

**El cómic, una estrategia pedagógica que fortalece el pensamiento crítico en el aprendizaje  
de las Ciencias Sociales, para los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós**



Adriana Patricia Guarnizo Gordillo

Licenciatura en Ciencias Sociales, Facultad de Educación, Universidad Antonio Nariño

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Ciencias Sociales

Jesica Wendy Beltrán Chasqui, profesora programa Licenciatura en Ciencias sociales

10 de junio de 2021

Bogotá D.C, 8 de junio de 2021

Respetado:

Ronald Andrés González Reyes

Coordinador programa Licenciatura en Ciencias Sociales

Bogotá D.C.

El trabajo de grado titulado “El cómic, una estrategia pedagógica que fortalece el pensamiento crítico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, para los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós” del estudiante Adriana Patricia Guarnizo Gordillo cumple con los criterios de calidad establecidos para el programa, por lo cual hago entrega y solicito la asignación de jurados evaluadores.

Atentamente,

Jesica Wendy Beltrán Chasqui.

Docente Universidad Antonio Nariño

## **Agradecimientos**

Al terminar este trabajo de grado, evidencio que es el resultado de muchos años de formación académica, así como el fruto de todo el esfuerzo y empeño por alcanzar este logro en mi vida. Pero en este largo camino, me han acompañado grandes seres humanos los cuales siempre han creído en mí. Por lo tanto, agradezco infinitamente a la vida por bendecirme con los mejores padres del mundo, Jesús Guarnizo y Rosalba Gordillo, quienes, con su infinito amor y ejemplo, siempre creyeron en mis capacidades e hicieron de mí un ser humano integral y seguro de sí misma.

A mi compañero y amor de mi vida Oscar Tovar, quien siempre me brindo su incondicional apoyo y amor en cada una de las etapas vividas en mi formación académica.

Agradezco a mis hermanas Lorena y Fernanda Guarnizo, puesto que siempre tuvieron un mensaje alentador y un abrazo reconfortante, para superar los momentos más difíciles de este proceso.

Finalmente, manifiesto de manera muy respetuosa, mi agradecimiento al docente Ronald Andrés González, quien con su compromiso constante, me oriento y acompaño para culminar el desarrollo de esta investigación.

Muchas gracias a todos.

## Resumen

El presente trabajo de investigación, busca implementar de manera activa y constante el uso del cómic, como estrategia pedagógica, para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias sociales, en los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós. Con el fin de potenciar la capacidad de pensamiento crítico a través de la imagen, el análisis, la interpretación y la construcción de cómic. Esta monografía, está apoyada en el enfoque Investigación Acción Participación, el cual permitió hacer uso de diferentes instrumentos de recolección de datos y llevar a cabo las fases diseñadas para fortalecer el pensamiento crítico y una postura autónoma de los estudiantes, con respecto a realidades sociales que se presentan desde sus contextos cercanos e inmediatos. Los resultados indican que los estudiantes, ordenan sus pensamientos de forma secuencial, potenciando sus ideas e imaginación, desarrollo de las habilidades y competencias sociales que necesita el ser humano.

Palabras clave: Estrategia pedagógica, imagen, cómic, aprendizaje significativo, pensamiento crítico.



### **Abstract**

This research searches to implement actively and constantly the use of comic as a pedagogical strategy for the teaching and learning of social sciences in ninth grade students of the Liceo Español Pérez Galdós. To develop the capacity of critical thinking through the image, analysis, interpretation, and construction of comic.

This project is supported by the participative action research approach, which allowed the use of different instruments for data collection and to carry out the designed phases to strengthen critical thinking and autonomous stance in the students, regarding social realities that are presented in their immediate and close contexts.

The results indicate that the students order their thoughts in a sequential way, enhancing their ideas and imagination, developing the social skills and competences required in all the human beings.

Key words: Pedagogical Strategy, Image, Comic, Meaningful Learning, Critical Thinking.

|  |    |
|--|----|
| Contenido  |    |
| <b>CAPÍTULO 1</b> .....  | 9  |
| <b>PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....   | 9  |
| <b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....                                     | 10 |
| <b>1.2 Justificación</b> .....   | 23 |
| <b>1.3 Objetivos</b> .....   | 25 |
| <i>1.3.1 Objetivo general</i> .....  | 25 |
| <i>1.3.2 Objetivos específicos</i> .....   | 25 |
| <b>1.4 Pertinencia</b> .....   | 25 |
| <b>CAPÍTULO 2</b> .....  | 27 |
| <b>2.1 REFERENTES TEORICOS</b> .....   | 27 |
| <b>2.1 Imagen y Cómic</b> .....  | 34 |
| <b>CAPÍTULO 3</b> .....  | 41 |
| <b>ASPECTOS METODOLÓGICOS</b> .....  | 41 |
| <b>3.1 Método</b> .....  | 41 |
| <b>3.2 Metodología</b> .....   | 43 |
| <i>3.2.1 Fase 1. Proceso de Observación y Caracterización del contexto</i> ..... | 44 |
| <i>3.2.2 Fase 2. Trabajo de campo en Liceo Español Pérez Galdós</i> .....        | 45 |

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 3.2.3 Fase 3: Análisis de los datos.....    | 47                                   |
| 3.2.4 Fase 4: Resultados .....              | 48                                   |
| <b>CAPITULO 4.....</b>                      | <b>51</b>                            |
| <b>RESULTADOS .....</b>                     | <b>51</b>                            |
| <b>4.1 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....</b>   | <b>51</b>                            |
| <b>CAPITULO 5.....</b>                      | <b>71</b>                            |
| <b>5.1 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b> | <b>71</b>                            |
| <b>CAPITULO 6.....</b>                      | <b>79</b>                            |
| <b>CONSIDERACIONES FINALES.....</b>         | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                          | <b>81</b>                            |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>      | <b>90</b>                            |

## INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de esta monografía se eligió como tema de estudio el cómic, en tanto estrategia pedagógica que fortalece el pensamiento crítico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. A partir de la propuesta planteada para el desarrollo de esta investigación, se llevó a cabo en primera instancia una valoración y reflexión sobre la importancia del cómic como estrategia pedagógica en los contextos escolares a nivel nacional. Permitiendo evidenciar en el planteamiento de los problemas las debilidades y obstáculos que tiene el sistema educativo, para fortalecer los procesos de enseñanza de manera equitativa en todo el territorio nacional.

Con relación a las dificultades que se hacen presente dentro de las aulas de clase para acceder de manera exitosa al sistema educativo Posteriormente se realizó un análisis, mediante la revisión bibliográfica de los documentos emitidos por el ministerio de educación acción y las entidades encargadas de velar por la transparencia y el seguimiento del proceso educativo en el departamento de Cundinamarca y respectivamente en la ciudad de Bogotá.

Posteriormente, se llevó a cabo una caracterización del contexto y la población elegida como objeto estudio, lo cual era fundamental para reconocer las diferentes necesidades y ajustar la propuesta de acuerdo a lo que se requiere frente a la implementación de la estrategia como parte del aprendizaje y el fortalecimiento del pensamiento crítico y autónomo en los estudiantes.

## CÁPITULO 1

### PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

El siguiente capítulo abordara el problema de investigación, a partir del contexto educativo colombiano actual. En el cual se evidencian las dificultades que afectan directamente los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en lo que respecta a su formación integral como ciudadano. Además, se pone en contexto la visión limitada que tiene el Ministerio de Educación Nacional, con relación a la importancia y la enseñanza de las Ciencias Sociales en todos los niveles de escolaridad. Así, como la relegación a la interdisciplinariedad de saberes que la componen y la limitación al extremo de su tiempo escolar, estipulado por el MEN, mediante la ley 115 general de educación y los documentos oficiales como los Lineamientos Curriculares y Los estándares básicos de competencia y los derechos básicos de aprendizaje.

Así mismo, se expone falta de interés que tiene el sistema para capacitar de manera idónea a los docentes en sus áreas, lo que permitiría un mayor compromiso por parte de los educadores y se aumentaría el nivel educativo del país. Por lo contrario, se muestra una realidad diferente, generando un desconocimiento de estrategias pedagógicas que fortalecen los procesos académicos de los estudiantes. En consecuencia, a ello se refleja la inoperatividad del Gobierno Nacional, para gestionar y asignar de calidad a todos los jóvenes del país, los cuales, deben afrontar diversos obstáculos sociales que restringen el acceso oportuno y obligatorio la educación.

Dicho esto, se hizo necesario presentar de manera inmediata en los escenarios educativos, la implementación de diferentes herramientas y estrategias de enseñanza, que garanticen un aprendizaje significativo en la formación integral de la educación, liderado por las Ciencias

Sociales, la cual es un área que permite, construir y fortalecer un pensamiento crítico y autónomo ante la visión minúscula de la realidad que tiene el sistema educativo colombiano.

### ***1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA***

La educación en Colombia es un derecho ciudadano y una prioridad del gobierno de conformidad con la Constitución de 1991 y la Ley General de Educación de 1994, todos los colombianos tienen derecho a acceder a la educación para su desarrollo personal y para el beneficio de la sociedad.

Según la constitución política de Colombia (Const., 1991, art. 67):

La educación se considera como un proceso de formación permanente, la cual está contemplada desde la educación inicial a partir de la primera infancia, hasta la educación superior y se fundamenta como una formación integral, física, moral e intelectual, infundada en los derechos y en los deberes de los educandos.

Es decir que la educación se considera como un derecho obligatorio y gratuito el cual debe ser garantizado para toda la población, sin ningún tipo de distinción o condición, permitiendo el acceso a una educación de calidad encaminada a formar ciudadanos integrales. Además, el estado tiene como responsabilidad velar por las condiciones necesarias para alcanzar los fines de la educación establecidos en la Ley General de Educación (Ley 115,1994) y corresponder a una formación personal, constante, cultural y social.

Por otra parte, en el contexto de la educación actual en nuestro país, se evidencian diversas formas generalizadas para la enseñanza y el aprendizaje, impuestos desde los documentos establecidos por el MEN (Ministerio de educación nacional) y las políticas internas de las instituciones

educativas, que entre sí, deben tener coherencia para lograr los mínimos de referentes de calidad “exigidos” por el sistema educativo en Colombia.

Por ejemplo, los Estándares Básicos de Competencias, (EBC) generalizan unos mínimos de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de sus procesos por la educación básica y media teniendo en cuenta el nivel de calidad que se espera alcanzar por grupos y grados. Otro documento de referencia son los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje), los cuales están diseñados de acuerdo a los lineamientos curriculares y a los EBC, definiendo los aprendizajes específicos en las áreas básicas de conocimiento (Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias sociales) y se discrimina para cada uno de los grados.

En el sistema educativo en Colombia, es de carácter obligatorio que todas las instituciones educativas públicas y privadas, adopten los documentos referentes de calidad designados por el MEN, con el fin de alcanzar los estándares básicos de competencia en la educación básica y media vocacional. No obstante, es importante tener en cuenta que estas políticas educativas a nivel nacional son adaptadas a los referentes legales propuestos, ajustándolas a partir de los intereses particulares y de la filosofía institucional que cada una de las entidades prestadoras del servicio educativo construya.

Según la Ley General de educación (Ley 115,1994, art, 73):

Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el

reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos.

Sin embargo y en lo que respecta a la realidad de nuestro país, a nivel general el sistema educativo presenta vacíos de tipo teórico y práctico para acceder a las garantías de formación integral, propuestas en el derecho a la educación como se constituye legalmente. En Colombia muchas instituciones cumplen con la reglamentación y se adaptan a los currículos y modelos establecidos por el MEN. No obstante, son impedidas para ofrecer un servicio educativo de calidad que permita alcanzar y superar los mínimos establecidos por el gobierno. En primer lugar, la calidad de la educación, debe ser garantizada de acuerdo a las necesidades de la población y está se encuentra limitada por la falta de recursos económicos y poco equitativos, dificultando cumplir con la formación integral que debe recibir todo ciudadano. Por otro parte, el sistema educativo no tiene cobertura en todo el territorio colombiano, el cual se excusa sobre la complejidad de las condiciones físicas y geográficas del territorio y la dificulta para acceder a él, imposibilitando el acceso al servicio educativo como un derecho constitucional de calidad obligatorio.

Además de estos elementos mencionados según La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2011, p.6) afirma:

Muchos obstáculos limitan el acceso de los jóvenes a la educación, entre otros, la falta de oportunidades educativas, la pobreza, la presión por empezar a trabajar, el conflicto y la violencia. Y será fundamental apoyar a los estudiantes en todos los niveles, en particular durante la transición de primaria hasta terminar educación básica secundaria, para garantizar que los estudiantes adquieran el nivel mínimo de conocimientos y competencias necesarios para participar económica y socialmente.



Las dificultades, mencionadas anteriormente por la OCDE, se acentúan en Colombia de manera progresiva, puesto que las condiciones sociales que tiene la mayor parte de la población son limitadas, obligando a cambiar la prioridad de educación por la necesidad a la supervivencia. Lo cual condiciona el cumplimiento en su totalidad de un derecho que no debería ser negociable en ninguna circunstancia.

La Unicef (2018), afirma que existen otras razones que demuestran la falta de calidad en el sistema educativo:

Por ejemplo, la Consulta Nacional de Niños, Niñas y Adolescentes realizada en por UNICEF en Colombia en 2018, indica que 5 de cada 10 niños y adolescentes considera que únicamente aprende lo suficiente o poco en su escuela. Entre las razones que expresan se encuentran: porque hay clases aburridas, porque no entienden las explicaciones, porque los profesores no enseñan bien, o porque no sirve para nada. El mismo estudio también revela que 3 de cada 10 niños consideraron que lo que aprenden en la escuela no es del todo útil.

