



Hey!!

Miren este negro no va a aguantar mucho,

Se los dije...

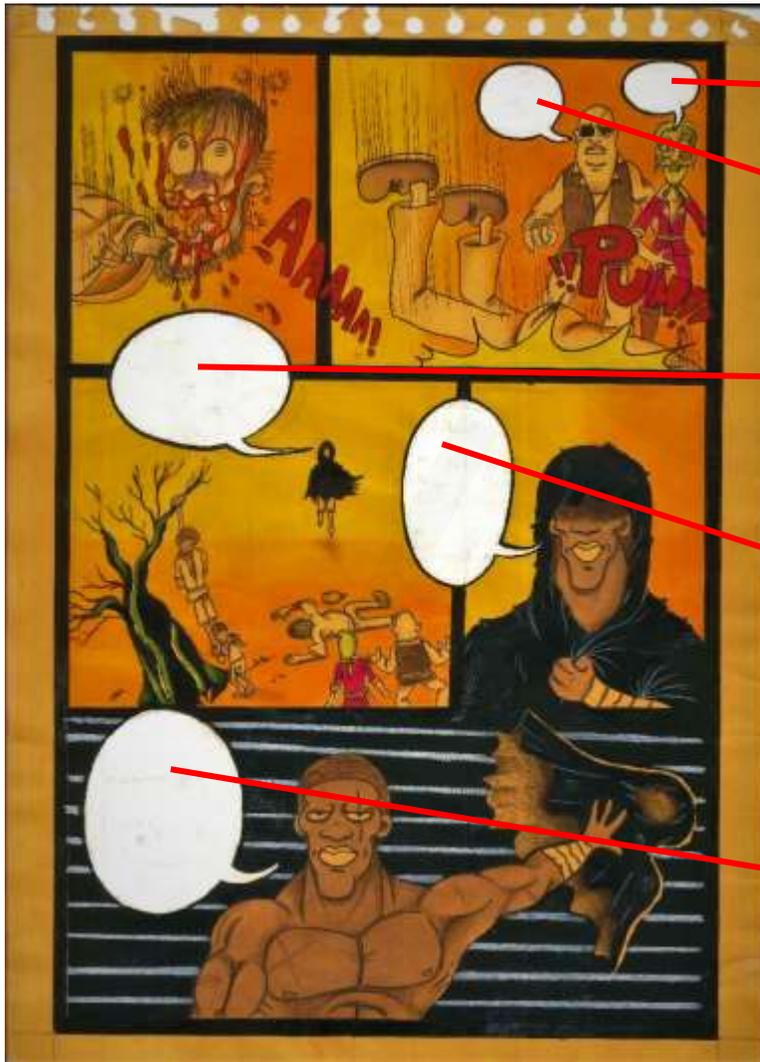
Aquí se debe dejar igual esta página y lo único que se debe agregar es el texto. Con esto se cumpliría la transición con la página anterior y La imagen que se colocó.

Imagen 37. Página 7.





El impacto de piedra que recibe el esclavista y la exageración de esta misma situación fue tomado como referente de esta imagen de Mortadelo Y Filemón por sus cualidades y características propias de la exageración de un golpe.



No lo sé

¿Qué sucedió?

Era un bocón, hablaba demasiado, no valía la pena

Que siguiera rebuznando

No merecía que me ensuciara las manos,

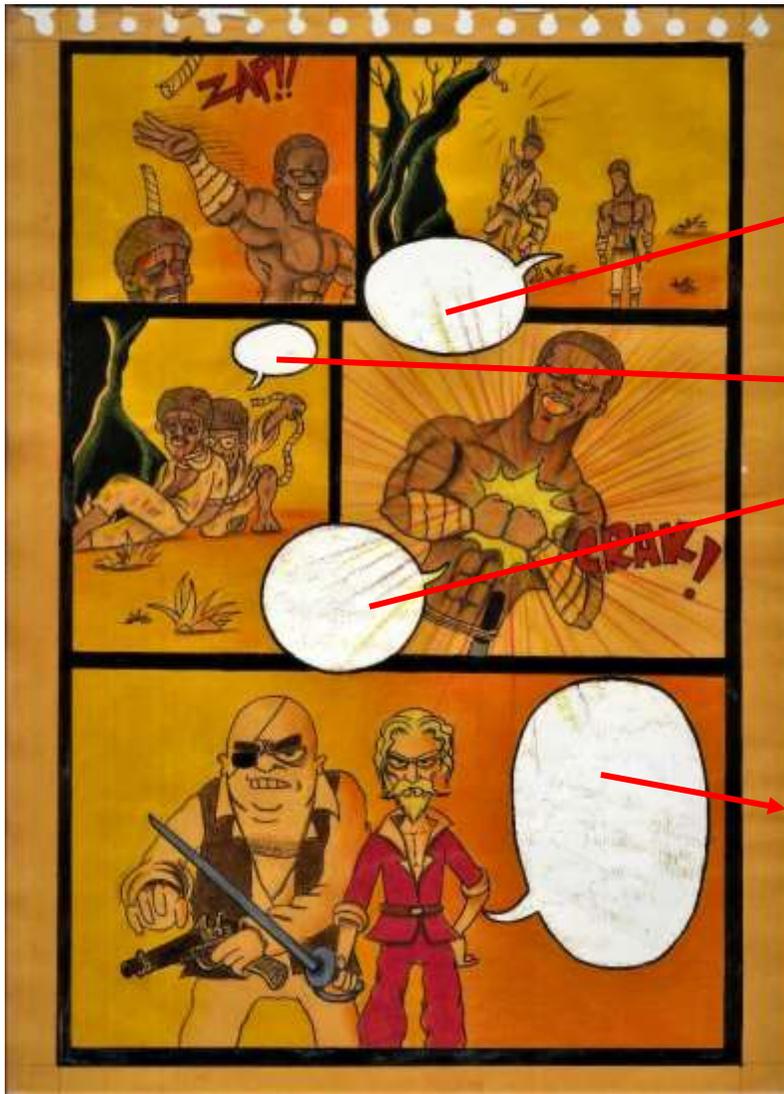
con una piedra fue suficiente para que se callara

Me llamo

**BENKOS BIOHÓ**

Y he venido a liberar a mis hermanos...

**Imagen 41. PAG. 9**



Niño desata a tu padre mientras

me ocupo de estas escorias...

¡Si señor!!

Ahora prepárense porque es hora de que

Reciban su merecido

JA, JA, JA, JA, JA

¿Crees que te tenemos miedo?, que idiota!!, hemos escuchado a cientos de ratas como tú decir lo mismo y cada una de ellas

**Imagen 42. PAG. 10**



Prepárate para morir...

Al igual que se hizo con la imagen 12 en páginas anteriores; en esta parte de la historia se tomó como referente algunas viñetas del Manga *Crows Zero* para mostrar las habilidades de lucha las cuales le eran atribuidas a Benkos Biohó debido a su tenacidad de enfrentar a los españoles sin armas de fuego como relatan las leyendas.

**Imagen 43.**  
**PAG.11**



Imagen 44, 45. Referencias.

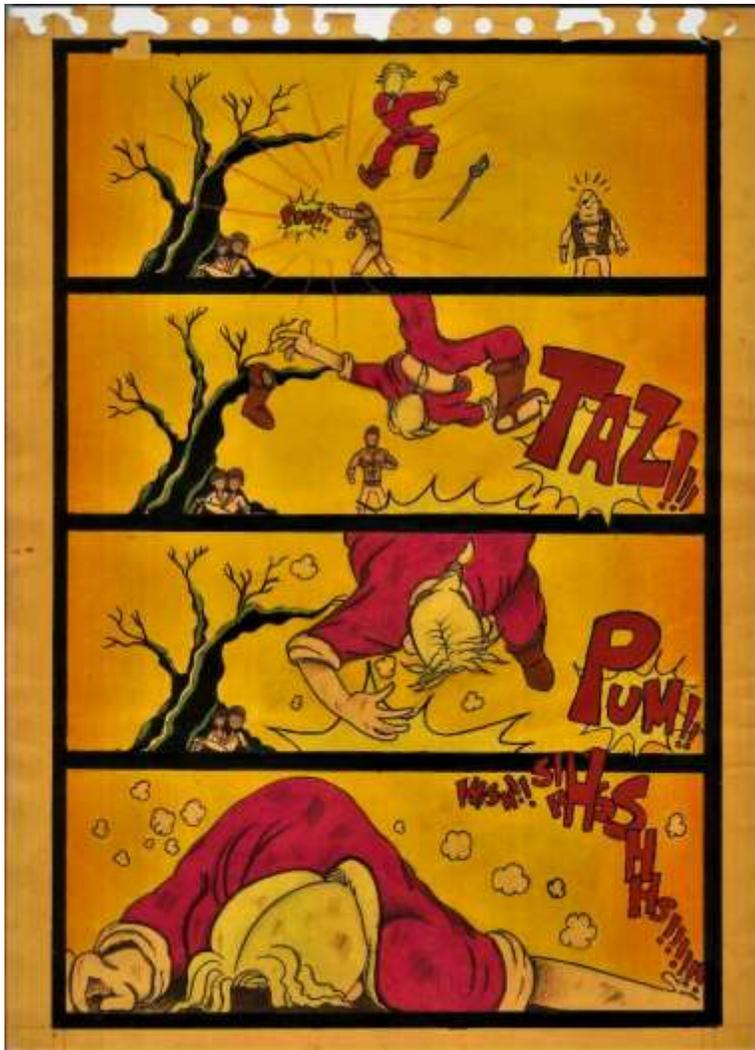
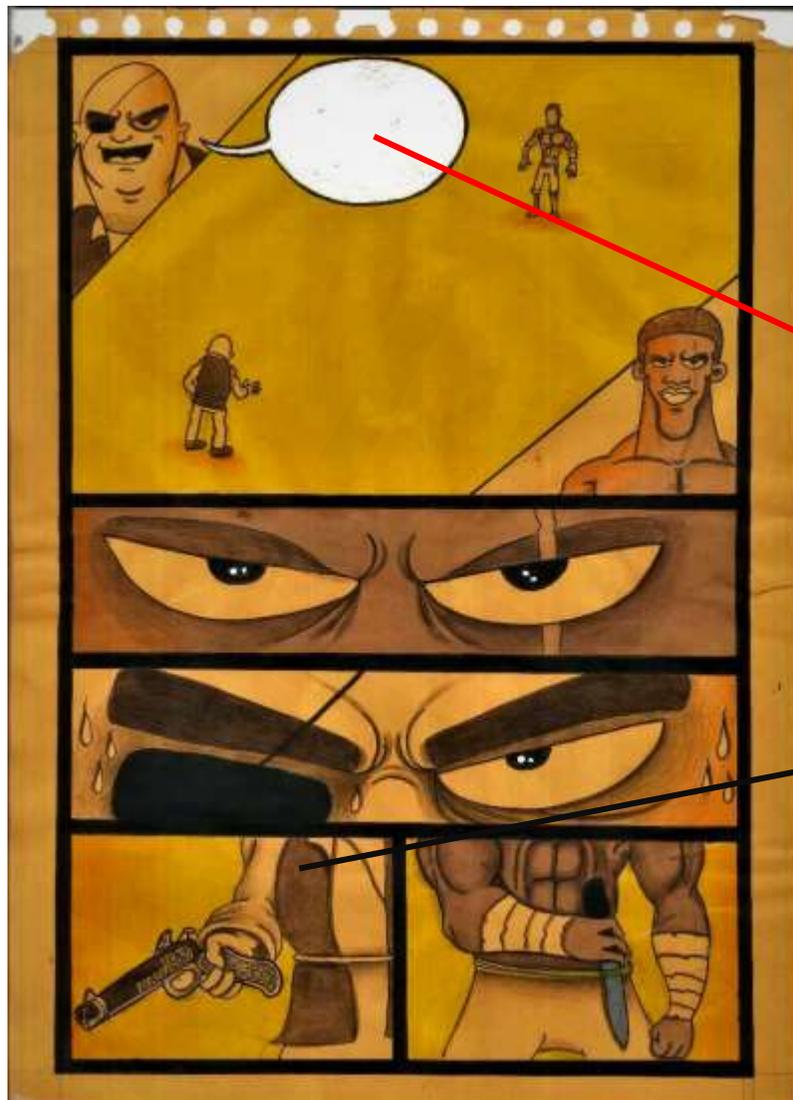


Imagen 47,48.  
Referencias.

### Imagen 46. PAG.12

Siguiendo la dinámica de las paginas anteriores, escogí esta viñeta del manga *Crows Zero* no solo por ser mi viñeta favorita y una que siempre quise dibujar sino además y principalmente por la espectacularidad de su secuencia y la originalidad de los planos que el autor realizo para esta escena.



Asumido, pero me pregunto,

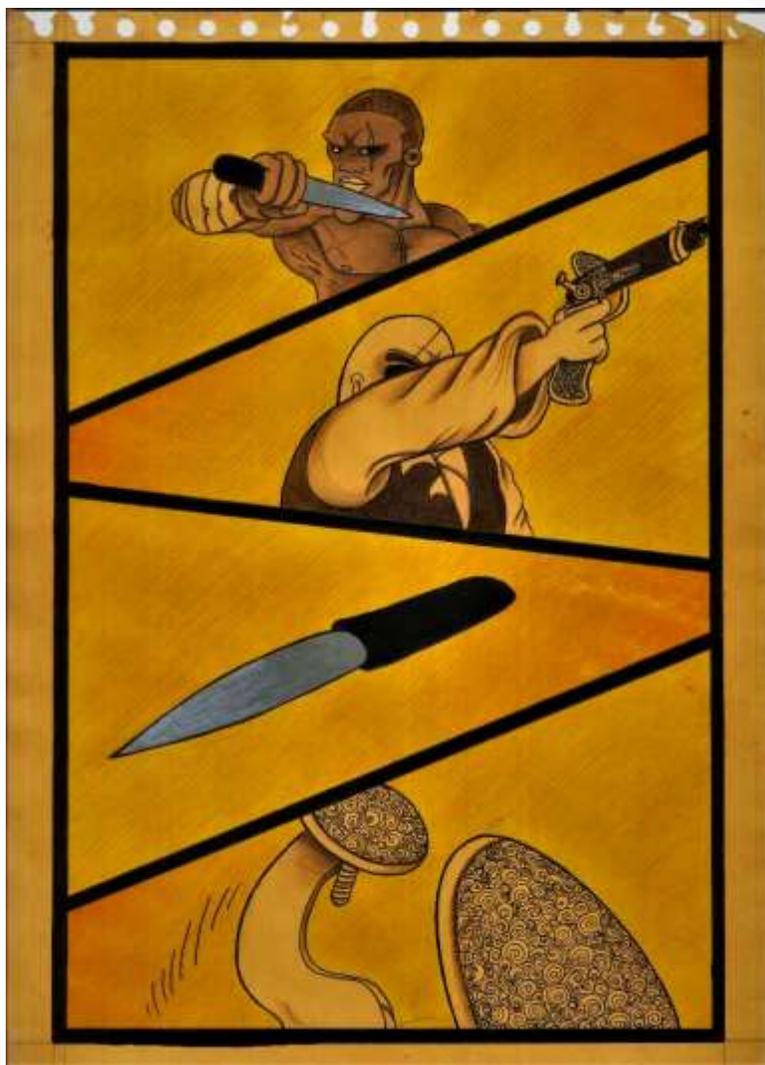
¿Será más rápido tu cuchillo que mi arma?



Imagen 49. Referencia

### Imagen 48. PAG.13

El diseño del arma fue tomado de una imagen de una página de internet de armas antiguas; la razón para escoger este diseño fue por los decorados y detalles que trae la misma y que la hacen ser llamativa para el enfrentamiento de armas del protagonista y el villano.



-177-

Imagen 51. Referencias

Imagen 50. **PAG.14**

Se utilizó esta viñeta de autor anónimo como referente para adaptarla a la escena de la historieta y de esta manera nos permite mostrar un duelo similar a una película de vaqueros.

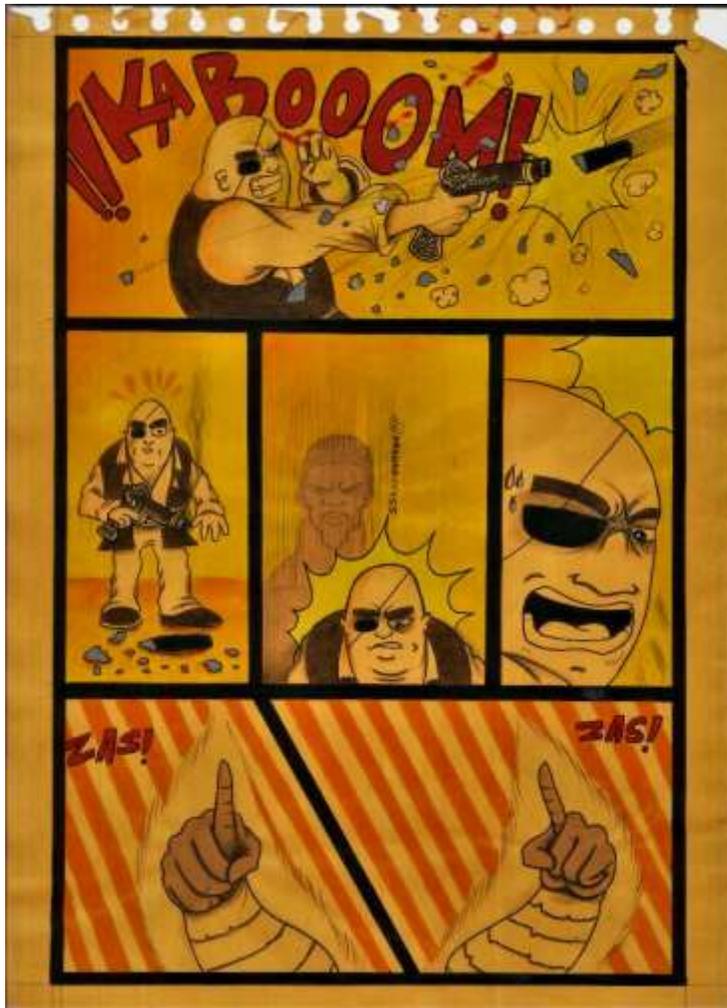


Imagen 53. Referencia.

Imagen 52. **PAG.15**

Esta parte fue tomada de una de las viñetas del manga *Hokuto Non sen* nos permite mostrar el arquetipo del héroe y sus atributos físicos característicos además por movimientos inverosímiles, exageración de la fuerza y velocidad. Como podemos apreciar esta viñeta resume magníficamente estas cualidades.



“Oh, mi señor Papa Legba, escúchame: abre las puertas del infierno y muéstrale a este monstruo el sufrimiento que le aguarda por todo el mal que le ha causado a tus hijos...

Papa Legba doy gracias a ti y a los Loa por tu ayuda y escucha.

Ababó.”

Esta página es especial por que muestra las habilidades mágicas y las cuales eran atribuidas a Benkos Biohó; por eso sería pertinente que el texto llevara algún efecto que refleje eso, algunos brillos y luces para que acentúe el carácter mágico de sus palabras. También colocarle dentro de los globos y el texto varias veces y pequeño el símbolo de Papa Legba que esta en este ejemplo:

**Imagen 54. PAG.16**

Al igual que su fortaleza física; Benkos Biohó era reconocido por tener conocimientos ancestrales de magia dado su origen africano.

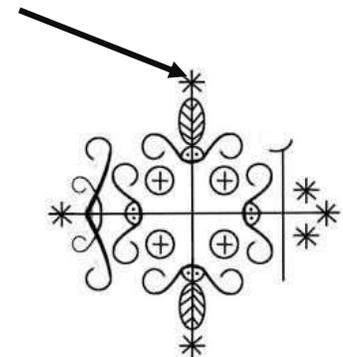


Imagen 55. Referencia



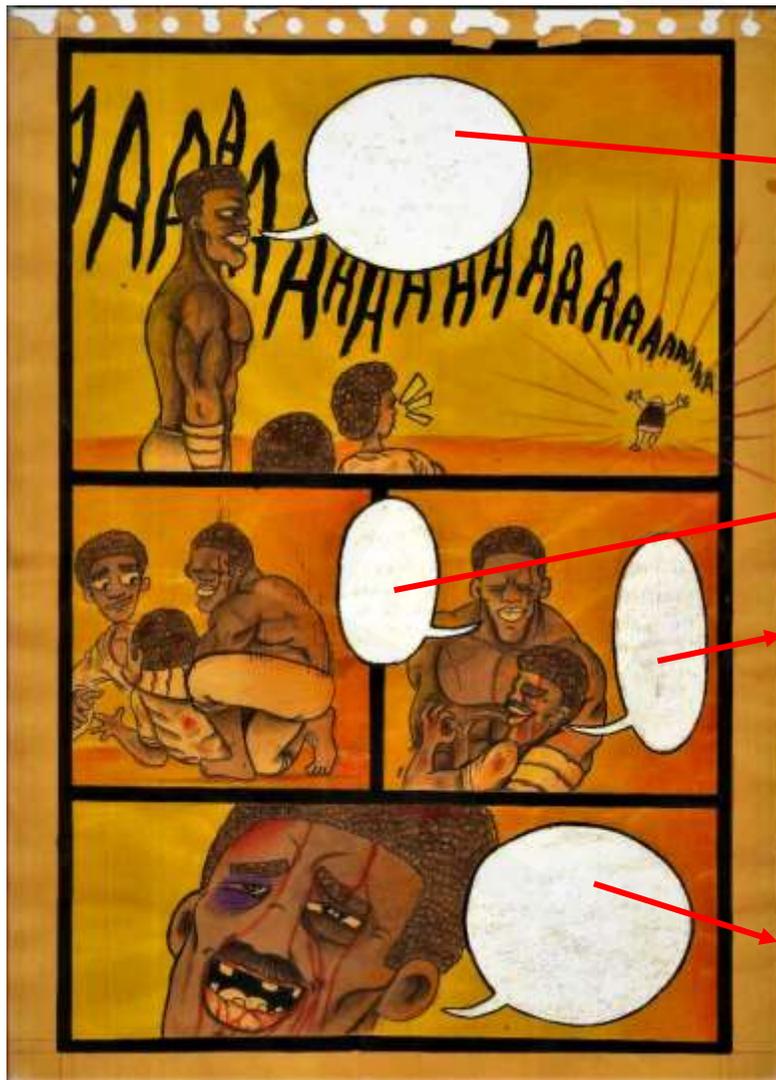
Yo, yo....

....Soy un monstruo

**Imagen 56. PAG.17**

Cuando imaginé el guion de la historieta siempre tuve claro que al igual que los héroes de los comics que son para un público en general (Batman, Superman, Iron Man, Spiderman, etc.) Benkos Biohó no asesinaría a los villanos, ni tampoco sus motivos serían de algún tipo de venganza, aunque sería mostrado como un guerrero implacable ninguno de sus enemigos moriría y al contrario de los malvados actos de cada uno de los esclavistas, estos recibirían su merecido acorde a los atributos que quería resaltar en Benkos Biohó.

Por ejemplo el uso de la piedra y el cuchillo como las únicas armas que utilizaban los Cimarrones, además de sus propios puños y la magia en algunos casos como les atribuían los españoles horrorizados y frustrados al no poder someter Benkos Biohó y a los otros Cimarrones.



Una vez que has visto el infierno no necesitas estar

Allí, te atormentara siempre hasta que mueras y vuelvas.

Permite que te ayude hermano

Mil gracias, pero

Espera un momento por favor

Quiero que mi hijo conozca la historia del Rey

Que lo acaba de salvar, que sepa quién es el héroe que ha liberado a cientos de esclavos....

Imagen 57. **PAG.18**



¿Un Rey?, ¿él?

Pero si es un negro como nosotros.

Él es un rey, aunque no lo creas...

...Hace un tiempo atrás un esclavo me contó la historia de Benkos Biohó: un negro traído de Guinea y convertido en esclavo junto con su familia, el mismo “Cimarrón” que una noche alistó unos cuantos enseres, reunió algunas armas, despertó a su mujer e hijos y junto con 13 esclavizados más emprendió el camino hacia la libertad adentrándose en los agrestes paisajes de los manglares, ciénagas y pantanos de la Matuna y luego en los Montes de María. ...

Allí durante semanas, meses y luego de años de lucha y sacrificio contra los hombres y los perros rabiosos de su antiguo amo y también contra los soldados del gobernador Gerónimo de Suazo; Benkos Biohó victorioso se autoproclamo Rey de Arcabuco como el nombre que tenía la parroquia cercana, humillando de esta manera a los españoles como nadie lo había hecho jamás.

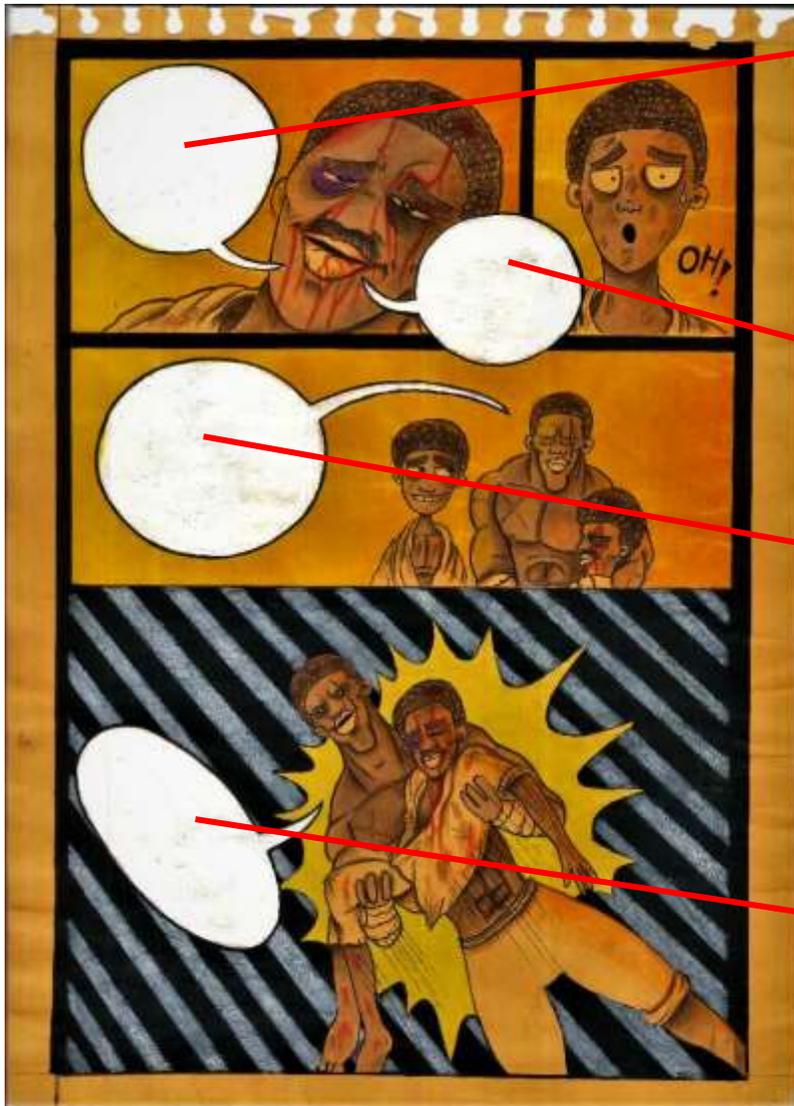
Imagen 58. **PAG.19**

Esta parte de la historia del comic fue tomada de los escritos de Gustavo Tatis y de aquí fue donde surgió la idea del título de la historieta:

El esclavo Rey

Imagen 59. Boceto Benkos Biohó





Por eso no debes creer en las apariencias hijo, por que

Un esclavo jamás podrá ocultar su pobreza....