Ante estos factores que entorpecen la educación en nuestro país se develan, las deficiencias en la estructura interna del sistema educativo. Puesto que el sistema está pensado para que los estudiantes se adapten a las condiciones impuestas por el Estado y no sea el sistema quien se adapte a las necesidades de la población. En este orden de ideas en Colombia la educación está encaminada para cumplir con unos mínimos referentes de calidad según las necesidades del sistema y no de quien se educa.

Dentro del marco de las dificultades que limitan la educación de calidad en nuestro país, también debe ser considerado un análisis a partir de los problemas de acceso a la educación que se

presentan en los contextos rurales y urbanos. Por ejemplo, según el Ministerio de Educación nacional (MEN):

En el sector rural colombiano, el aislamiento y el uso del trabajo infantil para la generación del ingreso familiar, así como el bajo nivel de escolaridad de los padres, tienen un impacto negativo en el acceso de los niños a la escuela. Las tasas de deserción y repitencia son más altas en las zonas rurales que en las urbanas, así como el número de niños que nunca ha sido atendido por el sector educativo. Además, la tasa de cobertura en las áreas rurales es de 30% comparada con 65% de las urbanas, y la tasa de deserción a nivel rural es de 10.9%, mientras en las ciudades ésta es de 2.5%. La participación en los programas de preescolar es de menos de 4% en las zonas rurales” (2001 párr. 6).

Ahora bien es importante tener en cuenta que según estas cifras obtenidas por el MEN, la deuda educativa que se tiene en los sectores rurales es muy grande, y superar estas brechas sociales en el el sector educativo, se puede convertir en un verdadero desafío. Para ello el MEN, propone

un programa de educación rural a largo plazo atendiendo a las necesidades del campo planteando lo siguiente:

El Programa por lo tanto apunta a que los niños entre 5 y 15 años tengan acceso a una educación de calidad a todos los niveles: preescolar, primaria y secundaria, donde la oferta es prácticamente inexistente. Participarán en el Programa los departamentos de: Bolívar, Córdoba, Antioquia, Cauca, Cundinamarca, Boyacá, Huila, Norte de Santander, Guaviare, Caquetá. Se atenderán en promedio 10 municipios por departamento (2001 párr 10).

En lo que respecta al acceso de educación en Cundinamarca, la región ha experimentado diferentes problemáticas de orden socio económico, que obstaculizan la cobertura educativa total del departamento y sus municipios. Afectando los diferentes programas educativos propuestos por políticas públicas, dirigidas desde el MEN.

La Secretaria de Planeación junto con la gobernación de Cundinamarca realizó un diagnóstico de los factores negativos sobre las dificultades en algunos municipios y limitan garantizar al menos el acceso a una educación:

El sector educativo ha sufrido por décadas, problemas particulares que han afectado su calidad, derivados de la carencia de infraestructura, en donde el crecimiento de población estudiantil es exponencial frente a la construcción o ampliación de la infraestructura disponible. De igual forma, la deficiente preparación de los docentes para enfrentar los retos que implica la nueva demanda educativa y el bajo índice de uso de nuevas tecnologías en el sector, inciden directamente en la baja calidad de la educación. En cuanto a cifras de alumnos matriculados, en el año 2015, Cundinamarca contaba con una población en edad escolar (5 - 16 años) de 319.458 personas. (Proyecciones Censo DANE 2005), y en el 2014, ajustaba una matrícula de 263.409 alumnos en el sector oficial y 61.855 alumnos en el sector privado. (2015, p.6)

Teniendo en cuenta la caracterización del departamento de Cundinamarca presentada por la gobernación, las problemáticas a enfrentar son múltiples y coherentes entre sí, puesto que el crecimiento poblacional, disminuye la cobertura educativa, limitando los recursos y disminuyendo el acceso a ella. Adicionalmente la falta de inversión en recursos para la preparación, oportuna y adecuada de los docentes, limita que los maestros opten por una enseñanza escasa y mínima del conocimiento, debido a que no cuenta con los recursos intelectuales y materiales para avanzar en

los procesos, pedagógicos y de formación integral de los estudiantes. Esto conlleva al sometimiento y la adaptación obligada de las condiciones que ofrece el sistema para enseñar.

Una de las problemáticas que se evidencia en el Gobierno Nacional, es la falta de capacitación docente y su profesionalización, considerando que este es un actor social esencial, en el cual recae la difusión de conocimiento para ofrecer una educación de calidad de acuerdo a los mínimos de aprendizaje impuestos por el MEN. Lo cual permitirá comprender las transformaciones socio económico, político y cultural que demanda constantemente la sociedad.

Una de las exigencias para poder obtener una educación de calidad es la formación constante de los docentes. Según, Camargo Abelló et al. (2004, p.46). Las necesidades de formación permanente en el docente deben:

Entenderse como un proceso de actualización que le posibilita realizar su práctica pedagógica y de manera significativa, pertinente y adecuada a los contextos sociales en los que se inscribe y a las poblaciones que atiende. Es así como dicha información se presenta articulada al ejercicio mismo de la práctica pedagógica y a formas de entenderla e inscribirla en los contextos sociales donde se realiza.

Lo anterior confirma que la formación y capacitación permanente de los docentes, viabiliza una práctica pedagógica más oportuna y consiente en el aula, con la implementación de las habilidades para transmitir el conocimiento. Permitiendo adaptar diferentes recursos que aporten a la formación integral de las poblaciones que se encuentren a su cargo según las necesidades de sus contextos.

No obstante, en Colombia, las políticas públicas para fortalecer y potenciar las capacidades de los docentes solo se pueden evidenciar en los documentos establecidos por el MEN. Puesto que,

en realidad; las practicas no son coherentes con las propuestas de avance, actualización y formación del educador que propone el sistema educativo. De acuerdo con Omar Villota (2016) Los problemas que enfrenta la formación de educadores en los programas de licenciatura en Colombia son los siguientes:

En relación con la política pública, en cuanto a la formación de educador, se puede afirmar que históricamente mantiene el modelo top-down que se asocia a una idea tradicional del Estado; es decir, la que entiende que una administración centralizada impone sus decisiones a las administraciones periféricas (Bogotá, 2011). Este enfoque administrativo, en cuanto a la formación de educador, ha impedido oír las voces de los actores que participan del proceso educativo, lo que lleva a ignorar, en muchos casos, las realidades contextuales del desarrollo de las prácticas educativas en el territorio colombiano. En cuanto a la práctica pedagógica de los educadores, se evidencia una fundamentación teórica sólida desde diferentes autores, como un espacio que les permite reconocer su vocación frente al magisterio; sin embargo, los trabajos de investigación revisados permiten evidenciar la incoherencia que existe entre la concepción teórica y la práctica real en los establecimientos educativos, ya que no se encuentra una relación armónica entre la formación de educadores con nuevas propuestas enmarcadas en el campo de la didáctica cuando la praxis a la que se ven enfrentados corresponde a la reproducción de estrategias de enseñanza medievales, como lo menciona Álvarez, (2012), quien afirma que, con frecuencia, se habla de la relación teoría-práctica, de coherencia pedagógica, de correspondencia entre el decir, el pensar y el hacer... y un sinfín de denominaciones más empleadas para referirse al complejo territorio de las conexiones que establece el profesorado entre el conocimiento educativo y la realidad escolar. (p.165)

Teniendo en cuenta lo anterior las prácticas educativas no son prueba de las pretensiones teóricas que se plantean en las políticas públicas, limitando el alcance a un aprendizaje asertivo y consecuente a una educación de carácter integral que garantice el alcance y la superación de los estándares educativos.

Es decir, que las condiciones de acceso a recursos educativos adecuados para recibir una educación de calidad son restringidas y escasas, evidenciando que un porcentaje mínimo de la población tiene acceso a ella. De igual forma es importante tener en cuenta que entre los recursos oportunos de calidad, se debe contar con los recursos humanos, como los docentes; los cuales deben estar debidamente capacitados en su área de conocimiento y por supuesto debe tener una actualización constante de las diferentes alternativas de educación y las leyes que protegen este derecho. Además de la construcción e implementación de estrategias y herramientas de aprendizaje, para orientar la formación integral del ciudadano colombiano.

A partir de estas problemáticas presentadas en nuestro sistema educativo, es relevante comprender que la enseñanza y el aprendizaje deben ser significativo para todos los actores sociales que hacen parte de ello. Y por ende se hace necesario que el uso de las estrategias pedagógicas potencie las capacidades y las habilidades en los estudiantes, a través de experiencias que faciliten los procesos de aprendizaje, encaminados en la adquisición de conocimiento, que pueda ser útil para los educandos desarrollando pensamiento crítico y autónomo dentro de su proceso de formación integral como es el caso de las Ciencias Sociales.

En cuanto a la enseñanza actual de las ciencias sociales en Colombia Diego H. Arias (2015), afirma que:

La Ley 115 de 1994, que reglamentó las normas generales que estipulan el servicio público de educación en el país, aumentó la confusión sobre los contenidos de lo social e histórico por enseñar en las escuelas del país, pues se declaró como área obligatoria para la educación básica, en un solo nombre: Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia. Para escándalo de los historiadores, bajo esta denominación, y hasta la fecha, la ley organizó un compilado desarticulado de materias sin norte ni jerarquía alguna, haciendo que no sólo desaparecieran los postulados disciplinares, en aras de una supuesta interdisciplinariedad (Montenegro 1999; Sánchez 2013) si no que su tiempo escolar se comprimió al extremo de dejar un solo bloque académico en unas pocas horas a la semana (de 2 a 4 horas dependiendo de la institución).

Ante este panorama en Colombia de acuerdo a legislación educativa, las Ciencias Sociales, hacen parte de las áreas básicas. Sin embargo, es un área relegada y condicionada a un tiempo limitado para su enseñanza en la cual se desconoce los conocimientos que se pueden adquirir e integrar mediante su multidisciplinariedad.

En la actualidad el sistema educativo nacional, a través del (MEN, 2002) propone lo siguiente, en lo que concierne a la enseñanza de las Ciencias Sociales desde los lineamientos curriculares:

El área de Ciencias Sociales para la Educación Básica y Media se aborde desde un enfoque problémico, con ejes generadores, preguntas problematizadas, ámbitos conceptuales y competencias, a través de una estructura abierta, flexible, integrada y en espiral; además, en esta misma sección, la propuesta se fundamenta desde las perspectivas pedagógica y didáctica.

En coherencia a esta propuesta, el MEN, afirma que en la actualidad las Ciencias Sociales enfrentan un reto para lograr involucrar de manera integral todas las caracterizaciones o fenómenos sociales que incluyan al ser humano y que por ende se visibilicen mediante las miradas transdisciplinarias propias del área, según lo requiera los objetos de estudio contemplados en la sociedad.

De esta manera y como respuesta a una de las problemáticas, en las prácticas de la enseñanza para los procesos de aprendizaje, surge la necesidad de implementar como estrategia pedagógica, e uso de la imagen, específicamente el cómic de manera activa y constante para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias sociales, lo cual permitiría potenciar la capacidad de pensamiento crítico en los estudiantes a través del arte gráfico, la lectura, el análisis, la interpretación y la construcción de cómic. La población elegida pertenece al colegio Liceo Español Pérez Galdós, el cual se encuentra ubicado en el departamento de Cundinamarca Kilometro 8 vía Siberia –Tenjo.

Es una institución de carácter privado, ubicada en una zona rural y atiende aproximadamente 150 estudiantes de los estratos 2, 3 y 4 de Tenjo y Bogotá. Según la filosofía institucional del colegio está contemplada en el aprendizaje sin temor:

En el Liceo Español Pérez Galdós tenemos como soporte de nuestro proyecto educativo el APRENDER SIN TEMOR; frase que hace ya parte de nuestro nombre y que entraña la esencia de nuestra filosofía, por ser la ruta que ha señalado todas nuestras prácticas pedagógicas teniendo en cuenta que son los temores aprendidos como legado de la educación tradicional y los que aún, en pleno siglo XXI siguen determinando algunas prácticas docentes, los que impiden a los niños desarrollar todo su potencial como seres humanos íntegros. (Galdós, Liceo español Pérez Galdós, 2020)



A partir de dicha filosofía institucional “el aprender sin temor”, permite identificar las diferentes formas de enseñanza de la educación convencional de nuestro país y contrastarlas con estrategias pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las habilidades y capacidades comunicativas de los estudiantes para la comprensión de las Ciencias Sociales, a partir de su contexto. Por otra parte, el contexto del Liceo Español Pérez Galdós posibilitará la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje, como el uso del cómic, para visibilizar la importancia de la capacitación y formación constante de los docentes, la cual podría garantizar una educación de calidad.

Dentro del grupo de muestreo para realizar la implementación del cómic como estrategia pedagógica, se eligieron los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós, teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades que existen entre ellos. Este grupo se destaca por ser constante en el aprendizaje significativo que aporta el área de Ciencias Sociales. Varios de ellos muestran interés particular por la imagen, el cómic y la caricatura como referente de aprendizaje y elemento de comunicación. Además, tienen intereses comunes por el compromiso y la organización.

Dentro de las debilidades o aspectos por mejorar se evidencia que varios adolescentes de este grupo son introvertidos, por lo que en ocasiones se les dificulta participar de manera autónoma y crítica para expresar abiertamente su postura. No obstante, es un grupo de estudiantes que a nivel general siempre están dispuestos a participar de las actividades novedosas que fortalezcan la filosofía institucional con la que han crecido.

A partir de las problemáticas de carácter nacional y regional y teniendo en cuenta la caracterización y contexto, de la institución, se plantearon varias preguntas relacionadas con la incidencia del uso de las estrategias y pedagógicas alternativas, poco exploradas como el

Cómic, para el fortalecimiento de la autonomía y el pensamiento crítico en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales:

- ¿El uso del cómic como una estrategia pedagógica fortalece el pensamiento crítico en los estudiantes de grado noveno en el Liceo Español Pérez Galdós?
- ¿Cómo Fortalecer el pensamiento crítico mediante el análisis y la construcción de cómic en la sala de aula, para la comprensión de los contenidos de las ciencias sociales?
- ¿De qué manera el cómic afianza en los estudiantes el aprendizaje de las Ciencias sociales en las aulas remotas durante la pandemia?