.... Pero Un Rey puede vestirse como quiera y puede un día disfrazarse de esclavo y venir a liberarte.

Tus palabras me enorgullecen hermano, pero

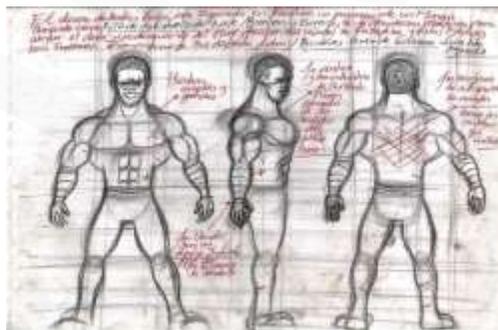
Prefiero que me llamen Benkos Biohó, eso de ser

Rey es cosa de españoles...

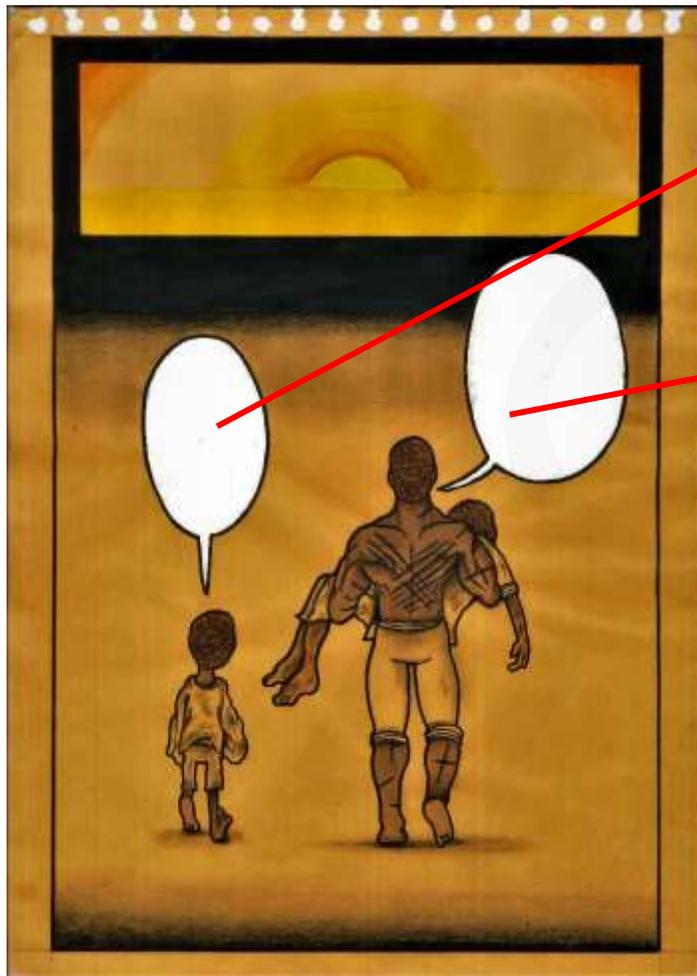
... ahora es el momento de partir, iremos hasta el palenque donde

Vivo con mi familia y mis hermanos libres

**Imagen 60. PAG. 20**



**Imagen 61. Boceto Benkos Bioho**



Señor Benkos Biohó

¿Cree usted que algún día pueda ser un Rey

¿Como usted?

JA, JA, JA, JA, JA

Claro que si, al palenque a donde vamos,

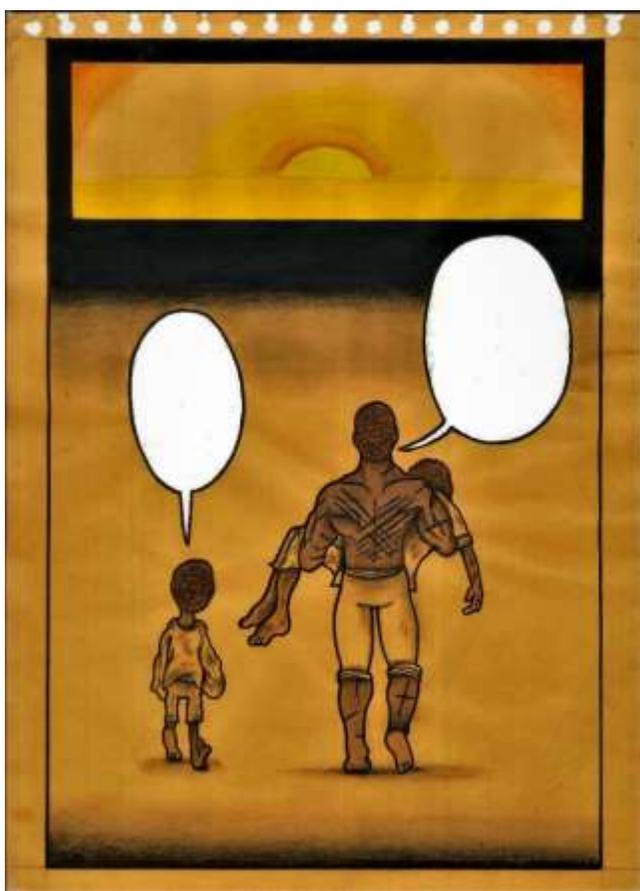
Todos somos Reyes

**Imagen 62. PAG.21**

Esta parte final del Cómics fue lo primero que concebí dado que años atrás había leído el manga de *Rurouni Kenshin* y siempre me pareció muy interesante ver como su autor tomo personajes reales de la historia del Japón como *Makoto Shizio* (personaje a la derecha Img. 20) un despiadado asesino que se hizo famoso por querer derrocar al gobierno Meiji y el cual es representado en este manga con una gran fidelidad histórica.



Imagen 63. Referencia

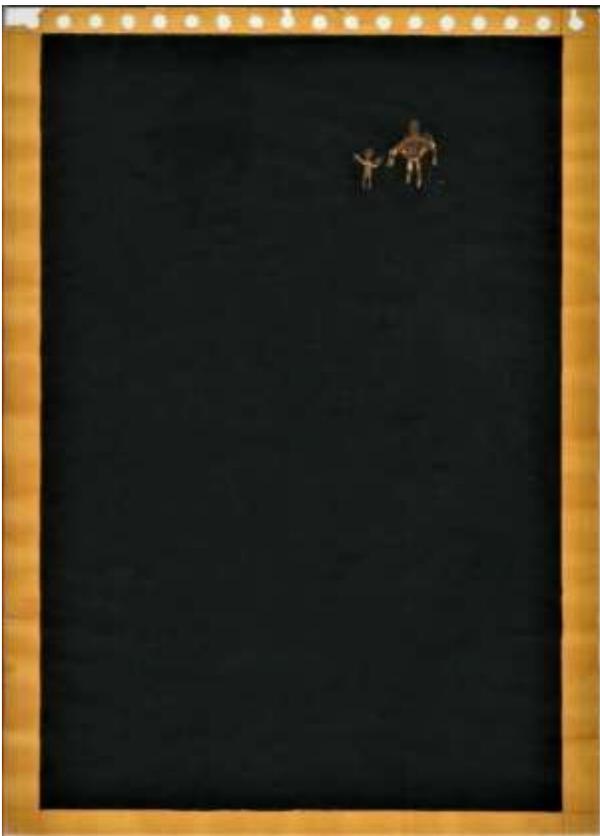


**Imagen 64. PAG.22**



**Imagen 65. PAG.23**

Las páginas 22 Y 23 deben terminar diagramadas de esta manera para que se siga el orden de la secuencia como se muestra en estos ejemplos.



**Imagen 66. PAG.24**



**Imagen 67. PAG.25**

La página 25 no existe, tocaría realizarla, esta página sería toda de negro y serviría de transición para las siguientes dos páginas que son el Epilogo y que irían de color negro.



## EPILOGO

Años después, mientras paseaba desarmado por el mercado de la ciudad, Benkos Biohó fue capturado de manera fraudulenta por los españoles y luego condenado a la horca en marzo de 1621; su cuerpo sería descuartizado y entregado a los perros.

**Imagen 68. PAG.26**

La idea de mostrar las páginas de color negro en esta secuencia que comprende el Epilogo era darle la estética de luto y tristeza que correspondían a la muerte de manera traicionera y cruel en la cual murió Benkos Biohó.

Se respetó el diseño de las páginas que estaban en el prólogo y también se le incluyeron símbolos en cada esquina; todo esto para que hubiera una continuidad gráfica y estética con la diagramación de la historieta.



La muerte de Benkos Biohó ocasiono más rebeliones y guerras por parte de los furiosos “Cimarrones” que querían vengar su muerte. Muchos negros fueron asesinados y nuevamente esclavizados, pero otros sobrevivieron y continuaron huyendo y mantuvieron el legado de libertad, fundaron el palenque de San Basilio, considerado uno de los primeros pueblos libres de América y declarado Patrimonio Oral e Inmaterial de la humanidad por la UNESCO en 2005. **FIN**

Imagen 69. **PAG.27**

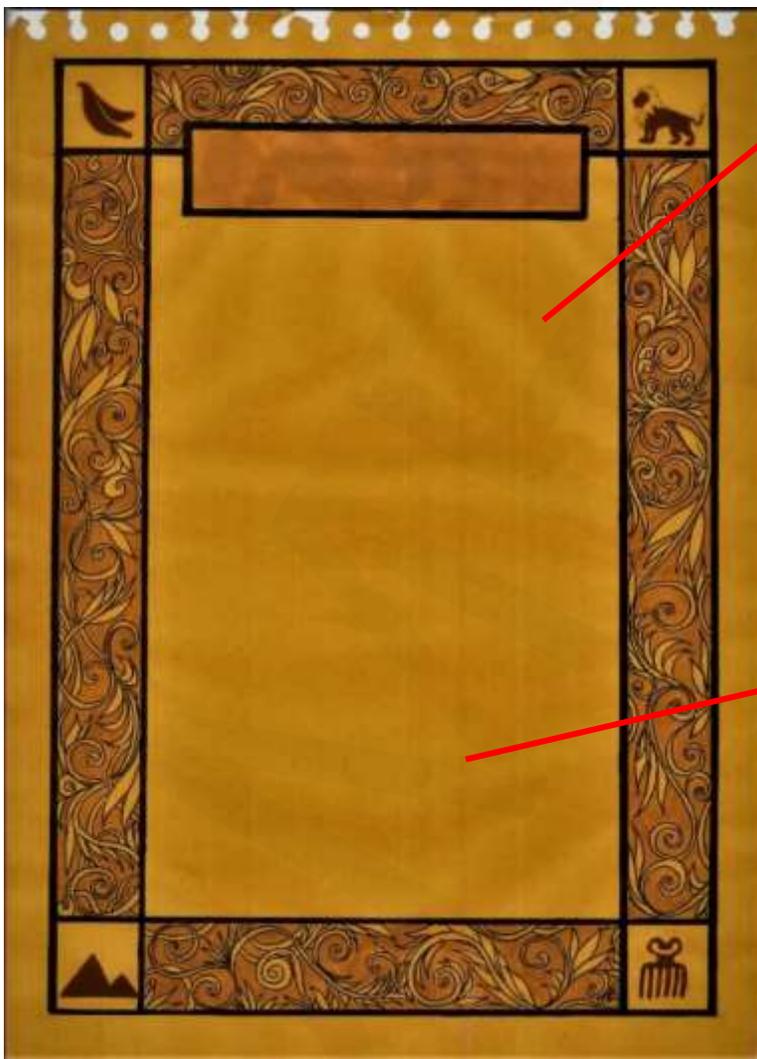
Imagen 70. Referencia.



## GLOSARIO

**Arcabuco:** En un principio, fue un caserío, posteriormente fue elevado al rango de Distrito mediante la legislatura de Tunja de 1858 y hoy es un municipio acogedor de Boyacá, y hace parte de los 123 municipios con que cuenta el Departamento.

**Esclavitud:** Es una situación en la cual una persona (el esclavo) es propiedad de otra (el amo). Constituye una forma particular de relación de producción económica que se remonta a la Edad Antigua, aunque no de forma equivalente en todas las civilizaciones.



**Guinea:** Es un país de África occidental, antiguamente conocido como Guinea Francesa. Guinea es un país muy rico en minerales, incluyendo la bauxita, diamantes, oro y aluminio. Su economía depende de la agricultura y de la extracción minera.

**Héroe:** En la mitología y el folclore, un héroe o heroína es un personaje que comúnmente posee habilidades y rasgos de personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas para salvar a las personas del peligro, por las que es reconocido.

**Loa:** Se les denomina Loa a los espíritus en la religión vudú que sirven como intermediarios entre los hombres y el regente del mundo sobrenatural. Son dioses menores que presentan ciertas similitudes con los ángeles del cristianismo, pero a diferencia de estos, se les sirve.

**Montes de María:** Son conocidos también como Serranía de San Jacinto, es una subregión del Caribe, ubicada entre los departamentos de Sucre y Bolívar. Los Montes de María se encuentran en una pequeña zona protegida la cual es el Santuario de fauna y flora de Los Colorados y los petroglifos de Arroyo Rastro de la cultura zenú.

**Palenque:** Es el Lugar donde vivían los negros cimarrones en la etapa virreinal y comienzos de las repúblicas latinoamericanas. Generalmente estaba cercado de madera construido para defender o para acotar un recinto de un espectáculo o festejo.

**Pantanos de la Matuna:** Son humedales dominados por vegetación leñosa pero sin depósitos de turba apreciables. Están ubicados al sur con los límites de la ciudad de Cartagena

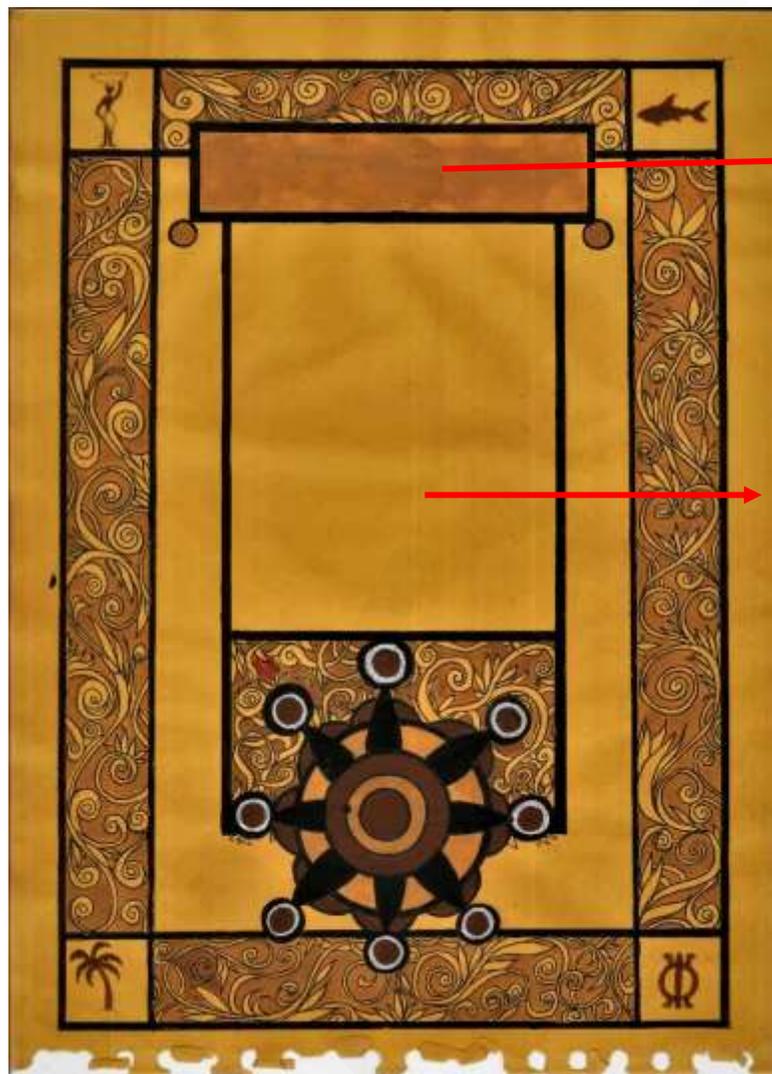


**Papa Legba:** Es el protector del mundo espiritual y el mediador entre el hombre y los Loa. Es la principal referencia a la patria africana y representaba a los esclavos que esperaban que sus almas pudieran ser devueltas después de la muerte.

**Rey:** Es el jefe de Estado de un país cuya forma de organización recibe el nombre de monarquía; ejerce normalmente la más alta representación de gobierno, aunque también puede referirse al jefe de una etnia o tribu.

Respetar el orden de las palabras con sus significados como están organizados en las dos páginas, pues se introdujeron alfabéticamente.

Imagen 72.PAG.29 /(PAG.6)



## EL TRÁFICO DE ESCLAVOS ENTRE ÁFRICA Y AMÉRICA

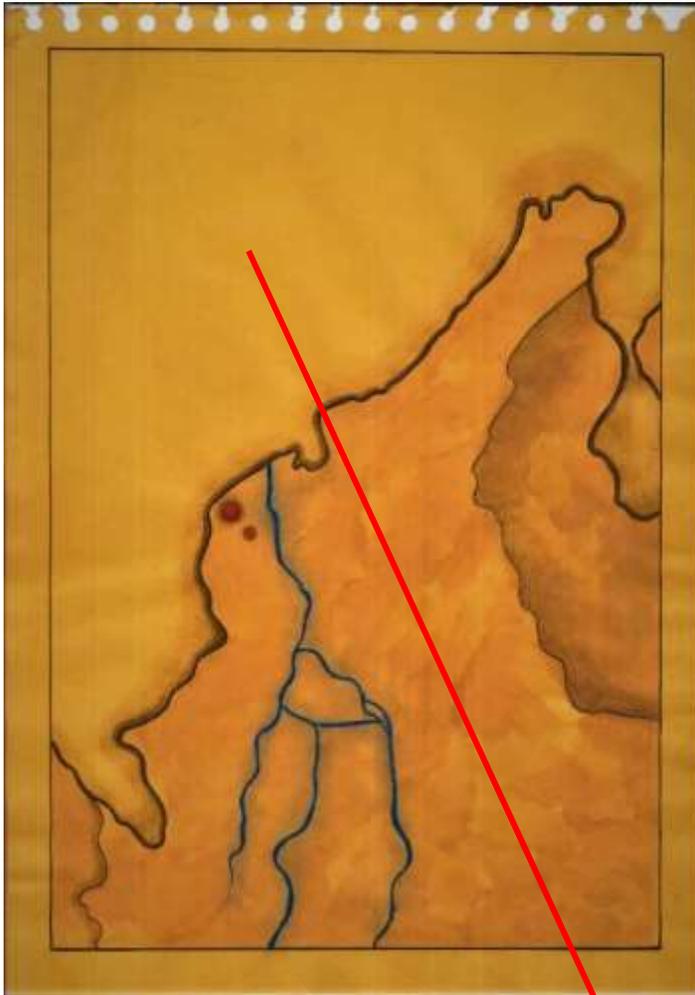
SIGLO XVI- XVIII

- Países Europeos tratantes de esclavos.
- Regiones Importadoras de esclavos.
- Zonas de captura de esclavos.
- Fuentes, presidios o depósitos de esclavos.
- Ciudades y puertos receptores de esclavos.
- → Rutas de la trata de esclavos.

**Imagen 73. PAG.30**

Colocar los datos que aparecen en esta página de la misma manera como están distribuidos en esta página, junto con los cuadros de colores que los acompañan





Océano Atlántico

**Imagen 76. PAG.32**

Colocar los textos que aparecen en el mapa de ejemplo de la misma manera que su distribución en el mismo. Solo se le debe agregar la palabra:

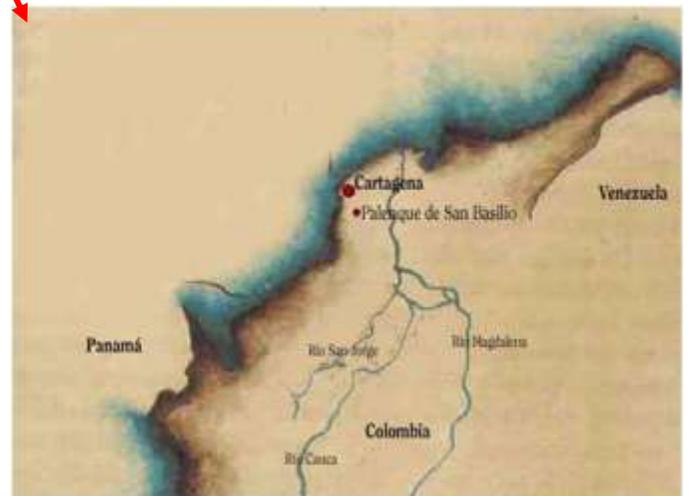


Imagen 77. Referencia

## 4.5 Denominación de la propuesta **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**

### 4.5.1 Descripción

La Institución Rafael Uribe Uribe ha abordado la cátedra de Estudios Afrocolombianos (Ley 70 de 1993 y Decreto 1122 de 1998 de la Constitución Política de Colombia) a través del área de Artística y del área de Ciencias Sociales, obteniendo resultados que fortalecen la identidad étnica y cultura de los afrodescendientes colombianos mediante las artes y la lúdica, realizando festivales, homenajes, actos cívicos, muestras gastronómicas, exposiciones, etc. (ver Anexo 1).

En este contexto surge la idea de crear un cómic de género histórico y aventura llamado **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, una historieta que resalta el arquetipo de Héroe de Comic y narra las hazañas de uno de los personajes más representativos de la cultura Afro en Colombia. Ese personaje es Benkos Bihó, también conocido como Domingo Biojó, un brioso guerrero del pueblo Bijago, capturado en el siglo XVI junto con su familia y traído de los archipiélagos de Guinea-Bissau, en el continente africano, a Cartagena de Indias, el principal puerto del Nuevo Reino de Granada, para ser vendido como esclavo con su esposa e hijo. Una noche, tras varios intentos de fuga, junto con su familia y otros esclavos emprendería uno de los escapes y rebeliones más representativos de la historia colombiana, que dejarían como legado la fundación del Palenque de San Basilio, declarado en 2005 Obra Maestra Del Patrimonio Oral e Inmaterial de la humanidad por la Unesco.

Tomando como base estos importantes sucesos históricos y biográficos se desarrolló la historia y concepto para el cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, empleando características y situaciones narrativas propias del cómic para resaltar las cualidades de Benkos Bihó con el arquetipo de un héroe de historietas: exaltación del atrevimiento, exageración de las virtudes atléticas y mentales, presencia de acción física, abundancia de peripecias y cambios en la suerte contraria, en aras de generar en los estudiantes un importante referente, similar al de los héroes de historietas a los que los jóvenes usualmente están familiarizados, pero enmarcado en un contexto y cultura afrocolombiana. Además, el Comic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** tiene mapas y un glosario de palabras acorde a la temática

que se trata para enriquecer, aportar y contextualizar a los estudiantes con el tema de la esclavitud y la cultura Afro en el siglo XVI.

#### **4.5.2 Fundamentación**

La idea de emplear los comics como una herramienta para la enseñanza surge de los diferentes problemas y falencias que tiene la educación hoy en día. Podemos señalar innumerables obstáculos como la falta de interés, que impide o limita el aprendizaje de los jóvenes; pero el propósito de enseñar es el de persistir en la formación académica y sobre todo ampliar el espectro de medios, estrategias y herramientas que faciliten, solucionen y atraigan la atención del estudiante y le generen un interés por aprender sin importar las limitaciones que se tengan.

Los comics permiten captar la atención del niño, joven o adulto; es un arte secuencial antiguo (los jeroglíficos egipcios lo demuestran) usado por el hombre para contar una historia, y que en la actualidad se compone de texto, imagen y diseño. Actualmente, su uso y popularidad es masivo como consecuencia del boom de las películas de súper héroes, el internet y los videos juegos que en estas últimas dos décadas lo han potencializado.

Toda esta nueva moda y resurgir de los comics permite atraer la atención del estudiante, usando este arte secuencial como herramienta de estudio, debido al carácter dinámico que tiene por ser un medio narrativo. La creación y reproducción de historias contribuye a la motivación y desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante. Por otro lado, el cómic cuenta con diversos géneros (aventura, bélico, ciencia-ficción, cómico, costumbrista, etc.) lo que permite una mayor diversificación de temas y áreas para poder enseñar.

#### **4.5.3. Objetivos de la propuesta**

##### **4.5.3.1. Objetivo general**

- Implementar el cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** como herramienta de estudio y rescate de los símbolos, historia y cultura afrocolombiana en las

clases de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe en el corregimiento de Media Luna, Cesar.

#### 4.5.3.2. Objetivos específicos

- Enseñar a través del cómic el origen y el legado cultural afrodescendiente en la historia de Colombia.
- Emplear el arquetipo de héroe y aventura en el cómic para resaltar la importancia de Benkos Bihó en la historia de la afrocolombianidad
- Fomentar la lectura a través de los comics de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe en el corregimiento de Media Luna, Cesar.