Como respuesta hipotética a estos cuestionamientos, se plantea lo siguiente:

El uso del cómic como herramienta pedagógica en el aula presencial y desde la virtualidad, permite que el docente explore y aplique otras herramientas, menos convencionales, que favorezca los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, fortaleciendo el pensamiento crítico en ellos mediante los diferentes contenidos de las Ciencias sociales. Cabe resaltar que el arte de leer, analizar y construir cómic, permite que los estudiantes, ordenen sus pensamientos de forma secuencial, potenciando sus ideas e imaginación, frente a las diferentes realidades sociales que se presentan desde sus contextos cercanos e inmediatos. Puesto que el cómic, se convierte en una estrategia precisa para avivar pensamiento crítico y asumir una postura clara, autónoma y reflexiva, que, implementada en los escenarios educativos, generan aprendizajes significativos para el desarrollo de las habilidades y competencias sociales que necesita el ser humano.

## ***1.2 JUSTIFICACIÓN***

Atendiendo a las realidades de nuestra educación en Colombia y a las dificultades que se evidencia en torno a los procesos de aprendizaje de manera homogénea, planteadas e impuestas por el MEN en todo el territorio nacional, se hace indispensable presentar una propuesta de carácter académico, que permita la implementación de las estrategias pedagógicas poco exploradas como el uso del Cómic, para fortalecer las habilidades de pensamiento crítico en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Es importante que en nuestra realidad entendamos las diferentes formas de interpretación, comprensión y análisis de los estudiantes, frente a las diversas problemáticas o temas de interés. En particular aquellas que anteceden a nuestra historia y las que se encuentran presentes de manera constante y cotidiana en sus contextos.

Tomando como referente un muestreo de la población de estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, los cuales pertenecen al grado noveno, se evidencian fortalezas para la adquisición del aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales, y a su vez son claras las debilidades que los adolescentes tienen para exponer con autonomía sus posturas críticas en relación con diferentes temas de interés y contenidos básicos que proporcionan los planes de estudios de las ciencias sociales.

Los contenidos o temáticas propuestas en el área de las ciencias sociales son relevantes para el desarrollo de las competencias y habilidades de las estudiantes propias del área y se caracterizan por ser numerosos, complejos en lo que respecta al léxico propio de las disciplinas que la componen. No obstante, la enseñanza de las ciencias sociales ha mantenido un tinte convencional y tradicional en sus procesos de enseñanza. Limitando el desarrollo de las

capacidades y habilidades de los estudiantes que permitan alcanzar y superar los mínimos de calidad establecidos por el sistema educativo.

En consideración con las dificultades de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en las instituciones educativas y de las limitaciones propuestas por el gobierno, es inaplazable la implementación de herramientas y estrategias pedagógicas poco tradicionales como el uso de la imagen a través del cómic, que posibilita una estrategia de comunicación para aquellos estudiantes que presenten dificultades para expresar y o comunicar sus ideas de manera formal como se exige diariamente(trabajos escritos), por los docentes que poco o nada alternan diversas herramientas para el aprendizaje.

Esta monografía de investigación tiene como finalidad fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós a través el uso cómic como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de las Ciencias sociales. Además, a través de ella se pretende evidenciar que el uso del cómic como herramienta pedagógica en la presencialidad y desde la virtualidad, permite que el docente explore y aplique otras herramientas, menos convencionales, que favorezca los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes; fortaleciendo el pensamiento crítico en los estudiantes en el área de Ciencias sociales.

Siendo esta una forma de arte de lectura y análisis que, a partir de su construcción, les permite a los estudiantes ordenar sus pensamientos de forma secuencial, potenciando sus ideas e imaginación, frente a las diferentes realidades sociales que se presentan desde sus contextos cercanos e inmediatos.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo general**

- Fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós a través el uso cómic como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de las Ciencias sociales.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Implementar el uso de las cartillas didácticas y talleres de interacción con el cómic que permita afianzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en las aulas presenciales y remotas durante la pandemia.
- Realizar análisis de cómics relacionados con los contenidos de las Ciencias Sociales trabajados en talleres durante las salas presenciales y remotas.

### **1.4 PERTINENCIA**

El presente trabajo de grado se identifica con la modalidad de monografía de investigación de la universidad Antonio Nariño. Puesto que tiene como objetivo demostrar a través de un proceso de investigación, análisis y recopilación de información que la implementación de estrategias pedagógicas novedosas y poco exploradas dentro del contexto de la enseñanza y durante las prácticas de aula por parte de los docentes, potencian las capacidades de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Por ende en esta línea de investigación es oportuno demostrar que el uso de estrategias pedagógicas como la imagen, permite ser vinculada a través de herramientas didácticas a fin de que el cómic, promueva y fortalezca el pensamiento crítico y autónomo en los estudiantes, para que ellos presenten con autonomía su postura, frente a las diversas realidades y acontecimientos

que hacen parte de sus contextos y de las cuales se deben hacer reflexiones categóricas que permitan adquirir y profundizar en los contenidos que nuestra sociedad nos ofrece.

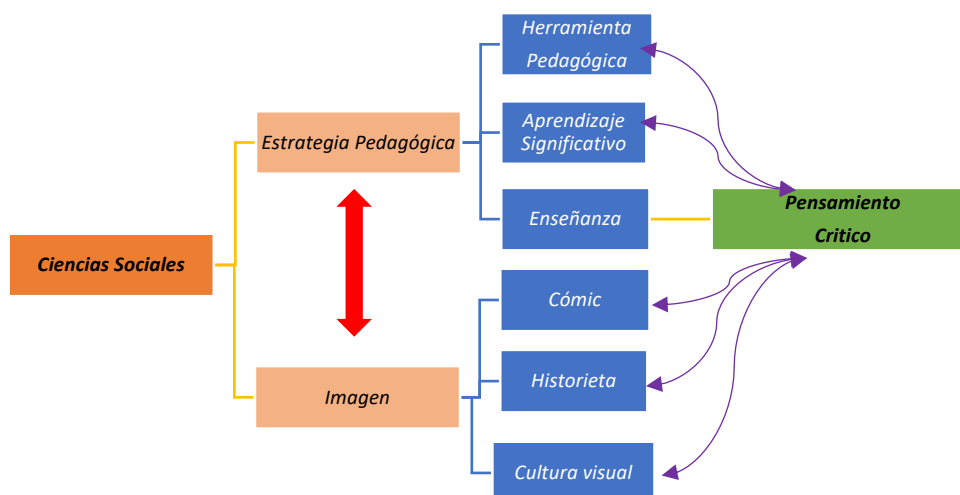
## CAPÍTULO 2

### 2.1 REFERENTES TEORICOS

Atendiendo a la necesidad de implementar de manera activa y permanente el uso de estrategias y herramientas pedagógicas para la enseñanza y el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales en las aulas de clase. Se propone el siguiente esquema conceptual, como punto de partida, donde se especifica cada uno de los elementos teóricos a ser abordados durante la investigación. (Ver figura 1).

**Figura 1**

*Esquema de categorías conceptuales.*



|   |                                    |
|---|------------------------------------|
|   | <i>Categorías principales.</i>     |
|   | <i>Subcategorías conceptuales.</i> |
|   | <i>Resultado.</i>                  |
| ↕ | <i>Se relacionan.</i>              |
| → | <i>Hace parte de.</i>              |
| ↔ | <i>Conlleva a.</i>                 |

Este esquema conceptual permite el dialogo entre las categorías hacer trabajadas, desde la perspectiva de las Ciencias Sociales, la cual, de manera general se encarga de estudiar todos los fenómenos sociales, políticos, económicos y culturales que se desarrollan en la sociedad y que se pueden evidenciar en el ámbito escolar.

Esta se apoya en las diferentes disciplinas del saber cómo: la antropología, la geografía, la historia, la demografía, la economía, la política, la etnología, la sociología y la psicología, entre otras, permitiendo una interdisciplinaridad y un amplio conocimiento. De esta manera, en el ámbito de la educación y la enseñanza de las Ciencias Sociales, se pueden trabajar con diferentes enfoques y conceptos que auxilien la labor docente dentro de las aulas de clase.

Por lo tanto, en esta investigación se abordó en primera instancia la estrategia pedagógica como hilo conductor hacia la enseñanza de la Ciencias sociales, la cual es considerada como toda aquella forma de acción propuesta por el docente que permiten direccionar u orientar el que hacer pedagógico facilitando el aprendizaje de los estudiantes. Según Bravo, (2008), las estrategias pedagógicas “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (p.52). Es decir que hacen parte de los contextos educativos fortaleciendo los procesos de aprendizaje, en los cuales se evidencia avances significativos de acuerdo al área del saber.

Ahora bien, en cuanto a las estrategias pedagógicas utilizadas en la enseñanza para un aprendizaje significativo de la Ciencias Sociales, Díaz Barriga & Hernández (como se citó en Orozco, 2016):



Establecen una diferenciación entre estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje. Haciendo énfasis que las estrategias que realiza el estudiante en su proceso de conocimiento, las que se denominan “estrategias de aprendizaje”. En cambio si se trata de las estrategias o procedimientos que orienta el maestro en el proceso didáctico con la intención de generar la adquisición de aprendizajes, estas se denominan “estrategias de enseñanza” (p.69).

A partir de la anterior afirmación, se puede entender que los dos tipos de estrategia son válidos y se encuentran involucrados en los procesos formativos de aprendizaje de los estudiantes. En cuanto a las metodologías de carácter participativo en la enseñanza de las Ciencias Sociales, López (2007) estima que: “[En la] educación son fundamentales los contenidos, pero también la forma de impartirlos, es decir, la metodología que empleamos” (p. 91). Según esto, el autor considera que es relevante enseñar a través de los ejes temáticos, pero, que es importante la didáctica y forma que se emplea para enseñar y que por ende esta sea significativa para el desarrollo de las habilidades.

Con relación al concepto de estrategia pedagógica Beltrán (2003), considera que:

Las estrategias ofrecen a la educación un nuevo tipo de tecnología especialmente útil para la intervención educativa. Con las estrategias de aprendizaje es posible diseñar, con grandes probabilidades de éxito, la triple tarea con la que la acción educativa ha soñado siempre: prevenir, identificando qué estrategias empleadas por el estudiante son poco eficaces y cambiándolas por otras más eficaces; optimizar, potenciando las estrategias eficaces ya utilizadas por el estudiante; y recuperar, identificando las estrategias responsables del bajo rendimiento del estudiante o ayudándole a utilizarla. (p.59)

De esta forma, el uso de las estrategias de aprendizaje posibilita al docente en su ejercicio de enseñanza, reconocer las estrategias que fortalecen o entorpecen los procesos

de aprendizaje que tienen los estudiantes en su continua formación. Apoyándose en herramientas pedagógicas vanguardistas que aporten significativamente al beneficio de su educación.

No obstante, las estrategias se apoyan en las herramientas pedagógicas, las cuales son oportunidades abiertas para fortalecer la construcción de conocimiento a través de formas y acciones propuestas por los docentes. En cuanto al uso de las herramientas pedagógicas como apoyo dentro de la implementación de las estrategias en los procesos de enseñanza y aprendizaje, Beltrán (2003) afirma que:

Las estrategias son algo así como las grandes herramientas del pensamiento, que sirven para potenciar y extender su acción allá donde se emplea. De la misma manera que las herramientas físicas potencian de forma incalculable la acción física del hombre, las herramientas mentales potencian la acción del pensamiento hasta límites increíbles, de ahí que algunos especialistas hayan llamado a las estrategias “Inteligencia ampliada”.(p.56)

Según el planteamiento de Beltrán (2003), frente al apoyo que brindan las herramientas pedagógicas en la implementación de una estrategia este es de carácter relevante. Puesto que la variedad de herramientas en las que se auxilie o soporte una estrategia, permite un aprendizaje significativo que fortalece las capacidades intelectuales y físicas del estudiante, definiendo sus habilidades de pensamiento a tal punto de materializar lo impensable.

Al respecto, el aprendizaje significativo según Rivera Muñoz (2004) plantea que este se encuentra determinado por la diversidad o variedad de actividades que el estudiante lleva a cabo, las cuales le aportaran experiencia y práctica al abordar los contenidos temáticos, generando una

transformación constante en su proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo Rivera Muñoz (2004) asegura que:

El aprendizaje significativo ocurre cuando la persona interactúa con su entorno y de esta manera construye sus representaciones personales, por lo que, es necesario que realice juicios de valor que le permiten tomar decisiones con base a ciertos parámetros de referencia.

Dicho de otra forma, el estudiante adquiere un aprendizaje propio, al interrelacionarse y comunicarse en su contexto cercano, puesto que desde allí permite que este elabore sus propias conceptualizaciones, tomando como referencia los datos, variables o fuentes entregados, con el fin de permitirle elaborar sus propios criterios autónomos que garanticen empoderamiento de sus decisiones. Sin embargo, Shuell (1990) afirma que se necesitan varias etapas para la adquisición de un proceso de aprendizaje, la cuales se encuentran en la siguiente tabla:

**Tabla 1.** *Fases del aprendizaje significativo según Shuell, 1990*

|                     |                        |                   |
|---------------------|------------------------|-------------------|
| <b>FASE INICIAL</b> | <b>FASE INTERMEDIA</b> | <b>FASE FINAL</b> |
|---------------------|------------------------|-------------------|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente.</li> <li>• Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación).</li> <li>• El procedimiento es global.</li> <li>• Escaso conocimiento específico del dominio (esquema preexistente).</li> <li>• Uso de estrategias generales independientes del dominio.</li> <li>• Uso de conocimientos de otro dominio.</li> <li>• La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico (uso de estrategias de aprendizaje).</li> <li>• Ocurre en forma simple de aprendizaje.</li> <li>• Aprendizaje verbal.</li> <li>• Estrategias mnemónicas.</li> <li>• Gradualmente se va formando una visión globalizada del dominio.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.</li> <li>• Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas.</li> <li>• Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución.</li> <li>• Conocimiento más abstracto que puede ser generalizado a varias situaciones (menos dependientes del contexto específico).</li> <li>• Uso de estrategias de procedimiento más sofisticadas.</li> <li>• Organización.</li> <li>• Mapeo cognitivo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor integración de estructuras y esquemas.</li> <li>• Mayor control automático en situaciones (cubra abajo).</li> <li>• Menor consciente. La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.</li> <li>• El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio).</li> <li>b) Incremento de los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas).</li> </ul> </li> <li>• Manejo hábil de estrategias específicas de dominio.</li> </ul> |
|--|--|--|

Nota. Datos tomados Revista de investigación educativa año 14 n° 8 (2004).