#### 4.5.4. Metas

##### 4.5.4.1. Cápsula científica

##### 4.5.4.2. Fichas hemerográficas.

Título: **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**

Autor: Ronald Alario Vargas

Publicación: Media Luna- Cesar

Edición: Institución Rafael Uribe Uribe

País: Colombia.

Fecha: Mayo 2020

Páginas: 28

#### 4.5.5. Beneficiarios

Con el cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, los principales beneficiarios son los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, quienes accederán a un nuevo método de enseñanza, cultivando en ellos el interés por la lectura y el aprendizaje, además de generar un sentido de pertenencia por la cultura afrocolombiana, la cual posee una marcada influencia en la historia de nuestro país.

#### 4.5.6. Productos

- 30 Historietas de **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** tamaño carta, impresas a color, de 28 páginas cada una.
- 32 Impresiones a color tamaño medio pliego (50x70 cm) de cada una de las páginas y portada del cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**

#### 4.5.7. Localización

Media Luna-Cesar, Institución Educativa Rafael Uribe Uribe:

- Biblioteca
- Sala de Audiovisuales

#### 4.5.8. Metodología

Para la implementación del Comic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** se empleará la dinámica utilizada en la cátedra de Afrocolombianidad, en la cual se ha logrado captar la atención del estudiante a través de la lúdica y el arte, motivándolos a desarrollar sus habilidades cognitivas y académicas con la creación de un cómic propio a partir de ejemplos vistos en las clases, los cuales permitirán orientar el estilo y temática que se abordará. Además de la lectura y desarrollo del Comic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, la realización de ejercicios de caricaturas y exposiciones de esta permitirán afianzar lo visto.

#### **4.5.9. Preparación:**

Durante varias clases se orientará a los estudiantes con ejemplos de cómics de diversos temas, estilos y propuestas con el fin de contextualizar al alumno de sexto grado con su uso y aplicación como herramienta de estudio y medio de entretenimiento. Así mismo, se realizarán ejercicios de caricatura para afianzar lo visto y se les mostrará el cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** como ejemplo fehaciente de un trabajo realizado en la Institución Educativa. Se les explicará la estructura narrativa y grafica del mismo y también su propósito como material educativo y didáctico para que los estudiantes elaboren sus propuestas y las socialicen en las clases posteriores.

#### **4.5.10. Desarrollo de una actividad:**

El docente hará una introducción acerca de los comics y sus diversas aplicaciones como herramienta de entretenimiento y enseñanza, luego mostrará diversos ejemplos de autores que han realizado cómics enfocados en la enseñanza y el aprendizaje de un tema, además de otros que han representado una biografía de algún personaje histórico en especial; también se mostraran ejemplos de distintos géneros que conforman los cómics, principalmente del género histórico, el cual se empleará para el desarrollo de la clase.

En el transcurso de las siguientes clases, los estudiantes elaborarán sus propios cómics históricos a partir de sus propias experiencias y gustos. El docente realizará con los estudiantes ejercicios de narración, caricatura y diagramación, y posteriormente socializará las propuestas hechas por los estudiantes. Luego de realizar sus propios cómics, los estudiantes de sexto grado asistirán a la sala de audiovisuales para participar en la exposición del cómic **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, la cual estará acompañada de música africana, imágenes empleadas para el cómic y un texto alusivo a la afrocolombianidad, complementando lo visto en clases anteriores.

#### **4.5.11. Ambientación:**

Para la elaboración y desarrollo de la actividad de los Comics y su implementación en la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe se utilizará el salón de clases del área de Artística del colegio. Cada estudiante empleará sus materiales acordes para su propuesta: Vinilos,

pinceles, block de hojas blancas, marcadores, colores, regla, borrador y lápiz. Además del salón de artística, también se empleará el salón de audiovisuales de la Institución para la exposición del Comic de **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey**, la cual estará decorada con imágenes representativas de África y un texto ampliado de medio pliego que explica el propósito de la exposición. También se utilizará el televisor de 50 pulgadas de la sala de Audiovisuales para proyectar imágenes referentes al proyecto, y se emplearán parlantes de la sala de Audiovisuales para ambientar la exposición con sonidos de tambores africanos.

Algunos puntos importantes para propiciar un buen ambiente en el grupo son:

**Espacios físicos adecuados:** Iluminación, mesas para dibujar, buena ventilación, sillas cómodas, salón de clases apropiado.

**Lectura de material básico:** Eisner, W. (1985). El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial. Unesco y OCDE. Taller práctico de Comprensión de Textos. Editora Cultural Internacional. Capítulo primero: Más que el Hombre Araña: mitos, impreso en Uruguay.

**Trabajo en grupo:** Los estudiantes de grado sexto de la Institución Rafael Uribe Uribe realizarán cada uno sus propios Comics e historias de personajes representativos de la cultura e historia Colombiana. Para realizar el cómic, durante varias clases se realizarán ejercicios de caricaturas, diagramación y narración de aventuras que reforzarán los conocimientos adquiridos a partir de los ejemplos vistos de distintos autores de cómics para que el estudiante tenga una idea clara de la propuesta que quiere realizar.

#### **4.5.12. Actividades que hacen parte de la estrategia por resolución de problemas:**

Cada alumno socializará el cómic en el salón de clases. En cada exposición se realizará un debate entre los alumnos de manera constructiva, compartiendo sus errores y aciertos en la realización de este, con el objetivo de generar espacios de reflexión y tolerancia que orientan a los alumnos a aceptar la opinión y diferencia del otro.

#### **4.5.13. Temas que se desarrollaran en las actividades**

- Afrocolombianidad
- La Esclavitud en América en el siglo XVI
- Biografía de Benkos Bihó
- ¿Qué es un Palenque?
- El Comic
- La narrativa del género de aventura
- El Héroe del Comic y sus características

Para lograr el éxito de la aplicación del diseño de la propuesta se tendrá en cuenta la agrupación de tres líneas o fases son:

##### **4.5.13.1.Fase de iniciación y concienciación**

El proyecto **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** se socializará al inicio del año escolar (Enero de 2020) con los docentes del área de Artística y Sociales para posteriormente, en una reunión programada, presentarlo al rector y a todo el cuerpo docente de la Institución para acordar y programar las fechas del desarrollo de la propuesta. También se explicará a los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, al inicio de clases escolares, el desarrollo de la propuesta y el propósito que se quiere con esta.

##### **4.5.13.2.Fase de institucionalización**

Después de haber acordado y concretado la reunión entre docentes, Rector y administrativos para socializar el proyecto **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey, en el que se tendrán en cuenta aportes** y sugerencias para el proyecto, se estipulará el cronograma para la ejecución de este, además de estipular un nuevo plan de estudios para que la propuesta vaya articulada con los temas que se desarrollarán en el área de Artística y Sociales.

#### 4.5.13.3.Fase de consolidación

La propuesta de **BENKOS BIHÓ: El Esclavo Rey** está planteada para ser expuesta en la sala de Audiovisuales el 21 de Mayo de 2020, día oficial de la Afrocolombianidad. Se llevará a cabo con los respectivos homenajes, presentaciones y actividades que la complementan.

#### 4.6. Resultados Cuestionario

Para conocer cómo ha sido el proceso de los estudiantes luego de participar en el desarrollo y en la implementación del Cómics Benkos Biohó, se llevó a cabo el cuestionario para medir el conocimiento y el aprendizaje adquirido por un grupo de estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar. Como se explicó en el apartado anterior, el cuestionario consistió en 13 preguntas: las dos primeras de justificación, las cuatro siguientes (del 3 al 6) de opción múltiple con única respuesta, las siguientes cinco (del 7 al 11) son de opción verdadero o falso, la pregunta 12 es de justificación, y la 13 consiste en una propuesta artística. Luego de aplicar los resultados, los comentarios son los siguientes:

En la primera pregunta *¿Por qué crees que el autor del cómic denomina el esclavo rey al personaje de Benkos Biohó?*, al ser una pregunta abierta, los estudiantes tuvieron la libertad de expresar su opinión. Entre las afirmaciones claves que se desprenden de las respuestas de los estudiantes, se destacan los siguientes:

- Benkos Biohó recibió ese nombre por ser un ejemplo para los cimarrones
- Fue un líder que guió a los esclavos que querían ser libres
- Salvó a los esclavos y eso lo convirtió en rey

En la segunda pregunta *¿Qué entendiste por el término “Cimarrón”?* los estudiantes respondieron los siguientes términos claves

- Esclavos que huían
- Negros que se escapaban de sus amos
- Esclavos que buscaban la libertad

En la tercera pregunta *¿En cuál de los siguientes siglos se desarrolla la historia del cómic?*, 16 estudiantes respondieron la opción B; 5 estudiantes respondieron la opción A, y un estudiante respondió la opción D.



Gráfico 12. *¿En cuál de los siguientes siglos se desarrolla la historia del cómic?* Fuente: elaboración propia

En la cuarta pregunta *los países tratantes de esclavos que la historia menciona eran...* 17 estudiantes mencionaron la opción A, mientras que cinco estudiantes respondieron la opción D.



Gráfico 13. *Los países tratantes de esclavos que la historia menciona eran...* Fuente: elaboración propia

En la quinta pregunta *de los siguientes instrumentos musicales y animales cuáles son de origen africano*, 18 de ellos respondieron la opción C, mientras que solo 4 mencionaron la opción A.



Gráfico 14. *De los siguientes instrumentos musicales y animales cuáles son de origen africano.* Fuente: elaboración propia

En la sexta pregunta *el héroe Benkos Biohó huyó durante meses de las tropas del gobernador Gerónimo de Suazo y el asedio de los perros rabiosos a través de...* 15 estudiantes respondieron la opción D, 5 estudiantes mencionaron la opción A, mientras que 1 estudiante contestó la opción C.

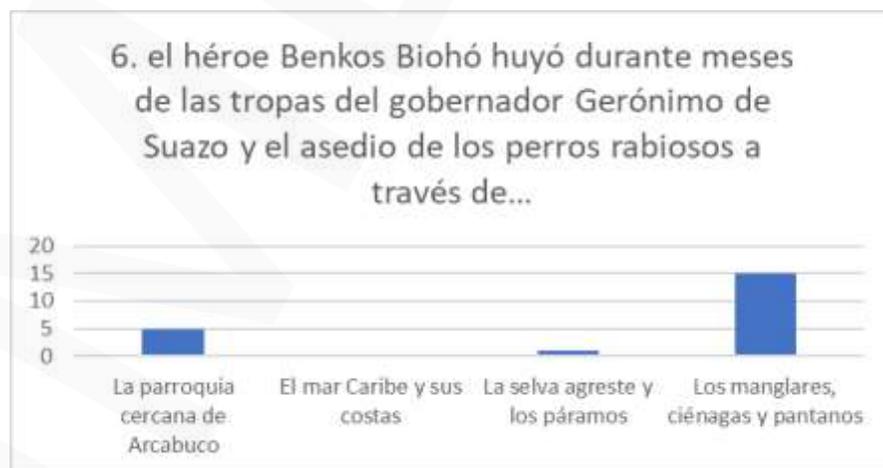


Gráfico 15. *El héroe Benkos Biohó huyó durante meses de las tropas del gobernador Gerónimo de Suazo y el asedio de los perros rabiosos a través de...* Fuente: elaboración propia

En la séptima pregunta se les pidió a los estudiantes que contestaran si eran verdaderos o falsos los siguientes enunciados: *Palenque era el nombre con el cual los españoles denominaban a las viviendas donde tenían bajo su yugo a los esclavos negros y los loa eran guerreros africanos del mundo sobrenatural*. En el primer enunciado, 8 estudiantes respondieron que era verdadero, mientras que 14 comentaron que era falso. En cuanto al segundo enunciado, 13 estudiantes contestaron que era verdadero, mientras que 9 respondieron falso.



Gráficos 16 y 17. *Palenque era el nombre con lo que los españoles denominaban a las viviendas en donde tenían bajo su yugo a los esclavos negros y los loa era guerreros africanos del mundo sobrenatural*. Fuente: elaboración propia

En la octava pregunta se les pidió a los estudiantes que respondieran si eran verdaderos o falsos los siguientes enunciados: *Benkos Biohó en su ruta de escape estuvo en los Montes de María y Guinea fue el lugar del nacimiento del héroe Benkos Biohó* En el primer enunciado, los 22 estudiantes respondieron que era verdadero, mientras que en el segundo enunciado 21 estudiantes comentaron que era verdadero y uno respondió que era falso.



Gráficos 18 y 19. *Benkos Biohó en su ruta de escape estuvo en los Montes de María y Guinea fue el lugar del nacimiento del héroe Benkos Biohó.* Fuente: elaboración propia

En la novena pregunta se les pidió a los estudiantes que respondieran si eran verdadero o falso los siguientes enunciados: *En mayo de 1621 fue condenado a la horca Benkos Biohó y Nueva Orleans fue una ciudad receptora de esclavos.* En el primer enunciado, nueve estudiantes

respondieron que era verdadero, mientras que 13 contestaron que era falso. En cuanto al segundo enunciado, 14 estudiantes manifestaron que era verdadero y 8 respondieron que era falso.



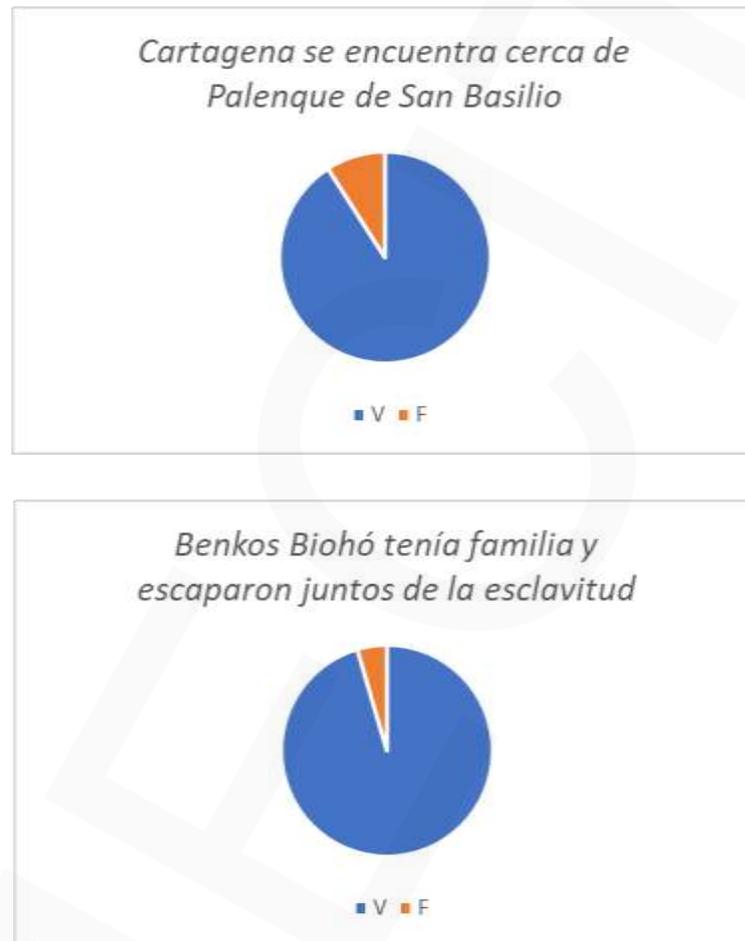
*Gráficos 20 y 21. En mayo de 1621 fue condenado a la horca Benkos Biohó y Nueva Orleans fue una ciudad receptora de esclavos. Fuente: elaboración propia*

En la décima pregunta se les pidió a los estudiantes que respondieran si era verdadero o falso los siguientes enunciados: *San Basilio de Palenque es un patrimonio oral e inmaterial para la humanidad* y *la esclavitud surge como un castigo a los hombres malvados*. En el primer enunciado, 19 estudiantes respondieron verdadero y 3 contestaron falso, mientras que en el segundo enunciado los 22 estudiantes respondieron que era falso.



Gráficos 22 y 23. *San Basilio de Palenque es un patrimonio oral e inmaterial para la humanidad y la esclavitud surge como un castigo a los hombres malvados.* Fuente: elaboración propia

En la undécima pregunta se les pidió a los estudiantes que respondieran si eran verdadero o falso los siguientes enunciados: *Cartagena se encuentra cerca de Palenque de San Basilio y Benkos Biohó tenía familia y escaparon juntos de la esclavitud.* En el primer enunciado, 20 estudiantes respondieron que era verdadero, mientras que dos contestaron que era falso. En el segundo enunciado, 21 estudiantes respondieron que era verdadero, mientras que uno contestó que era falso.



*Gráfico 24 y 25. Cartagena queda cerca de San Basilio de Palenque y Benkos Biohó tenía familia y escaparon juntos de la esclavitud. Fuente: elaboración propia*

En la duodécima pregunta ¿Crees que en la actualidad se practica la esclavitud?, la mayoría de los estudiantes respondieron afirmativamente, por lo que se les pidió que explicara de qué manera se da. Entre las respuestas más destacadas se encuentran:

- Millones de personas en Asia viven en esclavitud
- Se ven casos reales en la televisión
- La gente que trabaja y no recibe dinero suficiente por su trabajo

En la decimotercer y última pregunta, se les pidió a los estudiantes que desarrollaran una propuesta artística que les agradara y con la que plasmaran lo aprendido en la historia. Entre las propuestas más destacadas se encuentran



Imagen 78. Dibujo realizado por estudiante de la I.E. Rafael Uribe Uribe



Imágenes 79, 80. Dibujo realizado por estudiantes de la I.E. Rafael Uribe Uribe.

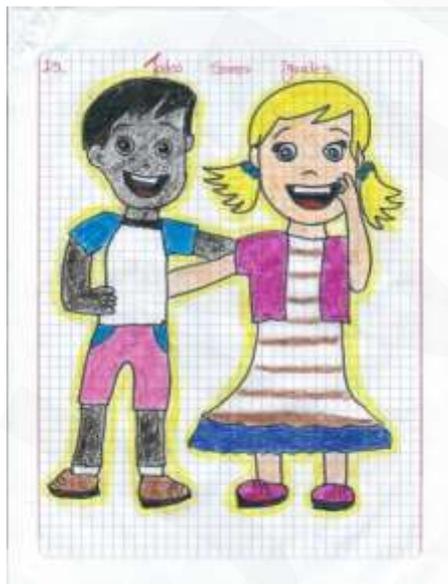


Imagen 79. Dibujo realizado por estudiante de la I.E. Rafael Uribe Uribe.

## **4.7. Interpretación de datos**

### **4.7.1. Encuestas aplicadas a estudiantes**

- Los estudiantes están familiarizados con el cómic: saben lo que es, logran identificarlo, lo han leído y a la mayoría les gusta.
- La mayoría de los estudiantes identifican el cómic con tres términos básicos: “dibujos”, “historia”, como es lógico; sin embargo, llama la atención que muchos de ellos asocian al cómic con “diversión” y muy pocos con aprendizaje, lo que demuestra que en su imaginario tienen al cómic como un elemento de entretenimiento, desconociendo que también puede ser parte de su proceso de aprendizaje.
- Los estudiantes se mostraron dispuestos a participar en la implementación del cómic como herramienta para el aprendizaje, lo que demuestra que su interés por adquirir nuevos conocimientos está intacto.

### **4.7.2. Encuestas aplicadas a padres de familia y docentes**

- Los padres de familia y profesores consideran que el sistema de educación colombiano es muy regular, principalmente por la falta de recursos para las instituciones educativas, la falta de personal docente y falta de compromiso de los estudiantes.
- Un gran porcentaje de los encuestados destacan que la metodología impartida en las clases es buena; no obstante, consideran que puede ser mejor a partir de la implementación de estrategias que estimulen a los estudiantes.

- Los encuestados tienen un buen concepto acerca del cómic como herramienta de enseñanza, mostrándose de acuerdo en implementarlo en clases, considerando que sería una herramienta novedosa que atraparía la atención de los estudiantes.

#### 4.7.3. Análisis Documental

El análisis documental nos presenta las siguientes consideraciones:

- Los estudios concuerdan en que el cómic es una **herramienta útil para la educación**, el cual le trae muchos beneficios a los estudiantes a nivel educativo, social y personal.
- El beneficio principal que trae el cómic es **fomentar el interés** en los estudiantes por aprender, presentándole una nueva forma de adquirir conocimiento.
- Entre los aspectos que educativos que fortalece el cómic es la **creatividad, la comprensión lectura, la ortografía y la producción de escritos**.
- El contexto audiovisual en el que se desenvuelve el cómic les permite a los estudiantes **adquirir conocimientos a través de la imagen y el texto**, manteniendo su atención y aprendiendo de una forma práctica y sencilla.

#### 4.7.4. Diario de Campo

- Como se evidenció en los antecedentes, el cómic no solo ayuda a fortalecer a la educación, sino que le permite observar y desarrollar aspectos históricos que han sido olvidados en las aulas de clases. A través de esta herramienta, la afrocolombianidad puede recuperar su lugar en la historia colombiana,

enseñándoles a los estudiantes y a la comunidad educativa que los afrodescendientes han sido parte importante del desarrollo de nuestro país.

- Ante la dinámica que presenta el cómic, los estudiantes mostraron su interés en participar en su desarrollo. A través de los dibujos y las conversaciones, los estudiantes pudieron explorar su creatividad y su ingenio para desarrollar historias y para aprender mucho más sobre la historia de Colombia.
- Un aspecto muy importante que se debe destacar en lo analizado en el Diario de Campo es que se creó un vínculo muy fuerte entre los estudiantes y el profesor, en el que los estudiantes lograron fortalecer aspectos sociales como la confianza, el respeto y la tolerancia hacia sus compañeros y hacia el profesor, viéndolo como un amigo más allá de la figura de autoridad que este posee. En ese orden de ideas, la relación profesor-alumno se fortalece, lo que permite la facilidad de la transición de conocimiento.

**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACIONES**

## **4.1. Conclusiones**

### **4.1.1. Primer cuestionario**

A partir de los resultados obtenidos en el primer cuestionario, podemos evidenciar la percepción de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar, acerca del cómic como un elemento de diversión, más no educativo. No obstante, la diversión también puede ser utilizada en el proceso de aprendizaje, convirtiéndola en un objetivo docente por ser atractiva y motivadora (Chacón, 2008), por lo que es el puntapié inicial para fortalecer el concepto educativo del cómic que se pretende dar a los estudiantes.

Los procesos de aprendizaje en la I.E. Rafael Uribe Uribe son objeto de comentarios mixtos entre los padres de familia y profesores de la institución. Los que destacan positivamente sus procesos de aprendizaje afirman que los estudiantes reflejan resultados buenos, y se evidencia un compromiso por parte de los actores de la educación para llevar a cabo este proceso de forma práctica. Entre los aspectos negativos destacan los pocos recursos educativos utilizados para que los niños puedan fortalecer su proceso de aprendizaje, lo que demuestra la necesidad de buscar nuevos métodos y nuevas herramientas que permitan desarrollar nuevos espacios educativos.

El cómic tiene potencial para ser utilizado como estrategia en el proceso de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar. Esto se evidencia a partir de los resultados de las encuestas, en el que los padres de familia y maestros mostraron total apoyo a su implementación como herramienta para el aprendizaje.

A partir de la disposición que muestran los estudiantes, padres de familia y maestro con respecto a la implementación del cómic, su impacto en los procesos de aprendizaje puede ser positivo, a partir del conocimiento previo, se puede evidenciar que el cómic es visto como una herramienta interesante y novedosa que puede proveer nuevas rutas de conocimiento.

#### 4.1.2. Segundo cuestionario

Con base en los resultados evidenciados en el cuestionario realizado después de la implementación del cómic, podemos identificar que se ha forjado *una relación entre el cómic y el desarrollo social y académico en la institución*. Con la participación de los estudiantes en la construcción y la implementación del cómic, se evidencia que hay un compromiso educativo, puesto que los estudiantes entienden la dinámica del desarrollo de esta herramienta como una oportunidad para formar su personalidad, aflorando su parte creativa y generando un sentido de pertenencia con las clases que imparte el profesor que utilice el cómic.

*El impacto del cómic en los procesos de aprendizaje de los estudiantes* se evidencia en los resultados del segundo cuestionario, en el que un gran porcentaje de los estudiantes contestaron afirmativamente las preguntas, evidenciando que su conocimiento sobre el contexto histórico, geográfico y artístico a partir de lo que significó la esclavitud para el siglo XVI y la aparición de Benkos Biohó como el salvador de los ‘cimarrones’ en América ha sido debidamente aprendido. Por lo tanto, su impacto ha sido positivo: a pesar de que hubo estudiantes que no contestaron acertadamente las preguntas, se generó en ellos un interés por aprender y corregir los errores, además de poner en su conocimiento nuevos aspectos de la historia de los afrodescendientes en Colombia.

Se evidencian *los procesos de aprendizaje con relación al uso del comic y su transversalidad con otras asignaturas* a partir de la diversidad de asignaturas que están presentes en el cuestionario. Cabe destacar que para su realización se tuvo en cuenta materias como historia, artística, geografía y lenguaje, las cuales se relacionan entre sí y hacen parte de aspectos fundamentales en el desarrollo del estudiante. Todas se engloban en el marco de las ciencias sociales, la cual es una asignatura fundamental en la educación.

La historia está presente en el desarrollo de Benkos Biohó, al mostraron un aspecto hasta ahora desconocido de la esclavitud en América y nos da pistas sobre el origen de San Basilio de Palenque; la geografía en el conocimiento sobre la procedencia de Benkos Biohó, donde vivió la mayor parte de su vida y dónde los esclavos que huyeron pudieron asentarse y vivir como hombres libres; lenguaje para conocer cómo se escriben correctamente los términos y descubrir nuevas lenguas, y artística para plasmar, a través de dibujos o poemas, el conocimiento adquirido acerca de esta parte de la historia afrocolombiana.

Para concluir, se debe *reconocer el comic como una estrategia en el proceso de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar*, puesto que en este trabajo se evidencian buenos resultados preliminares acerca de su uso. Se notó predisposición, compromiso, sentido de pertenencia e interés por el aprendizaje en los estudiantes, por lo que debe tenerse en cuenta su uso para futuras clases y propuestas educativas.

#### **4.2. Conclusiones de la implementación de la propuesta**

El cómic **BENKOS BIOHÓ: El Esclavo Rey** permitió dar el paso inicial hacia el rescate de los símbolos, historia y cultura afrocolombiana, sirviendo como herramienta de estudio para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe en el corregimiento de Media Luna, Cesar. Como se evidencia en los resultados del cuestionario luego de ser implementado el cómic, los estudiantes pudieron reconocer elementos propios de la cultura afrocolombiana, además de aprender sobre la historia de BENKOS BIOHÓ, uno de los héroes de esta cultura.