Sintetizando la información propuesta por Shuell (1990) sobre las etapas o fases necesarias para adquirir y lograr alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, Rivera Muñoz (2004) concluye que:

Los contenidos de aprendizaje significativo son del tipo actitudinal, valorativo (ser); conceptual, declarativo (saber); y procedimental, no declarativo (saber hacer). Las actividades resultan significativas cuando el aprendiz, entre otros aspectos, disfruta con lo que hace, participa con interés, se muestra seguro y confiado, pone atención a lo que hace, trabaja en grupo con agrado, trabaja con autonomía, desafía a sus propias habilidades, propicia la creatividad y la imaginación. (p.49)

El aprendizaje significativo permite una formación de carácter integral, donde se incluyen todos los saberes adquiridos e involucra cada uno de los aspectos de la vida de un estudiante. Además, el aprendizaje significativo contribuye al disfrute de los aprendizajes adquiridos según las formas y acciones que se utilicen para enseñar y las cuales permitan ampliar un interés propio para el beneficio, desarrollo y superación de sus destrezas y capacidades de acuerdo a sus propios intereses. En este orden de ideas la enseñanza es fundamental para que el aprendizaje significativo sea una realidad.

Teniendo en cuenta la relación y el dialogo entre los conceptos de estrategias pedagógicas, como la posibilidad para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y las herramientas pedagógicas, como el apoyo para potenciar las capacidades y habilidades de los estudiantes. Es relevante continuar realizando una trazabilidad conceptual entre las categorías Imagen y Cómic. Puesto que, estas dos últimas hacen parte del propósito de esta investigación, que permitirá comprender lo relevante de su uso en los procesos de aprendizaje.

Parafraseando a Tamanini y Costa (2000) en la actualidad existe un afinidad particular por todo aquello que involucre a la cultura visual, acercando a los docentes, historiadores e investigadores a analizar las causas que han permitido tal interés en la sociedad y a posibilitar que a partir de las imágenes se establezcan procesos de aprendizajes significativos. Dado que las

imágenes se han vuelto elementos promisorios para la enseñanza, haciéndolas útiles como recurso de aprendizaje en los contextos educativos.

## **2.1 Imagen y Cómic**

Otra de las categorías conceptuales dentro en este trabajo de investigación es la imagen, debido a que esta posibilita caminos y diálogos más fluidos entre el enseñar y el aprender. Sin embargo, antes es necesario ampliar el concepto de imagen, que será abordado a partir del planteamiento teórico Martin Joly (1994).

En su libro introducción al análisis de la imagen, la autora plantea que la imagen es un concepto extendido, el cual se puede definir de acuerdo a las diferentes interpretaciones y usos que se le den dependiendo el contexto. Lo que permite comprender que es una categoría relevante y no está limitada a rigurosos parámetros impuestos de orden académico, permitiendo traerla como parte de una estrategia de aprendizaje para el desarrollo de esta investigación. (Martin Joly, 1994, p. 13)

Atendiendo a las múltiples definiciones sobre imagen, Joly (1994) plantea que, “la imagen mental corresponde a la impresión que tenemos cuando, por ejemplo, leemos o escuchamos la descripción de un lugar, la impresión de ver casi como si estuviéramos allá” (p. 20). En este sentido, la imagen hace parte de la representación que tiene el ser humano, a partir de un constructo mental que proviene de su imaginario, del conocimiento previo frente a ello, generando una interpretación autónoma. Como se mencionó al iniciar este apartado, los fundamentos teóricos sobre la imagen no son limitados, por lo que es necesario, entender la semiótica de la imagen, y frente a esto Martin Joly (1994) enriquece su teoría afirmando lo siguiente:

Abordar o estudiar ciertos fenómenos sobre su aspecto semiótico es considerar el modo de producción del sentido, en otras palabras, una manera como ellas evocan significados, o sea interpretaciones. Efectivamente, un signo es un signo apenas cuando exprime idea y evoca en el espíritu de aquello o de aquellos que reciben una actitud interpretativa (p. 30)

Esto indica que la imagen se aborda, desde el punto de vista de su significado, no de la emoción o del placer estético del estudiante, es decir va más allá de lo subjetivo que puede establecer un sujeto.

Al realizar el análisis de la imagen, es necesario entender que es un tipo de lenguaje característico y específico y que por esto se diferencia del resto del mundo de la lengua. Puesto que propone una serie de caracteres particulares, que permiten distinguir los principales instrumentos para determinar lo que significa su presencia o ausencia en un cualquier contenido que haga uso de ella, y de esta manera también se relativizar la comprensión de los elementos que la componen. (Martin Joly, 1994, p. 53). Es decir que el lenguaje de la imagen trasciende del lenguaje común y emite determinado mensaje de acuerdo a la utilidad que se le dé.

En lo que respecta a la lectura de la imagen, a partir de signos especiales, Según Joly (1994) considera:

La imagen puede convertirse en un momento privilegiado para el ejercicio de un juicio crítico que, consciente de la historia de la representación visual en la que se inscribe, así y su relatividad, puede extraer de ella la energía para una interpretación creativa. (p. 147)

En este sentido, la imagen es un medio visual, que permite enseñar y aprender a través de signos, los cuales pueden ser representados mediante la libertad intelectual de un estudiante. Por lo tanto, la imagen puede incluirse como parte de las estrategias de aprendizaje, promoviendo la

elaboración de juicios y criterios propios más allá de los constructos académicos que hacen parte de los elementos de la imagen. Ahora bien, dentro de las características exclusivas de la imagen es importante, para Joly (1994) destacar que:

La categoría de imagen reúne entonces los iconos que mantienen una relación de analogía evaluativa entre el significante y el referente. Un dibujo, una foto, una pintura figurativa, retomara las cualidades formales de su referente: formas, colores y proporciones que permiten su reconocimiento (p.40).

Por consiguiente la imagen se relaciona con cualquier tipo de arte y lenguaje que propongan un mensaje visual, a partir de las semejanzas entre lo que significa y lo que se tiene predeterminado conceptualmente para su respectiva verificación, mediante de las manifestaciones artísticas de carácter visual, que pretenden transmitir a los espectadores, mensajes, experiencias, pensamientos, realidades de contexto, ente otras.

Finalmente, la imagen tiene trascendencia dentro del cualquier contexto y representación artística que se le utilice. Ante esto Martin Joly (1994), concluye que “La imagen, lejos de ser una plaga amenazante y contemporánea, es un medio de expresión y comunicación que se vincula con las tradiciones más antiguas y ricas de nuestra cultura. (p. 147).

Considerando el significado, las características únicas de la imagen y las correlaciones que esta categoría establece con manifestaciones y representaciones artísticas de carácter visual. Es indiscutible el dialogo y la relación que existe con el Cómic, puesto que esta ultimo referente es relevante dentro del proceso de esta investigación. El cual proyecta implementar su uso, de manera constante como estrategia dentro del aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Antes de ampliar el concepto de Cómic, es necesario realizar un preámbulo en cuanto a la relación que tiene con la imagen, a partir de lo que plantea Joly (1994) afirmado:



“Que aquello a que llamamos una imagen es algo de heterogéneo, lo que quiere decir que ella reúne y coordina, en el ámbito de un cuadro (de un límite) diferentes categorías de signos: imágenes en el sentido teórico del termino (signos, iconos, analógicos), pero también signos plásticos: colores, formas, composición interna o textura, y la mayor parte del tiempo también signos lingüísticos, del lenguaje verbal” (p. 42).

Este fundamento teórico de la autora hace referencia a propósito del contenido de arte gráfico como es el caso del cómic y/o las historietas. Lo que permite comprender la coherencia y unión entre estos conceptos los cuales se caracterizan dentro de la cultura visual.

En lo que respecta al Cómic, en primer lugar se hablara de manera breve sobre su origen, dejando claro algunos antecedentes históricos y por supuesto las causas que condujeron a su creación. Posteriormente se trabajara su significado y la relación estrecha que existe con las historietas cómicas y su uso como estrategia pedagógica.

Dentro de los significados más completos que se encuentra en la literatura con respecto al Cómic, en el libro “Breve Historia del Cómic” el autor Gerardo Fuentes (2014) afirma:

Cómic, historieta o tebeo: lo llamemos como lo llamemos, es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por barbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. (p. 11)

Según el autor, el cómic es una narrativa compuesta de varios elementos particulares que permiten tener una secuencia de historias, diseñada para todo tipo de género y que ha evolucionado como medio de comunicación a nivel mundial.

No obstante, es importante tener en cuenta otras definiciones que pueden permitir comprender lo interesante que hace al cómic dentro del arte gráfico. Al respecto, Díaz y Fernández, (1990) explican el cómic como ‘‘Una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndose’’ (p.15).

En cuanto a lo que afirman los autores, esta definición está relacionada con los elementos que hacen parte de la imagen, los cuales son usados para crear contenido con el propósito de acercar al lector a través de espacios dedicados para la dispersión y esparcimiento.

Por otro lado, es importante mencionar la importancia que tiene la relación entre imagen y cómic dentro del sentido o del concepto propio de imagen. Arnhem (1989) y Sardelich, (2006) explican:

La imagen pasa a ser entendida como un signo que incorpora diferentes códigos (equilibrio, forma, figura, espacio, luz, color, movimiento, dinámica); y su lectura demanda el conocimiento y la comprensión de esos códigos. Sin embargo, por si sola, la imagen, a veces puede ser autosuficiente, cuando alidada a situaciones históricas, exige un mínimo de conocimiento histórico, social, antropológico, político, tal como pasa con la caricatura. De ese modo, el lenguaje visual encuentra nuevos espacios de formación, cuando se alía a la enseñanza. Por tanto, saber leer y saber interpretar signos visuales que surgen en las publicaciones es capacitar alumnos y profesores para una realidad contemporánea. (p. 6)

En este sentido, el cómic está compuesto por imágenes y signos que dependiendo de su contenido o intensidad para transmitir un mensaje, se hace necesario o no, tener un conocimiento previo para

realizar una interpretación. Además, dentro de los contextos educativos como es el caso de esta investigación, es necesario vincular el cómic, como parte de los procesos de aprendizaje, que permitan leer de forma icónica cualquier tipo de realidad.

Cabe resaltar que en este orden de ideas una de las figuras narrativas que apoya los proceso de secuencia icónica al cómic, es la historieta y que por ende su relación estrecha va más allá de las semejanzas que se puedan evidenciar en los formatos o diseños que puedan tener en común.

Eisner afirma que el uso de las historietas, en sus numerosas representaciones, permite que tenga una estrecha relación entre temas que van de cara con la Historia, lo que hace que su naturaleza adquiera la condición de lenguaje. “Cuando se examina una historieta como un todo, la disposición de sus elementos específicos asumen características de lenguaje” (Eisner, 2010, p. 1).

Es decir que tanto el cómic como la historieta permiten ser medios de comunicación los cuales a través sus elementos permiten representar todo tipo de temas relacionados con las Ciencias Sociales, permitiendo que estos obtengan peculiaridades del lenguaje, con el propósito de la comunicación.

Para finalizar con el concepto del cómic es necesario presenta como algunos autores, lo consideran pertinente como estrategia de didáctica o de aprendizaje, la cual afianza la capacidades y habilidades intelectuales y cognitivas de los estudiantes en los procesos de formación y aprendizaje. Para soportar este argumento Correa (2010), a través de su libro “El cómic invitado a la biblioteca pública” nos invita a reflexionar a partir de los siguiente:

Cuanto más nos adentramos en el siglo XXI, más claramente se evidencia la preponderancia de la imagen en nuestras sociedades. Aunque los educadores, bibliotecarios y mediadores culturales ya hemos comenzado a enfrentarnos a este fenómeno, la lectura de textos escritos (o lectura tradicional) sigue predominando en la educación que

impartimos. No obstante, otras “nuevas lecturas” —entre las cuales sobresale la de la imagen— se han convertido también en prácticas primordiales de construcción de sentido en el mundo actual. Sin embargo, la enseñanza de la lectura de la imagen todavía deja mucho que desear. Ya no podemos ignorar la lectura de la imagen en la escuela, en las bibliotecas y en el hogar, pero tampoco podemos descuidar la enseñanza de la lectura tradicional. En este contexto, el cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes. Sin embargo, para que esto ocurra, es necesario desprenderse de algunos prejuicios que persisten no solo sobre la legitimidad del cómic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte de iniciación a la lectura. (p. 18)

Tal y como lo menciona Correa (2010), la lectura en nuestro contexto actual y en la educación impartida en nuestra sociedad colombiana, está limitada a los procesos convencionales de enseñanza que se han mantenido firme a lo largo de la historia. En cuanto a las posibilidades de hacer lectura a partir de otras herramientas y estrategias ligadas a construir un pensamiento autónomo y diferente de las mismas realidades, se ha convertido en grandes retos para los educadores. Puesto que, el sistema no permite desvincular la lectura tradicional y por el contrario es necesario vincularla con instrumentos pedagógicos, que permitan que el cómic no se ate a las condiciones de orden netamente cultural sino que también haga parte de la motivación para generar postura a través de la lectura.

## CAPÍTULO 3

### ASPECTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 Método

Dado que se busca comprobar la hipótesis previamente trazada, cada una de las fases desarrolladas durante el trabajo de investigación, se realizaron teniendo en cuenta la pertinencia con un enfoque cualitativo. Así como, la eficacia de los objetivos proyectados en esta propuesta pedagógica los cuales están encaminados al fortalecimiento del pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales. Y finalmente la caracterización de la población elegida para la implementación del cómic como estrategia pedagógica en las prácticas de aula durante la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Uno de los elementos más relevantes para el desarrollo de las fases metodológicas es el enfoque, el cual permite generar conocimiento y aproximarse al objeto de estudio. Según Hernández, Fernández y Baptista (2003) afirma que:

Enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Además, es importante tener en cuenta que durante el proceso de investigación con enfoque cualitativo, se puede llevar a cabo de manera paralela diferentes etapas o fases de la investigación, como la muestra de la población, la recolección y análisis de datos e información.

En consecuencia con las bondades y ventajas del enfoque cualitativo, permitió de manera oportuna iniciar y finalizar cada una de las fases planteadas a continuación en el siguiente esquema, haciendo uso adecuado de la técnica de recolección de datos durante el proceso para

posteriormente llevar a término el análisis de los datos primarios y secundarios y comprobar la hipótesis expuesta a partir de la contextualización del fenómeno identificado.

Por otra parte, para el desarrollo de esta investigación se decidió implementar, como apoyo al enfoque cualitativo, el enfoque investigativo conocido como la IAP (investigación, acción participación,) la cual está encaminado al estudio de las realidades humanas, permitiendo la vinculación de investigador a través de la acción y de la participación dentro de las comunidades estudiadas. En consecuencia a esto es coherente el uso de la IAP, con el propósito de fortalecer el método de investigación, puesto que esta propuesta, está enfocado al uso de estrategias pedagógicas con los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós. Al respecto de la pertinencia de la IAP, como enfoque investigativo, Fals Borda (1993) afirma que:

Puede definirse como un método de estudio y acción que va al paso con una filosofía altruista de la vida para obtener resultados útiles y confiables en el mejoramiento de situaciones colectivas, sobre todo para las clases populares. Reclama que el investigador o la investigadora base sus observaciones en la convivencia con las comunidades, de las que también obtiene conocimientos válidos. Es inter o multidisciplinaria y aplicable en continuos que van de lo micro a lo macro de universos estudiados (de grupos a comunidades y sociedades grandes), pero siempre sin perder el compromiso existencial con la filosofía de vida del cambio que la caracteriza. (s,f)

Según, lo anterior la IAP, es un método que permite elaborar un proceso continuo en el cual se analizan los diferentes hechos y problemáticas que sucedan en la comunidad de estudio, identificado mediante la interacción que tenga el investigador, quien reconocerá sus realidades y puede establecer un plan de acción para transformar el contexto.

Para el caso de esta investigación, la IAP, es el método más adecuado, puesto que el contexto y las problemáticas están vinculadas directamente a una comunidad educativa.

Otro de los autores que plantea la Investigación acción como un método relevante y trascendental en la enseñanza de las ciencias sociales es Greenwood (2016) al plantear que:

La investigación-acción (IA) no es un “método” más de las ciencias sociales, sino una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación y acción para el cambio social. En la IA, la participación no tiene sólo un valor moral, sino que es esencial para el éxito del proceso, pues la complejidad de los problemas abordados requiere del conocimiento y la experiencia de un espectro amplio de actores. (...) La IA no es ni un método ni una técnica: es una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras. (p. 97)

Lo anterior confirma, las pretensiones hipotéticas, planteadas en esta investigación con los estudiantes de grado noveno, puesto que el fortalecer un pensamiento crítico mediante el aprendizaje de la Ciencias Sociales, y haciendo uso del el cómic como una estrategia para lograrlo, se generara aprendizaje significativo a partir del diseño de acciones transformadoras en los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **3.2 Metodología**

En este apartado se presentará la descripción de cada una de las fases metodológicas desarrolladas durante el trabajo de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados para la respectiva recolección de la información y posteriormente su análisis. Con el fin de reconocer y

comprobar su eficacia, validez y confiabilidad en el desarrollo de este trabajo, por lo tanto, el elemento metodológico está compuesto por las siguientes cuatro fases:

### ***3.2.1 Fase 1. Proceso de Observación y Caracterización del contexto***

La primera etapa consiste en el proceso de observación y caracterización del contexto en el que se realizó la investigación propuesta. Es decir que se caracterizó el entorno educativo del Liceo Español Pérez Galdós y los estudiantes de grado noveno, haciendo uso de técnica de recolección de datos como el diario del campo y los referentes bibliográficos.

En lo que respecta al diario de campo Según Bonilla y Rodríguez (citado por Martínez, 2007), afirma que:

El diario de campo debe permitir al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación Puede ser especialmente útil {...} al investigador, en él se toma nota de aspectos que consideran importantes para organizar analizar e interpretar la información que está recogiendo. (p. 77).

Al respecto, es importante mencionar que el diario de campo fue una de las técnicas de recolección de datos que posibilitó, realizar una descripción cuantitativa y cualitativa de los estudiantes de grado noveno y su entorno escolar, destacando información relevante en lo que respecta a los comportamientos, propios de la edad de estos jóvenes, de las condiciones de la estructura física de la institución y del material didáctico que se hace necesario implementar para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Posteriormente, se recopilaron referentes bibliográficos con el fin de realizar el planteamiento del problema, (Pregunta problema, objetivos e hipótesis) y establecer de manera más clara la problemática bajo las necesidades de los estudiantes. Dichas consulta bibliográfica se fundamentó a partir de los documentos de carácter nacional, como la Constitución política de



Colombia de 1991, de la cual se citaron varios artículos relevantes que sustentan la problemática de la educación en Colombia. Además, se realizó una trazabilidad de los documentos emitidos por el MEN, como los estándares básicos de competencia, la ley general de educación 115 de 1994 y varios de los informes de carácter regional emitidos por la Gobernación y secretaria de Cundinamarca, en los cuales se devela la situación real del departamento con relación a las dificultades que se tienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

### ***3.2.2 Fase 2. Trabajo de campo en Liceo Español Pérez Galdós***

Esta fase de la investigación está compuesta por el trabajo de campo que se llevó a cabo como un plan de acción, implementado en diferentes intervenciones de trabajo con los estudiantes. No obstante, es importante tener en cuenta un fundamento teórico para comprender la relevancia y el significado de emplear esta técnica de recolección de información durante el desarrollo de la investigación. Según María Isabel Jociles (2017), “El trabajo de campo es una etapa específica de ella o, expresado de otra manera, un conjunto de operaciones que tienen lugar durante su desarrollo y que estriba básicamente en producir datos sobre el terreno” (p, 125). Es decir que el trabajo de campo se consideró como una técnica fundamental, dentro esta fase de este proceso de investigación. Puesto que a partir de ella, se pudo ejecutar las intervenciones planeadas y así explorar de manera conjunta las prenociones y conocimientos, que tiene los estudiantes con relación a las categorías conceptuales que se presentaron, como parte de la necesidad de implementar el cómic como estrategia pedagógica.

En lo que se refiere a las intervenciones diseñadas cada una de ellas se llevó a cabo conforme a los tiempos establecidos con el docente titular del área. Al mismo tiempo, se vinculó

con las temáticas que para ese momento se desarrollaron, con el fin de establecer un vínculo entre las dinámicas propuestas y la coherencia en la implementación de las intervenciones.

Para la ejecución del plan de acción o de las intervenciones que se plantearon dentro del trabajo de campo, se hizo necesario trabajar de la mano con la observación participante la cual es una técnica de investigación, como se mencionó anteriormente. A su vez María Jociles (2017) considera que:

La observación participante, sobre todo en cuanto tiene de participación más que de observación, en efecto contribuye a que el investigador se haga un lugar en el campo en el que investiga, a adquirir claves culturales que le sean útiles en el desarrollo de otras técnicas (tanto como de la propia observación), a facilitarle aproximarse a sujetos y a información que, de otro modo, serían más inaccesibles. (p. 127)

Lo que confirma que durante este trabajo de campo, no solo basto con observar si no que además de ello, la participación del investigador, permitió la producción de los datos de los estudiantes que hacen parte de la problemática, identificando las características específicas y reflexionando en cuestión de ellas.

A partir de la observación participante como técnica de recolección de información y su relevancia dentro de esta investigación para lograr obtener los resultados que confirmen la hipótesis, se pudo justificar la aplicación de diferentes entrevistas estructuradas, permitiendo alcanzar un carácter exploratorio e investigativo dentro del desarrollo del trabajo. Según Gil (1999) establece que:

Entre las principales ventajas de una entrevista estructurada están su rapidez y el hecho de no exigir preparación de los investigadores, lo que implica costos relativamente

bajos. Otra ventaja es posibilitar el análisis estadístico de los datos, ya que las respuestas obtenidas son tipo patrón.

(p. 113)

Atendiendo a lo anterior expuesto por Gil (1999), las encuestas diseñaron teniendo en cuenta las categorías conceptuales en el marco teórico (imagen, cómic, estrategia pedagógica, pensamiento crítico). Posibilitando el análisis estadístico de una manera más puntual con relación a los conocimientos previos relacionados con los conceptos involucrados dentro de la problemática expuesta. La primer encuesta exploratoria o de indagación está compuesta por cinco preguntas, cada una de ellas respectivas variables u opciones de respuesta (Ver anexo A).

A diferencia de la entrevista número 1, la cual se aplicó de manera presencial, con la población seleccionada, la entrevista numero dos se llevó a cabo a través de la virtualidad debido a la pandemia de covid-19, y se diseñó con la intención de reconocer las diferencias entre los conceptos exploratorios al iniciar la investigación, en relación con aquellos que se trabajaron durante la respectivas intervenciones en las aulas. (Ver Anexo B).

Finalmente en el desarrollo de esta fase, se realizaron las respectivas intervenciones de análisis interpretación y construcción de cómic por parte de los estudiantes. Lo cual tenía como objetivo afianzar el conocimiento previo de las temáticas desarrolladas propias del área de Ciencias Sociales, así como implementar de manera activa y constante el uso del cómic dentro de las clases para fortalecer el pensamiento crítico.

### ***3.2.3 Fase 3: Análisis de los datos***

En primera instancia se hizo una reflexión y valoración, en lo que respecta a la recolección de información de los datos primarios y secundarios alcanzados y por ende, la forma en la que se le dio uso, para luego ser clasificada y debidamente organizada. Esto con el fin de dar a conocer

las apreciaciones correspondientes a cada dato obtenido y poder entregar un resultado general de todo el proceso de investigación que se desarrolló con los estudiantes en los diferentes contextos y situaciones anteriormente mencionados.

#### ***3.2.4 Fase 4: Resultados***

Se realizaron la sistematización y tabulación de los datos obtenidos a través de las diferentes técnicas de recolección, que se emplearon a lo largo de la investigación. Por lo tanto las encuestas, aplicadas, el análisis ,la construcción de cómic y las intervenciones durante las sesiones implementadas el trabajo de campo, se describieron y narraron conforme a la secuencia de sus desarrollo, apoyados en las diferentes graficas e imágenes que soportan y acompañan los resultados finales de la investigación. Seguido a ello se elaboraron las respectiva discusión de los resultados los cuales fueron confrontado y comparados con varios de los resultados que se hallaron en los antecedentes bibliográficos a esta investigación. Finalmente se elaboraron las conclusiones finales, en las cuales se comprueba la hipótesis de trabajo planteada al inicio de esta propuesta investigativo

Como se puede evidenciar en la tabla 2, se sintetiza de manera general, cada uno de los procesos correspondientes a las fases metodológicas diseñadas para este trabajo la cuales fueron descritas anteriormente en este apartado.

**Tabla 2***Fases Metodológicas*

| <b>FASES</b>  | <b>TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN</b>  | <b>TIPO DE DATOS</b>  |
|---|--|---|
| <p><b>Fase 1:</b></p> <p><i>Proceso de Observación y Caracterización del contexto</i></p>                               | <p><b>Técnica de recolección de datos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Diario de campo</i></li> <li>• <i>Consulta bibliográfica</i></li> </ul>   | <p><b>Datos secundarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Recopilación de referentes bibliográficos, con el fin de construir el planteamiento del problema. (Pregunta problema, objetivos e hipótesis).</i></li> <li>• <i>Recolección de datos primarios a través de la observación</i></li> </ul>  |
| <p><b>Fase 2:</b></p> <p><i>Trabajo de campo en Liceo Español Pérez Galdós con los estudiantes de grado noveno.</i></p> | <p><b>Técnicas de investigación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Observación Participante</i></li> </ul> <p><b>Técnica de recolección de datos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Diario de campo.</i></li> <li>• <i>Trabajo de campo</i></li> <li>• <i>Entrevistas estructuradas</i></li> </ul> | <p><b>Datos primarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Talleres de interpretación y análisis sobre el cómic para generar pensamiento crítico en los estudiantes.</i></li> <li>• <i>Cómics elaborados por los estudiantes.</i></li> <li>• <i>Fotografías.</i></li> <li>• <i>Grabación de las sesiones virtuales.</i></li> <li>• <i>Registros del diario del campo (Descripción de experiencias y anécdotas).</i></li> </ul> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>Fase 3:</b></p> <p><i>Análisis de los datos</i></p> | <p><b>Técnicas de investigación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Diario de campo.</i></li> </ul> | <p><b>Datos primarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Talleres de interpretación y análisis de los cómic elaborados por los estudiantes.</i></li> <li>• <i>Análisis de la narrativa de los estudiantes a través del cómic.</i></li> <li>• <i>Fotografías.</i></li> <li>• <i>Grabación de las sesiones virtuales.</i></li> <li>• <i>Diario de campo</i></li> <li>• <i>Entrevistas.</i></li> <li>• <i>Datos estadísticos.</i></li> </ul> |
| <p><b>Fase 4:</b></p> <p><i>Resultados</i></p>            |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Análisis de los datos primarios y secundarios.</i></li> <li>• <i>Comprobación de la hipótesis.</i></li> <li>• <i>Presentación de la unidad didáctica.</i></li> <li>• <i>Consideraciones finales.</i></li> <li>• <i>Entrega del documento escrito.</i></li> </ul>   |

## CAPITULO 4

### RESULTADOS

#### 4.1 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Para la presente investigación uno de los primeros elementos a considerar fue su pertinencia, por lo tanto se aplicó una encuesta de carácter presencial con la población de estudiantes elegida, en la cual se realizaron diferentes preguntas previas relacionadas sobre el cómic, el pensamiento crítico y su respectivo interés sobre el tema. Los resultados de esta encuesta parten de tres elementos:

El primero es si lo estudiantes están interesados en el cómic, el segundo elemento se enfoca hacia el reconocimiento y la diferencia entre la crítica y la relación entre el pensamiento crítico y finalmente un tercer elemento que indicaría la utilidad en los procesos de aprendizaje.