A través del cómic, el profesor pudo enseñar a sus estudiantes sobre el origen y el legado cultural afrodescendiente en la historia de Colombia. Los alumnos pudieron comprender a través de las imágenes y las conversaciones la importancia de BENKOS BIOHÓ para la cultura afrodescendiente, siendo la guía y el héroe que liberó a los esclavos del yugo español.

El cómic permite, a través de la implementación del héroe y aventura, inculcar en los estudiantes la importancia de BENKOS BIOHÓ en la historia de la afrocolombianidad. A través de sus hazañas, los estudiantes comprendieron que este personaje es parte fundamental del origen y la fundación de San Basilio de Palenque, el primer pueblo libre de América. El cómic le otorga a BENKOS BIOHÓ las características propias de un héroe para agrandar su leyenda y resaltar su importancia para la historia de Colombia.

Finalmente, con el cómic se pudo fomentar la comprensión lectora entre los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, además del aprendizaje de nuevos términos para su lenguaje, que son propios de la cultura afrodescendiente.

### **4.3.Recomendaciones**

La principal recomendación que realiza esta investigación es la implementación de una estrategia que permita estimular la motivación de los estudiantes por aprender. En este caso, el cómic se presenta como una herramienta interesante, teniendo en cuenta que los padres de familia y profesores reconocen que el cómic puede jugar un papel importante como estrategia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, destacando que es una herramienta práctica y novedosa.

Es beneficioso efectuar un plan estratégico que permita a los alumnos alcanzar su potencial de estudio, teniendo en cuenta que están en una etapa de la vida donde están en constante aprendizaje. Llegado a este punto, cabe destacar que el cómic se presenta como una herramienta adecuada para estimular ese conocimiento, ayudándolo a cambiar el imaginario de los niños sobre el cómic como método de entretenimiento, para convertirlo en un método de aprendizaje.

Sin embargo, también se debe insistir en el desarrollo de más investigaciones y estrategias que incluyan el cómic como método de aprendizaje. Teniendo en cuenta que la educación hace parte fundamental del desarrollo de la sociedad, la cual vive en constante cambio, se debe trabajar en pos de encontrar herramientas que le permitan al docente implementar su conocimiento de forma que los estudiantes se muestren interesados por aprender. Los alumnos están en una edad en donde son receptivos, y la forma cómo la información es recibida por ellos determinará su grado de importancia. El cómic, al ser orientado principalmente hacia el público infantil y juvenil, puede ser un puente para la transmisión de ese conocimiento que necesita.

### Referencias bibliográficas

- Acosta Morales, Y.; & Verdecia Boza, A. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*. Recuperado de: <http://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Albarrán, L.; Vivas, Y. (2014). *Validez y confiabilidad*. Universidad Yacambú.
- Alvarado, L. García, M. 2008. Características más relevantes del paradigma socio-crítico. su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*. 9(2). 187-202.
- Araujo, J. & Mejía, C. (2015). *El cómic como estrategia didáctica para el mejoramiento de la producción de textos en los estudiantes del grado 6 de la Institución Educativa Municipal, Antonio Nariño sede Capusigra Pasto*. Recuperado de <http://facedu.udenar.edu.co/wp-content/uploads/2017/05/EL-C%3%93MIC-COMO-ESTRATEGIA-DID%3%81CTICA.pdf>
- Artacho Orihuela, C. (2002). ¿Deben estar los cómics en las bibliotecas? *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*. 69. 57-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=321680>
- Ballestín, B. Fàbregues, S. (2018). *La práctica de la investigación cualitativa en ciencias sociales y de la educación*. Barcelona: UOC.
- Blázquez, M & Peretti, M. (2006). *Matriz de documentación y datos: Una herramienta para el análisis de los sistemas de información en las empresas*. Recuperado de <http://www.cyta.com.ar/ta0601/v6n1a2.htm>
- Cáceres, A. (2017). *El cómic como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad*

- Educativa Fiscal “San Francisco de Quito” año lectivo 2016-2017.* (Trabajo de grado. Universidad Central del Ecuador). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12092/1/T-UCE-0010-002-2017.pdf>
- Castellanos, A. (2016). *El cómic como herramienta de enseñanza-aprendizaje en administración de recursos humanos.* México, Centro Universitario de los Valles. Recuperado de <http://udg.theagoraonline.net/comparte/published/942>
- Castillo Vidal, J. (2004). Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic. *El profesional de la información.* 13(4). 248-271. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2004/julio/1.pdf>
- Cauas, D. (2015). Elementos para la elaboración y ejecución de un proyecto de investigación. *Investigación en Ciencias Sociales.* Recuperado de <https://es.calameo.com/books/000109389399610bdd44f>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl+Juego+Didactico+como+estrategia+de+en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191210%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20191210T200529Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=625949db7a963010a549d643cdbe7d3d64f5a0906c3a844615f403b5408538d5](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl+Juego+Didactico+como+estrategia+de+en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191210%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191210T200529Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=625949db7a963010a549d643cdbe7d3d64f5a0906c3a844615f403b5408538d5)

- Chaparro, S.; Chaparro, E.; Prieto, E. (2018). El arte en un acto sensible: el niño en procesos creativos. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 13 (23) pp. 186-196. DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.12998>
- Chaparro, C. S. (2014). Pedagogía y lenguaje de la gráfica colonial, *Praxis*. Vol. 10, 110 - 118
- Cremades, P. S. (2017). *El Lenguaje Visual*. México.: Diamante.
- De Vicente-Yagüe Jara, M.; & Marco Martínez, M. (2016). El cómic y las técnicas de escritura hipertextual. El personaje de Snoopy en el aula. *Innovación y calidad en educación primaria*. Universidad de Murcia. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Tomas\\_Rus/publication/319205257\\_Innovacion\\_y\\_calidad\\_en\\_Educacion Primaria/links/599af065a6fdcc500349a8cf/Innovacion-y-calidad-en-Educacion-Primaria.pdf#page=44](https://www.researchgate.net/profile/Tomas_Rus/publication/319205257_Innovacion_y_calidad_en_Educacion Primaria/links/599af065a6fdcc500349a8cf/Innovacion-y-calidad-en-Educacion-Primaria.pdf#page=44)
- Díaz González, M. (2016). La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos. *Opción*. 32(7) 559-582. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048480033.pdf>
- Dos Santos Barbosa, A.; Pinto Freire, B.; & Lopes de Medeiros, J. (2018). A Aprendizagem e o Desenvolvimento do Surdo na Perspectiva Sociointeracionista de Lev Vigotsky. *Revista Multidisciplinar e de Psicologia*. 12(40). 628-638. ISSN: 1981-1179. Recuperado de: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/1145/1773>
- Dueñas, A. D. y León, Z. M. (2020). *El uso del cómic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de grado quinto del colegio Diana Turbay* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/16636>

- Escallón, D. (2018). La Superintendencia de Educación y otras recomendaciones para mejorar la calidad de la educación en Colombia. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*. 9(2). 144-164. DOI: <http://dx.doi.org/10.18175/VyS9.2.2018.09>. Recuperado de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys9.2.2018.09>
- García, M.A.; Torres Campos, C.A.; & Zuluaga Gómez, D. (2015). Calidad y costos en la educación en Colombia, mirada a colegios públicos, privados y en concesión. *Revista Digital Isocuanta*. 4(2). 37-44. Recuperado de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/isocuanta/article/view/2423/2372>
- Gómez, I.; y Ruiz, M. (2019): El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Revista Tebeosfera*. Tercera Época, 10, Sevilla. Disponible en línea el 11/2/2020 en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/el\\_comic\\_como\\_recurso\\_didactico\\_interdisciplinar.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html)
- Guzmán López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*. 10. 122-131. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta ed. McGraw Hill. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández, C.E.; & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*. 2(1). 76-79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>. Recuperado de <https://camjol.info/index.php/alerta/article/view/7535>
- Huamán, D. (2016). El diario de campo en la gestión escolar. *Revista Científica de Educación EDU-SER*, 3(1), 31 – 34.

- Ipiates, O. (2019). *Desarrollo de una estrategia comunicacional visual denominada “la ruta de las artesanías” en la zona de San Antonio para incrementar su potencial turístico.* (Trabajo de grado Universidad Técnica del Norte.)
- Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje. (Trabajo fin de Máster. Universidad Internacional de la Rioja). Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf?sequence=1>
- Libaak, S. (2017). Una investigación de enfoque mixto Prácticas corporales alternativas como contenido de educación física nivel secundario. (Proyecto de grado Universidad Católica de Córdoba)
- López, M José, Merlo, M Laura, Fuentes, Ana V, Piccioni, Romina F, & López-Vernengo, Andrea B. (2017). Concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje en docentes de carreras de salud. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 20(4), 183-190. Recuperado de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2014-98322017000400005&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322017000400005&lng=es&tlng=es).
- López, R. Villa, G. (2017) El aula de diseño como escenario de exploración entre alfabetidad visual y pensamiento crítico. *Revista KEPES*. 14(15) 2017. 173-194 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2017.14.15.7
- Lorenzo, C. (2016). *Jean Piaget y su influencia en la pedagogía.* Centro Universitario José Martí Pérez. Cuba. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/49171123/Jean\\_Piaget.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DJEAN\\_PIAGET\\_Y\\_SU\\_INFLUENCIA\\_EN\\_LA\\_PEDAGO.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191126%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20191126T175035Z&X-Amz-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/49171123/Jean_Piaget.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DJEAN_PIAGET_Y_SU_INFLUENCIA_EN_LA_PEDAGO.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191126%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191126T175035Z&X-Amz-)

[Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=65adfb8162cac0b4a73af1adeacaf366d4ff7b34c0e25929af34b62db64ac26e](#)

- Mateos, M. Suárez, S. (2019). "El cómic como herramienta para desarrollar la expresión escrita en las aulas de educación primaria. El reto de la creación de materiales didácticos", en *Tebeosfera*. Tercera época, 10, Sevilla.
- Mornhinweg, G. Herrera, L. (2017). Los Dibujos Animados: herramienta para la educación. *Investigación Y Pensamiento Crítico*, 5(2), 21-36. <https://doi.org/10.37387/ipc.v5i2.68>
- Moscoso, Javier Núñez. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cuadernos de Pesquisa*, 47(164), 632-649. <https://doi.org/10.1590/198053143763>
- Navarro, A. (2020) *El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"*. (Trabajo de grado Universidad Central del Ecuador)
- Oña, M. (2018). *El cómic en el aprendizaje lexical del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Rumiñahui de la ciudad de Sangolquí período 2017 – 2018*. Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Plurilingüe. Carrera Plurilingüe. Quito: UCE. 87 p.
- Páramo Bernal, P. (2017). (comp). *La investigación en Ciencias Sociales: técnicas de recolección e información*. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Payer, M. (2005). *Teoría del Constructivismo Social de Lev Vigotsky en comparación con la teoría Jean Piaget*. Recuperado de: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/46991264/TEORIA\\_DEL\\_CONSTRUCTIVISMO\\_SOCIAL\\_DE\\_LEV\\_VYGOTSKY\\_EN\\_COMPARACION\\_CON\\_LA\\_TEORIA\\_JEAN\\_PIAGET.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA\\_DEL\\_CONSTRUCTIVISMO\\_SOCI](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/46991264/TEORIA_DEL_CONSTRUCTIVISMO_SOCIAL_DE_LEV_VYGOTSKY_EN_COMPARACION_CON_LA_TEORIA_JEAN_PIAGET.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_CONSTRUCTIVISMO_SOCI)

[AL\\_DE\\_LEV.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191126%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20191126T144515Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=19c220bde0753f88e7e66eb68ad8ec9de91efdbf7acbf30cc7390b00693a9fb3](#)

Piza Sandoval, D. (2018). *El cómic “un género discursivo para el desarrollar el aprendizaje en el aula”*. (Trabajo de Fin de Máster para Maestría en Formación de Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador en Lengua y Literatura). Recuperado de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/768/1/TFM-ELL-93.pdf>

Portafolio. (2 de diciembre 2019). Colombia, con la peor nota de la OCDE en pruebas Pisa. *Portafolio*. Recuperado de <https://www.portafolio.co/economia/colombia-con-la-peor-nota-de-la-ocde-en-pruebas-pisa-536148>

Quispe Boza, C. (2018). *Cómic periodístico en el Perú: Diagnóstico del formato entre el periodo 2010-2018*. (Tesis de Grado Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). Recuperado de: [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625067/Quispe\\_bc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625067/Quispe_bc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Reina, C. & Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna*. (Trabajo de grado, Universidad Libre). Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8228/Tesis%20rae.pdf?sequence=1>

Rojas, M. (2015). Tipos de investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *Redvet: Revista Electrónica de Veterinaria*. 16(1). 1-14. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>

Saitua, I. (2018). Enseñando la Guerra Civil española en el País Vasco a través del cómic histórico: una propuesta para la educación secundaria. *Clío & Asociados* (27), 43-58. En

Memoria Académica. Disponible en:  
[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.9484/pr.9484.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9484/pr.9484.pdf)

Sandoval, C. (2000). Módulo de Investigación Cualitativa. *Revista La Sociología en sus Escenarios*. 4. Recuperado de  
<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/view/1567/1223>