Los anteriores elementos nos arrojaron los siguientes resultados, que corresponden a un primer momento que se llevó a cabo dentro de la modalidad de aulas presenciales antes de la Pandemia Covid- 19 (ver figura1).

La entrevista aplicada a los 20 estudiantes de grado noveno del Liceo nuestra señora de Torcoroma de la ciudad de Bogotá, está compuesta por una serie de cinco preguntas, cada una de ellas con sus respectivas variables, las cuales son respuestas de carácter abierto. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la aplicación de dicha encuestas se puede evidenciar en lo siguiente:

### Categoría Cómic

| Pregunta 1: ¿Qué conoces del cómic?  |                      |
|--|----------------------|
| VARIABLES  | RESPUESTAS           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Son historias representadas a través de una secuencia de imágenes compuesta por diferentes viñetas</li> </ul> | 12 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Son historietas compuestas por dibujos animados</li> </ul>  | 4 de 20 estudiantes  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Es un medio de información que representa un tema determinado.</li> </ul>                                     | 4 de 20 estudiantes  |

La primer pregunta exploratoria. Refleja que el 60 % de los estudiantes optaron por elegir la variable 1, considerando que el cómic es la representación de historias, las cuales son constituidas a través de una secuencia de imágenes compuesta por diferentes recuadros o viñetas. Además, en la gráfica se puede evidenciar que las variables 2 y 3 presentan un mismo rango de resultados del 20%, indicando que los estudiantes consideran que el cómic es un medio de información acompañado por imágenes animadas.

| Pregunta 2: ¿Qué tipo de cómic conoces?                                   |                     |
|---|---------------------|
| VARIABLES   | RESPUESTAS          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Aventura</li> </ul>                | 6 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ciencia ficción</li> </ul>         | 6 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Cómico y sarcástico</li> </ul>     | 4 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Fantástico y legendario</li> </ul> | 4 de 20 estudiantes |

La gráfica, que representa la segunda pregunta sobre la **categoría cómic**, refleja que los estudiantes eligieron las variables 1 y 2, evidenciando en una misma escala de resultados del 30%, los conocimientos previos frente a los cómics que identifican y conocen de acuerdo a su contexto



literario cercano. Lo anterior también obedece a que dentro de las variables 3 y 4 propuestas como respuesta, se presenta un rango equitativo del 20% para cada una. Es decir que los estudiantes igualmente identifican en un menor porcentaje el cómic de tipo sarcástico, y legendario, puesto que este es menos comercial y los estudiantes no tienen acceso total a este estilo de cómic.

| <b>Pregunta: 3 ¿Te cuesta hacer cómic?</b>   |                     |
|--|---------------------|
| <b>VARIABLES</b>   | <b>RESPUESTAS</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, porque requiere de coherencia entre los dibujos y los argumentos</li> </ul> | 5 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, porque requiere de práctica</li> </ul>                                      | 5 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, requiere de técnicas especiales de dibujo</li> </ul>                        | 2 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• No, puesto que las temáticas pueden motivar a su elaboración</li> </ul>         | 8 de 20 estudiantes |

La categoría cómic, finaliza con una tercera pregunta, la cual se realizó con el fin de conocer las habilidades que tienen los estudiantes para la construcción de cómic. De esta pregunta se obtuvo como resultado que el 25% de la población encuestada presenta dificultad en la elaboración de cómic, puesto que considera que debe existir coherencia entre los elementos que la componen como dibujos y argumentos que se debe utilizar. La variable 2, tiene una preferencia del mismo rango del 25%, en la cual se estima que para elaborar cómic se requiere de práctica constante. La variable número 3, evidencia el 10% de las respuestas, debido a que los estudiantes tienen la percepción que para la elaboración del cómic, se necesita tener conocimiento sobre técnicas exclusivas en lo que se refiere al dibujo. Finalmente la variable número 4, representa el 40% de las respuestas, por encima de las variables anteriores, evidenciado que las temáticas abordadas pueden generar motivación en la construcción de un cómic.

Continuando con la descripción de la encuesta exploratoria realizada, se tuvo en cuenta otra de las categorías conceptuales relevantes que se trabajaron durante el proceso de investigación:

### **Pensamiento Crítico**

| <b>Pregunta 4: ¿Encuentras alguna diferencia entre criticar y ser crítico?</b>                            |                      |
|---|----------------------|
| <b>VARIABLES</b>  | <b>RESPUESTAS</b>    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, a partir del pensamiento de cada persona</li> </ul>          | 4 de 20 estudiantes  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, puesto que la crítica se basa en argumentos</li> </ul>       | 10 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• No, debido a que ambas se hacen a través de un juicio</li> </ul> | 6 de 20 estudiantes  |

La gráfica correspondiente, a esta pregunta evidencia que los estudiantes tienen preferencia del 50% por la variable número 2, en la cual consideran que tanto una crítica como un ser crítico deben estar fundamentados en argumentos. Esto indica que los estudiantes tienen nociones básicas sobre el pensamiento crítico y una crítica común. Por otra parte en la variable número tres se identifica que el 30% de las respuestas consideran que todo tipo de crítica se realiza con base a un juicio y por ende no hay diferencia alguna. Y posteriormente la variable número 1 se encuentra ubicada en el menor rango con el 20 % de afinidad entre los estudiantes, puesto que creen que criticar y ser crítico dependen únicamente del pensamiento que tiene cada persona. La encuesta exploratoria finaliza preguntándoles a los estudiantes, que tan útil puede ser el cómic como herramienta para la comprensión de los contenidos temáticos, obteniendo los siguientes resultados:

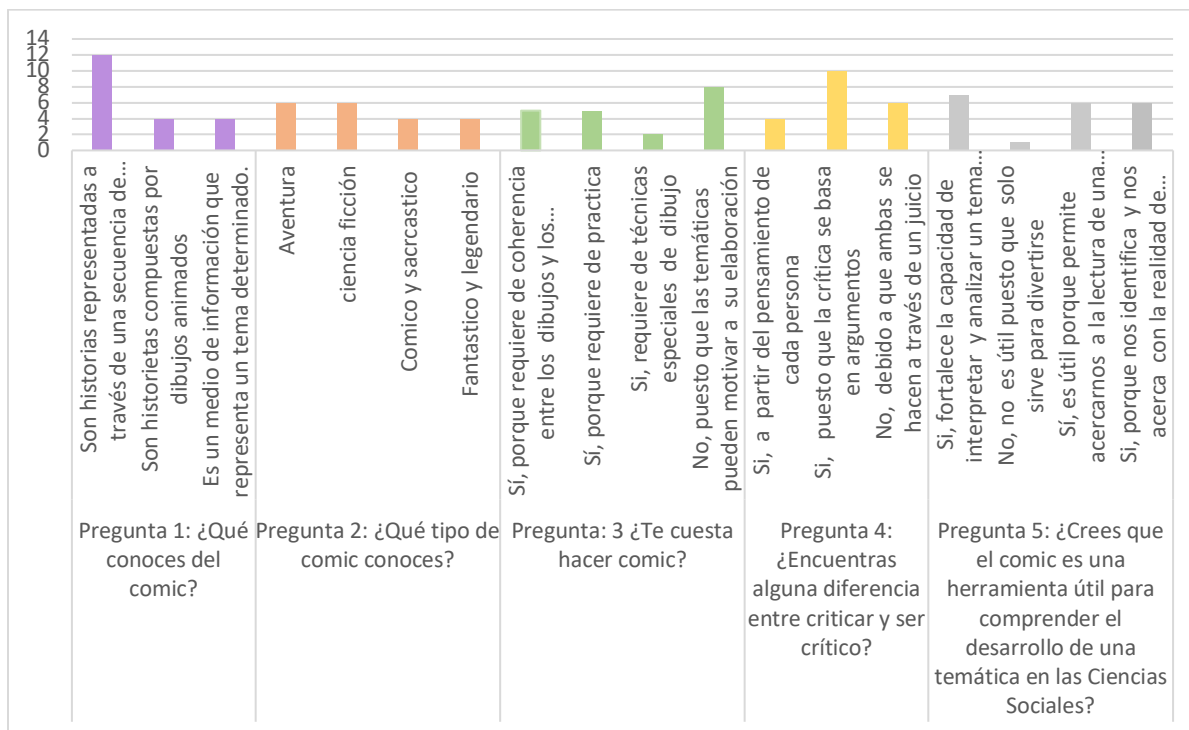
El 35%, estima que el cómic es una herramienta, que fortalece la capacidad de interpretar y analizar un tema en específico. Por el contrario un solo estudiante que representa el 5% de la población encuestada, se identifica con la variable número dos, la cual manifiesta que el cómic no

tiene ningún beneficio como herramienta y que solo sirve para divertirse. Ahora bien, en lo que respecta a la respuesta número 3, el 30%, relaciona el cómic como una forma para aproximarse a la lectura didáctica, es decir que esto podría considerarse como un beneficio que brinda el cómic, desde la perspectiva de los estudiantes. En una misma escala del 30%, respondieron que a través de esta herramienta se permite conocer más de cerca los contextos inmediatos.

| Pregunta 5: ¿Crees que el cómic es una herramienta útil para comprender el desarrollo de una temática en las Ciencias Sociales? |                     |
|---|---------------------|
| VARIABLES   | RESPUESTAS          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, fortalece la capacidad de interpretar y analizar un tema particular</li> </ul>       | 7 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>No, no es útil puesto que solo sirve para divertirse</li> </ul>                          | 1 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Sí, es útil porque permite aproximarnos a la lectura de una forma didáctica</li> </ul>   | 6 de 20 estudiantes |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, porque nos identifica y nos acerca con la realidad de nuestros contextos</li> </ul>  | 6 de 20 estudiantes |

**Figura 1.**

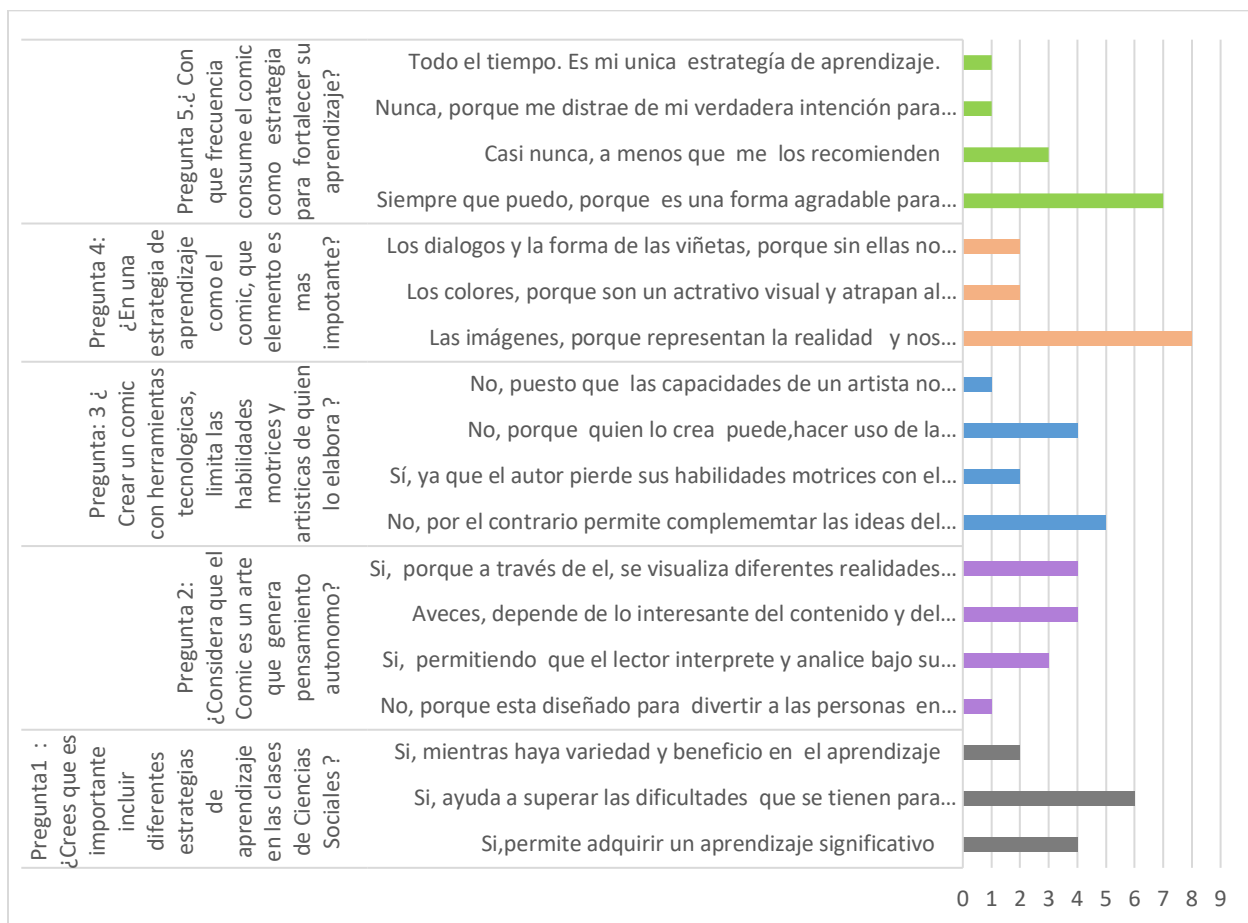
*El cómic como Estrategia pedagógica para el Aprendizaje de las Ciencias Sociales.*



Dentro de la modalidad virtual se aplicó una nueva encuesta a los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós, con el fin de atender a la necesidad de implementar el cómic como estrategia pedagógica, en los procesos de enseñanza de las ciencias sociales. Para esta encuesta se tuvo en cuenta los siguientes factores los cuales se evidencian en las cinco preguntas. El primero de ellos, es la importancia de la implementación de las estrategias didácticas dentro de las clases, el segundo elementos se centró en las diferencias entre el uso de herramientas tecnológicas y las tradicionales. Por último se preguntó por la relevancia que representa el cómic en la vida cotidiana de los estudiantes. (Ver figura 2)

**Figura 2**

*El cómic como parte del proceso de aprendizaje*



Fuente: Autoría propia

Los resultados de la encuesta aplicada durante la modalidad virtual a los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, nos permite evidenciar una diversidad en las respuestas propuestas para cada una de las preguntas que la conforman. Cabe aclarar que esta segunda encuesta se llevó a cabo una vez ya se habían alcanzado la elaboración de varios cómics por parte de los estudiantes, y se encamino hacia las categorías conceptuales que se trabajaron en la investigación. A continuación se realizara la descripción de las respuestas obtenidas.