Saldarriaga-Zambrano, P.; Bravo-Cedeño, G.; Loor-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*. 2(3). 127-137. ISSN: 2477-8818. Recuperado de  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298/355>

Semana. (12 de marzo de 2019). Colombia, el país de la Oede con los resultados más bajos en las pruebas Pisa 2018. *Semana*. Recuperado de  
<https://www.semana.com/educacion/articulo/como-le-fue-a-colombia-en-las-ultimas-pruebas-pisa/642984>

Severo, A. (2012). *Teorías del aprendizaje: Jean Piaget y Lev Vogtsky*. IFD-Tacuarembó. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/56641056/piaget-y-vigotsky.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIAS\\_DEL\\_APRENDIZAJE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191126%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20191126T135518Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=9990eb11d9eba895a792524f99fbd5c4af3a3ff714c854f8b0bfa7462cb7917](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/56641056/piaget-y-vigotsky.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIAS_DEL_APRENDIZAJE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191126%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191126T135518Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=9990eb11d9eba895a792524f99fbd5c4af3a3ff714c854f8b0bfa7462cb7917)

Soler Quilez, G. (2016). De sexualidades y géneros en las aulas a través de los cómic didácticos. *XIV Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria*. 250-262. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/58458/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE\\_017.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/58458/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_017.pdf)

- Sosa, E.; & Zambrano, W. (2016). *Impacto en la comprensión lectora que tiene el uso del cómic en los estudiantes de sexto (6°) grado del colegio Diocesano Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo de Dosquebradas*. (Proyecto de grado, Universidad Tecnológica de Pereira). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/84108565.pdf>
- Trinidad, B. (2018). *El comic como recurso didáctico para la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la institución educativa "Antonio Raimondi", Independencia*. Universidad Nacional de Santiago Antúnez de Mayolo, Lima.
- Urgilés Castillo, S. (2018). *El cómic como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica eugenio espejo*. (Trabajo de Maestría. Universidad Nacional de Educación). Recuperado de: <http://201.159.222.12/bitstream/123456789/750/1/TFM-ELL-75.pdf>
- Valero Garcés, C. (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *Trans. Revista de Traductología*. 4. 75-88. Recuperado de <http://www.revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/2518/2315>
- Vargas, D. (2019). *Aprendizaje Significativo desde el Cómic: Una Propuesta de Innovación para la Enseñanza de la Historia Bipartidista*. (Trabajo de grado Universidad Distrital Francisco José de Caldas)
- Villa, L.; & Duarte, J. (2002). Los Colegios en Concesión de Bogotá, Colombia: una experiencia innovadora de gestión escolar, reformas o mejoramiento continuo. Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Los-Colegios-en-Concesi%C3%B3n-de-Bogot%C3%A1-Colombia-Una-Experiencia-Innovadora-de-Gesti%C3%B3n-Escolar-Reformas-o-Mejoramiento-Continuo.pdf>

**ANEXOS**

**Anexo 1**

*Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar, para evaluar su percepción sobre los cómics.*

1. ¿Sabes lo que es un cómic?

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

2. ¿Has leído un cómic alguna vez?

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

3. ¿Te gustan los cómics?

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

4. ¿Qué es lo que más te gusta de los cómics?

---

---

---

5. ¿Te gustaría que en las clases se desarrollaran cómics?

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

6. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje?

Si \_\_\_

No\_\_\_

7. ¿Consideras que aprenderías más si las clases se enseñan utilizando cómics?

Si \_\_\_

No\_\_\_

**Anexo 2**

*Encuesta dirigida a padres y maestros de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe del corregimiento de Media Luna, Cesar, para evaluar su percepción sobre la educación y los cómics.*

1. ¿Qué opina sobre la calidad de la educación en Colombia?

Es buena \_\_\_\_

Es regular \_\_\_\_

Es mala \_\_\_\_

¿Por \_\_\_\_\_ qué?

---

---

---

2. ¿Qué opina sobre la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe?

Es buena \_\_\_\_

Es regular \_\_\_\_

Es mala \_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

3. ¿Cambiarías algo de la metodología utilizada en las clases de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe?

Si \_\_\_

No \_\_\_

En caso de responder sí, ¿qué cambiarías?

---

---

---

4. ¿Qué opinas sobre implementar el cómic como método de aprendizaje?

---

---

---

5. ¿Crees que los cómics serían un buen método de aprendizaje?

Si \_\_\_

No \_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

6. ¿Consideras que los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe podrían aprender más fácilmente con los cómics?

Si \_\_\_

No \_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

	<b>CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN DENOMINADA ANALISIS DEL COMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE 6° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE DE MEDIA LUNA – CESAR.</b>	
---	--	---

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de esta, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por el docente Ronald Alario Vargas, de la Universidad UMECIT, cuyo propósito es apoyar el trabajo de campo del proyecto de investigación de la Maestría en Ciencias De La Educación que cursa el docente en la actualidad.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación y los parámetros de esta se ajustan a la Sentencia **C-900 de 2001** proferida por la Corte Constitucional.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si algún procedimiento y/o pregunta le parece incomodo o inapropiado, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas de acuerdo a su derecho a la información contemplado en el artículo **20 de la constitución política de 1991**.

Teniendo en cuenta lo anterior, yo \_\_\_\_\_ identificado con cedula de ciudadanía \_\_\_\_\_ expedida en \_\_\_\_\_ acepto que mi hijo y/o menor a cargo \_\_\_\_\_ participe en la investigación conducida por el docente Ronald Augusto Alario Vargas.

Me han indicado también que mi hijo tendrá que responder cuestionarios, preguntas, y hacer una propuesta artística, y además que su nombre puede ser utilizado en la investigación que lleva el docente para obtener el título de posgrado.

Reconozco que la información que provea mi hijo y/o menor a cargo en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que mi hijo y/o menor a cargo puede hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarse del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para el menor o para el padre y/o tutor conforme lo dispone la ley.

-----

	<p><b>CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN DENOMINADA ANALISIS DEL COMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE 6° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE DE MEDIA LUNA – CESAR.</b></p>	
---	---	---

Nombre del Participante

Firma del Tutor y/o Padre

Fecha

<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>	<b>DEL</b>	<b>NOMBRE DEL ACUDIENTE O PADRE DE FAMILIA</b>	<b>DOCUMENTO DE IDENTIFICACION</b>	<b>DE</b>
Sonia Cardenas		Odilda Mercado	c.c. 30263365	
Ramon Cardenas		Odilda Mercado	c.c. 30263365	
Hubeimar Cardenas		Nidia Gomez	c.c. 1.090.020. 550	
Luis Cuadros		Jorge Cuadros	c.c. 30061665	
Lorena Chona		Edwin Lopez	c.c. 71533971	
Santiago Cuadros		Jorge Cuadros	c.c. 30061665	
Darla Jose Duran		Libeth Riobo	c.c. 37273095	
Daniel Donado		Ana Guerra	c.c. 76433462	
Wendy García		Soraida Barbosa	c.c. 1.067.806. 507	
Andrea García		Soraida Barbosa	c.c. 1.067.806. 507	
Andrea Juliana García		Yuleinys Granados	c.c. 1062395141	
Juan Pablo Julio		Griceida Caicedo	c.c. 33525313	
Mary Angela Lesmes		Yalenys Abril	c.c. 36264022	
Isabel Martinez		Carmella Arenas	c.c. 1.090.020. 550	
Ana Murgas		Yaneth Villaba	c.c. 42404669	
Luna Murgas		Yaneth Villaba	c.c. 42404669	
Esteban Olivares		Alex Olivera	c.c. 73433806	
Jean Pol Quintero		Yuleinys Granados	c.c. 1062395141	
Elias Rios		Ilba Rosa Nieto	c.c. 30061665	
Yasmeilys Sanchez		Doris Bustos	c.c. 1082395178	

Yulianys Sanchez	Doris Bustos	c.c. 1082395178
Youneck Vargas	Carmella Arenas	c.c. 1.090.020. 550
Daniela Villero	Jose Villero	c.c. 3090612

	<b>CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN DENOMINADA ANALISIS DEL COMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE 6º GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE DE MEDIA LUNA - CESAR.</b>	
---	--	---

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	NOMBRE DEL ACUDIENTE O PADRE DE FAMILIA	FECHA	FIRMA
Esteban Olivera	Alex Olivera M.	01-08-2020	[Firma]
Sonia Cardenas	Odilda Mercado	01-08-2020	[Firma]
Ramon Cardenas	Odilda Mercado	01-08-2020	[Firma]
Daniel Dorado	Ana Guerra	01-08-2020	[Firma]
Julianys Sanchez	DOELIS BUSTOS	01-08-2020	[Firma]
Yasmeylys Sanchez	DOELIS BUSTOS	01-08-2020	[Firma]
Lorena Chonu Rojas	Educa Lopez	01-08-2020	[Firma]
Dharla Jose Amaral	Jedibeth Riobo	01-08-2020	[Firma]
Wendy Garcia	Saraida Barbosa	01-08-2020	[Firma]
Andrea Garcia	Saraida Barbosa	01-08-2020	[Firma]
Andrea Garcia	Maria Delina Contreras	01-08-2020	[Firma]
Jean Pol A.G.	Yulienys Bonacols Blau	01-08-2020	[Firma]
Isabel Martinez	Carmela Arenas	01-08-2020	[Firma]
Younesck V. S.	Luzmarina Valenzuela	01-08-2020	[Firma]
Hubermar C.C.	Nidia C. A.	01-08-2020	[Firma]
Maryangela Torres	Yanlenis Abril S	01-08-2020	[Firma]
Juan Pablo Julio	Yvickela Carceda	01-08-2020	[Firma]
Ana Lucia Hugas	Yaneth Villalba	01-08-2020	[Firma]
Luna Lucia Muraras	Yaneth Villalba	01-08-2020	[Firma]
Elias Rios M.	Iba Rosa Nieto	01-08-2020	[Firma]
Daniela Villera	Jose Villera C.	01-08-2020	[Firma]
Juis Santiago	Jorge Cuadro M.	01-08-2020	[Firma]
Sergio Cuadro M.	Jorge Cuadro M.	01-08-2020	[Firma]

**Anexo 4**









## CUESTIONARIO

### Comic Benkos Biohó

El esclavo Rey



Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

**A partir de la lectura y análisis del comic Benkos Biohó responde y realiza las siguientes preguntas:**

1. ¿Por qué crees que el autor del comic denomina **El esclavo Rey** al personaje de \_\_\_\_\_ Benkos Biohó? \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---



---

2. ¿Qué entendiste por el término” **Cimarrón**”?

---



---



---



---



---

3. ¿En cuál de los siguientes siglos se desarrolla la historia del comic?

- a. Siglo XIX
- b. Siglo XVI
- c. Siglo VI
- d. Siglo XII

4. Los países tratantes de esclavos que la historia del comic menciona eran:

- a. Inglaterra-Portugal-España
- b. Francia-España-Portugal

- c. España-Portugal-Italia
  - d. Portugal-Francia-España
5. De los siguientes instrumentos musicales y Animales cuáles son de origen africano:
- a. La guitarra y el León
  - b. El piano y la jirafa
  - c. El tambor y el rinoceronte
  - d. La trompeta y el tigre
6. El héroe Benkos Biohó huyo durante meses de las tropas del gobernador Gerónimo de Suazo y el asedio de los perros rabiosos a través de....
- e. La parroquia cercana de Arcabuco
  - f. El mar caribe y sus costas
  - g. La selva agreste y los páramos
  - h. Los Manglares, ciénagas y pantanos
7. Responde Falso o verdadero:
- a. **Palenque** era el nombre con el cual los españoles denominaban a las viviendas en donde tenían bajo su yugo a los esclavos negros \_\_\_\_
  - b. Los **Loa** eran guerreros africanos del mundo sobrenatural \_\_\_\_
8. Responde Falso o verdadero:
- a. **Benkos Biohó** en su ruta de escape estuvo en los Montes de María \_\_\_\_
  - b. **Guinea** fue el lugar de nacimiento del héroe Benkos Biohó \_\_\_\_
9. Responde Falso o verdadero:
- a. En **mayo** de 1621 fue condenado a la horca Benkos Biohó \_\_\_\_
  - b. **Nueva Orleans** fue una ciudad receptora de esclavos \_\_\_\_
10. Responde Falso o verdadero:
- a. **San Basilio de Palenque** es un patrimonio oral e inmaterial para la humanidad \_\_\_\_
  - b. La **esclavitud** surge como un castigo a los hombres malvados \_\_\_\_

11. Responde Falso o verdadero:

- a. **Cartagena** se encuentra cerca del Palenque de San Basilio \_\_\_\_\_
- b. **Benkos Biohó** tenía familia y escaparon juntos de la esclavitud \_\_\_\_\_

12. ¿Crees que en la actualidad se practica la esclavitud? Si tu respuesta es afirmativa explica de qué manera se da.

---

---

---

---

---

---

13. A partir de la experiencia de leer el comic de Benkos Biohó y haber estudiado su contenido durante un tiempo, desarrolla una propuesta artística que te agrade y con la cual quieres manifestar lo aprendido en esta historia. Puede ser algo escrito como un cuento, poema o un ensayo, también puede ser ilustrado con un dibujo, una pintura o un comic.

**ANEXO 5**

**INSTITUCION EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE**

**(Afrocolombianidad)**

**2019**



















UNNECFT