### **Categoría, Estrategia de aprendizaje:**

La primer pregunta, muestra que el 33 % de los estudiantes optaron por elegir la variable 1, en la cual consideran que la inclusión de estrategias en las clases, permitir adquirir un aprendizaje significativo. En lo que respecta a la variable número dos, el 50% se identificó con ella, reflejando que el uso de estrategias de aprendizaje, es favorable puesto que ayuda a superar las posibles dificultades que se enfrente un estudiante para comprender los contenidos temáticos. Finalmente se ubica en el último rango de respuestas la variable número, puesto que solo el 17%, considera si es importante, si solo se garantiza variedad y algún beneficio mientras se aprende.

### **Categoría pensamiento crítico**

Como se puede evidenciar en la figura 2, los resultados son bastantes dispersos, considerando que es una pregunta, con la intención de identificar la autonomía de los estudiantes. Ante esta cuestión, el 8% de los estudiantes, respondió que no consideran el cómic sea un arte gráfico, puesto que está diseñado con un contenido exclusivo de diversión y se emplea en los tiempo de ocio. La variable dos se ubica en el segundo puesto del rango de respuestas con un 25% de afinidad entre los encuestados los cuales indican, que el cómic si hace parte del arte gráfico, ya que permite que el lector interprete y analice el contenido de un cómic bajo su propio juicio. Las

variables 3 y 4 comparten el mismo nivel de respuestas con un 33% cada una, demostrando que cómic puede generar pensamiento autónomo, dependiendo de lo interesante que pueda ser su contenido y el mensaje que se le trasmite a quien lo consuma. Así mismo el 33% restante, afirma que en efecto si considera el cómic dentro de los estándares del arte gráfico, debido que a través de este se puede visualizar las diferentes realidades de orden social, que otros medios de comunicación omiten o no informan.

### **Categoría cómic**

Para esta categoría se tuvo en cuenta, los posibles gustos que los estudiantes tienen al momento de crear cómic atendiendo a la diversidad de opciones que se tienen en la actualidad. La grafica correspondiente a esta categoría, (ver figura 2) expresa que el 42% de los estudiantes afirman que el uso de las herramientas tecnológicas y convencionales, no limita la capacidad de las habilidades del autor y que por el contrario permite complementar las ideas, haciendo más atractivo el contenido para el público. El siguiente 17%, respondió que en efecto, quien elabora cómic, puede perder sus habilidades motrices al crear contenido, puesto que esto requiere emplear prácticas tradicionales en la elaboración de los dibujos. En cuanto a la opción número tres, el 33%, cree que el uso de herramientas tecnológicas, puede ser una oportunidad precisa para presentar creaciones de cómic que se han hecho de manera tradicional o mano. Por último el 8% de los estudiantes se inclinó a responder que un artista no está limitado en sus capacidades y virtudes por el desarrollo de la tecnología y la implementación de herramientas novedosas o diferentes.

Para complementar la categoría de cómic se diseñó una pregunta que permitiera conocer cuáles son los elementos que más se tiene en cuenta, a la hora de analizar un cómic. Atendiendo a las respuestas de los estudiantes el 67% de ellos, coincide que uno de los elementos más significativos, son las imágenes puesto que estas representan una realidad a través de un

imaginario. En cuanto a la variable dos, la preferencia fue del 17% revelando que los más interesantes en un cómic son los colores, ya que son un atractivo visual y pueden tener una conexión especial con el lector a tal punto de atraparlo en el contenido. Seguido a esto encontramos la última variable con un nivel de respuestas del 17%, expresando que los diálogos y las formas de las viñetas, son relevantes para comprender la secuencia de una historia que se representa mediante el cómic.

### **Categoría Aprendizaje significativo**

Atendiendo a la necesidad e importancia de implementar el cómic como estrategia pionera dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales se diseñó esta pregunta ¿Con que frecuencia consume el cómic como estrategia para fortalecer su aprendizaje?, obteniendo como resultado los siguiente: El 58%, afirmo que consume cómic, siempre que se pueda, puesto que este hace parte de sus estrategias de estudio, considerándolo como una forma agradable para aprender. Por el contrario un 25% de los jóvenes, dice consumir cómic, solo cuando se lo recomiendan y no por interés propio. Y finalmente las dos últimas variables representan cada una un 8 % destacando que nunca consume el cómic, porque piensa que es un gran distractor y los aparte de la verdadera intención de aprender.

Los resultados obtenidos en las encuesta exploratorias aplicadas a los estudiantes de noveno grado del Liceo Nuestra Señora de Torcoroma y los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, permitieron avanzar al desarrollar varias sesiones de clase tanto en modalidad presencial como en modalidad remota, las cuales estuvieron encaminadas a la construcción de cómic y al fortalecimiento del pensamiento crítico. En estos espacios, se hizo uso de diferentes temáticas del área de Ciencias Sociales, según el currículo adaptado y exigido por el Ministerio de Educación Nacional para este nivel de escolaridad.

Las temáticas de preferencia y abordadas con los estudiantes, para el desarrollo de las actividades y la construcción de los cómic fueron las siguientes: Historia de la Economía, La segunda Guerra Mundial, El renacimiento, El nacionalismo y El periodo entre guerras. Atendiendo a las temáticas exploradas, se realizaron diferentes actividades, con el objetivo de profundizar, en cada una de ellas, así como elaborar un análisis e interpretación de los elementos, históricos, geográficos, sociales y culturales que las componen. Dichas actividades se ejecutaron en dos momentos dentro del proceso de esta investigación: El primero de ellos se llevó a cabo antes de la pandemia del covid-19, con los estudiantes de Liceo Nuestra Señora de Torcoroma en el cual se realizaron diferentes sesiones presenciales, permitiendo que los estudiantes tuvieran un contacto más cercano con el docente encargado de guiar cada uno de los procesos. Así como la interacción cercana con sus compañeros, lo cual permito la construcción de diferentes cómics en torno a las temáticas propuestas para el desarrollo de estas actividades.

Las dinámicas que se ejecutaron a través de las actividades realizadas con los estudiantes, permitieron, la interpretación y el análisis de diferentes cómics a partir de un lenguaje familiar y cercano para ellos. Lo que evidencio un aprendizaje significativo en la construcción y contribución de material didáctico, que puede ser usado y adaptado por cualquier otro docente como recurso en el aula, cuando se requiera indagar, fortalecer o analizar sobre el origen de la economía. Es importante acotar, que las formas en las que se abordaron las temáticas de Ciencias Sociales antes y durante la pandemia, cambiaron relativamente, debido al uso de los diferentes elementos metodológicos para desarrollar cada una de las temáticas, según lo requiriera la modalidad presencial o virtual que se estuviese afrontando en las aulas de clases. Lo anterior explica la diversidad de los resultados que se describen en este capítulo y la apreciación que se puede evidenciar en los anexos.



En este trabajo se evidencia que los estudiantes hicieron uso de la tecnología, acudiendo a páginas populares como Canva, Pixtón y StoryboardThat, las cuales están diseñadas para el uso de principiantes hasta niveles intermedios, con novedosas herramientas que ayudan crear contenido específico de cómic. Permitiendo personalizar y agregar elementos únicos dentro de la construcción de un cómic, generando una mayor afinidad con los estudiantes para crear contenido libre, autónomo y crítico.

A continuación en la figura 3, se puede evidenciar uno de los trabajos más destacados dentro del proceso de investigación, el cual fue realizado por la estudiante Valentina Sánchez Bautista. Este cómic fue elaborado e inspirado en el origen de la economía, donde se refleja una narrativa que se apoya en un orden cronológico desde la prehistoria hasta la actualidad; destacando los acontecimientos históricos más significativos y relevantes para el crecimiento o avance de la economía a través del tiempo.

Del mismo modo se evidencia el uso de imágenes propias de cada una de las épocas, las cuales hace parte del producto imaginario y de las preconiciones que se tienen en contexto y en relación a cada una de ellas. Cabe resaltar, que el diseño del cómic, fue guiado a través de los talleres, donde se evocó los orígenes de este arte gráfico, así como los elementos esenciales para su respectiva creación. Para ello se trabajaron los estilos y tipos de viñetas, onomatopeyas, tipo de imágenes, significado de los colores y la narrativa que se expresa a través de los bocadillos de dialogo. (Ver anexo D)

Figura 3

Cómics: La economía a través de la historia



# EDAD MODERNA

# CAPITALISMO SOCIALISMO

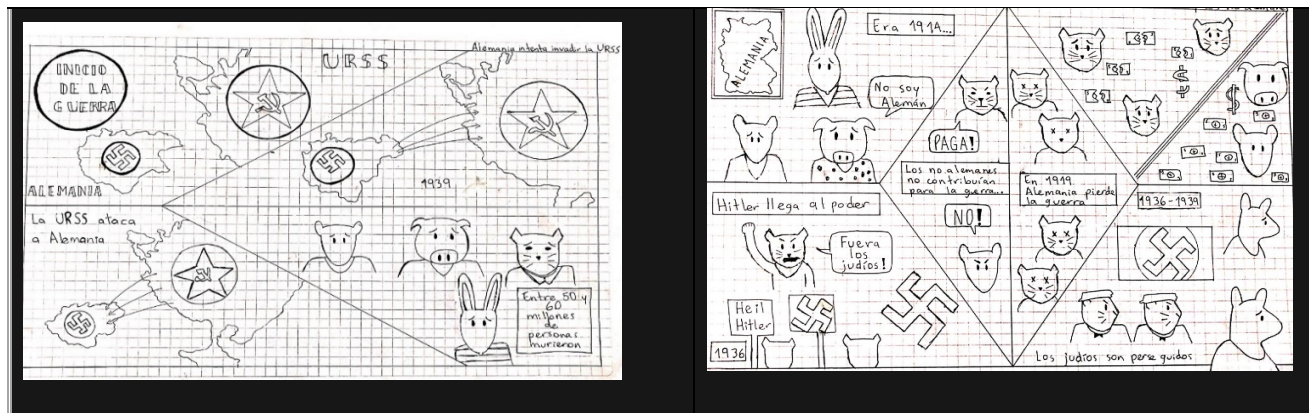
Fuente: Tomado del trabajo realizado por la estudiante Valentina Sánchez de grado noveno

Como bien se mencionó anteriormente, se llevó a cabo un segundo momento con los estudiantes del Liceo español Pérez Galdós, el cual se ejecutó de manera remota a través de la virtualidad, debido a la pandemia del covid-19. En esta institución se obtuvo la mayor parte de los cómic construidos por los estudiantes, los cuales también se enfocaron en temáticas propias del nivel de grado noveno. Dentro de los tópicos que se trabajaron estuvo presente la segunda guerra mundial, uno de los temas de mayor interés por los estudiantes y que presentaron a través de la elaboración de cómic, en el cual se hizo uso de imágenes poco comunes, pero relevantes que representan los actores sociales de este acontecimiento histórico.

En la figura 4, los estudiantes, tuvieron en cuenta la forma de la viñetas que dinamizan la secuencia histórica en un cómic y además tomaron como referencia el libro de cómic Maus, el cual fue trabajado durante las clases, con el fin de dar a comprender a través de una nueva forma de pensamiento y de representación artística, el desarrollo de uno de los procesos históricos más lamentables y sin precedentes que el mundo vivió durante el siglo XX. Es relevante destacar dentro de la elaboración de este cómic, el mensaje que emiten los símbolos utilizados, puesto que son distintivos propios y trascendentales de la época.

**Figura 4**

*Un instinto animal durante la segunda guerra mundial.*



Fuente: Tomado del trabajo realizado por la estudiante Sofía Camacho de grado noveno.

Juan Camilo Yazo de grado noveno elaboro este cómic a partir del contexto del periodo entre guerras que se desarrolló durante una de las sesiones de clase. El estudiante hace uso de viñetas de tipo psicológico, las cuales permiten que el lector, se involucre subjetivamente con interés particular dentro de la historia. Además, se enfatiza en el concepto de imagen sin necesidad de una narrativa escrita u onomatopeyas que permitan comprender y caracterizar los acontecimientos internos dentro del periodo entre guerras. Es importante reconocer que en este trabajo se evidencia las habilidades que el estudiante tiene para dibujar y emitir un mensaje claro a partir de las nociones de conceptos propios de varios acontecimientos históricos. (Ver figura 5)



### Figura 5

*Las sombras entre las tinieblas durante el siglo XX.*



Fuente: Tomado del trabajo elaborado por Juan Camilo Yazo de grado noveno.

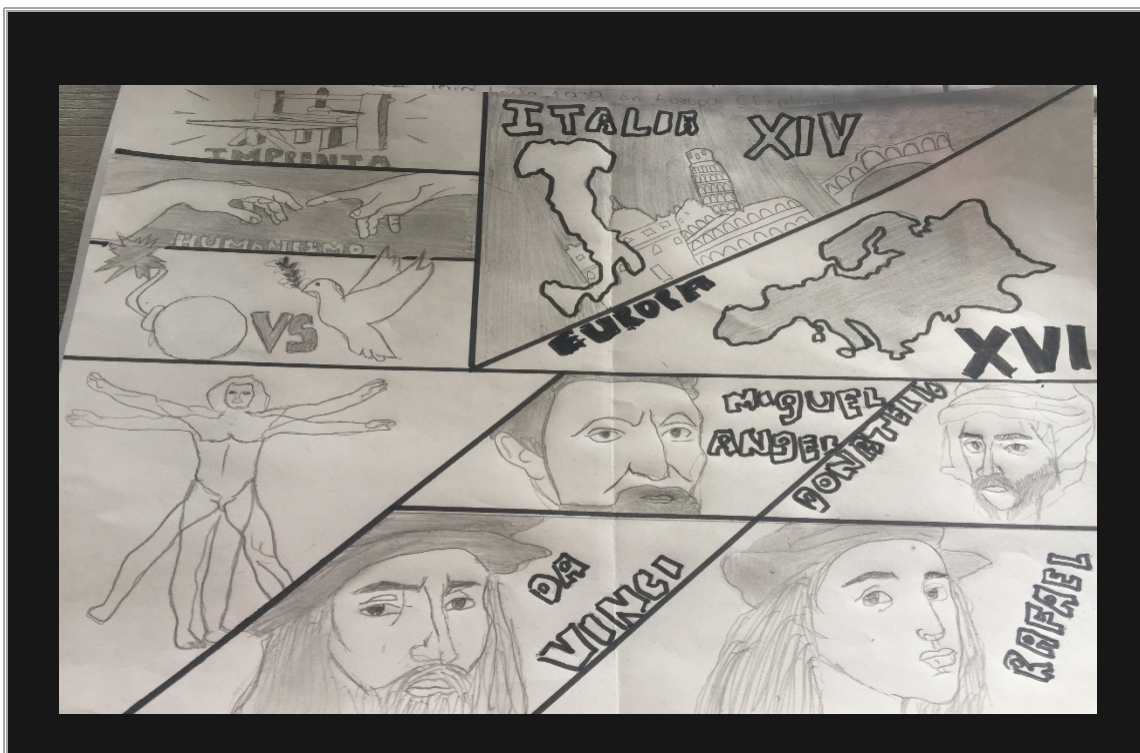
En cuanto a lo que respecta la temática sobre el Renacimiento la estudiante Mariana Pachón, decidió elaborar una secuencia de viñetas en la cuales sobresalen los acontecimientos más relevantes que permitieron la transición de la edad media hacia la edad moderna, asociando cada uno de los hechos históricos con los contextos geográficos donde transcurrieron los acontecimientos.

Por otra parte, las imágenes que se identifican en la historieta son referentes inmediatos, clásicos, icónicos y comerciales propias del renacimiento. Los cuales son utilizados por la estudiante para que el lector se pueda remontar en la historia o viajar en el tiempo a través de ellos

y establecer una secuencia en orden cronológico de acuerdo a lo significativo que fue para la historia de Europa y del mundo en ese momento (Ver figura 6).

### Figura 6

*Evocando la metamorfosis del mundo europeo a través de la imagen.*



Fuente: Tomado del cómic diseñado por la estudiante Mariana Pachón de grado noveno.

En este apartado se han venido describiendo y mostrando los diferentes resultados que se lograron a lo largo de la investigación realizada con los estudiantes. Sin embargo, es interesante presentar a continuación una construcción de cómic, con algunos elementos y tintes de elaboración relativamente diferentes a lo que se presumía alcanzar. Pero que por el contrario, este resultado puede justificar la implementación inmediata de las estrategias pedagógicas orientadas para no replicar contenidos y afianzar la capacidad de pensamiento crítico en los estudiantes, mediante el uso del cómic para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en el aula.

Como se puede apreciar en la figura 7, la estudiante Dana Casallas, realizo un cómic sobre los sistemas económicos, empleando Pixton. Esta fue una de las páginas que se recomendo a los estudiantes durante las sesiones de trabajo, para diseñar cómic de una manera alterna a la construcción convencional y tradicional que se conoce.

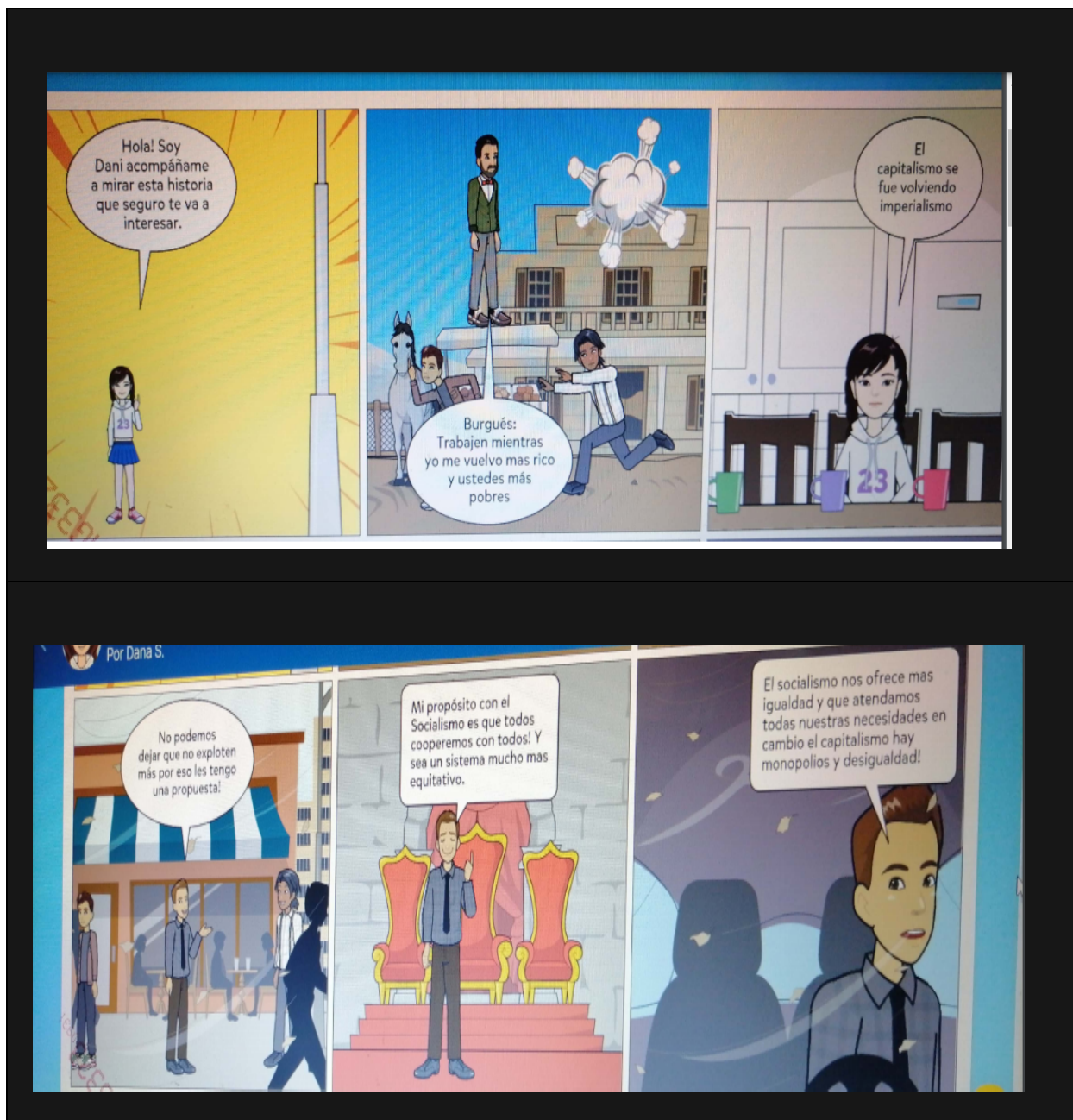
Esta secuencia de imágenes a diferencia de los anteriores resultados cuenta con colores, un elemento muy significativo para el gusto de algunos lectores de cómic. Así mismo, representa de una manera muy informal, las diferencias que existen entre los sistemas económicos vigentes y que el pertenecer a alguno de ellos, define al sujeto en la sociedad. Además, se refleja que las imágenes empleadas en su mayoría, no hacen parte de los contextos de las corrientes económicas desarrolladas, las cuales puedan evocar el socialismo, el capitalismo y el comunismo.

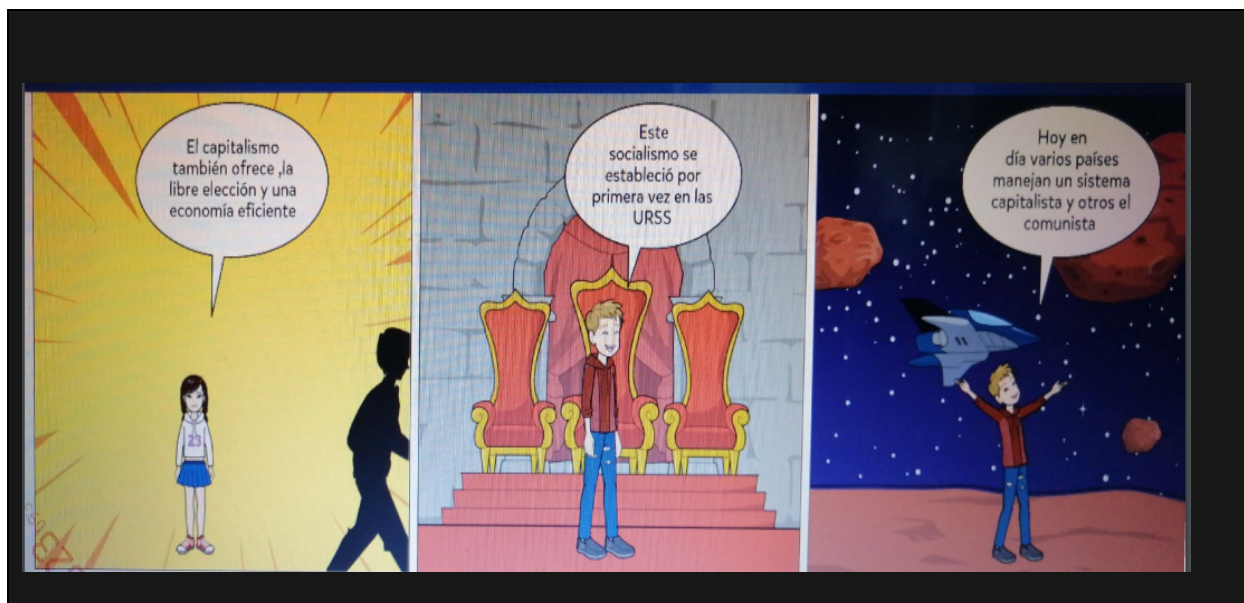
Es importante destacar que este resultado, cuenta con una diferencia paralela a las construcciones de sus compañeros de clase. Debido a que se presenta más como una forma de historieta informativa y puntual sin generar un análisis profundo a través de las imágenes o de los diálogos empleados en ella, que permitieran evidenciar en la estudiante un pensamiento crítico en su construcción.



Figura 7

*El sistema económico te define.*





Fuente: Tomado del trabajo enviado por la estudiante Dana Suarez, hecho en Pixtón.

Finalmente es importante señalar que durante el desarrollo de esta investigación, se pudo evidenciar la diversidad de resultados que se obtuvieron, debido a la implementación de factores y herramientas metodológicas en cada una de las fases de trabajo diseñadas para el trabajo y las intervenciones que se llevaron a cabo con los estudiantes. Generando de esta manera, que los jóvenes de este grado construyeran la mayoría de los cómic de manera tradicional, haciendo uso de sus útiles cotidianos (papel, colores, regla), fortaleciendo las habilidades motrices a pesar del afloramiento que se vivió y que tuvo la tecnología durante la modalidad de carácter virtual que se tuvo que afrontar durante la pandemia.

## CAPITULO 5

A partir de los hallazgos que se obtuvieron, se puede confirmar la hipótesis planteada para esta investigación, la cual establece el uso del cómic como estrategia pedagógica, para fortalecer el pensamiento crítico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, para los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, que se implementará tanto en la presencialidad así como en la virtualidad, y que por ende permite que el docente explore y aplique otras estrategias, menos convencionales, que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### 5.1 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Estos resultados guardan relación de acuerdo a lo que sostiene Sierra (2019), en su trabajo “La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria” puesto que señala, que las nueva estrategias que genera el profesor dentro del desarrollo de las clase, rompen con el esquema tradicional de enseñanza aprendizaje y se convierte en una estrategia novedosa por hacerla virtual. Esto último hace una estrecha conexión con los resultados de las implementaciones que se desarrollaron de manera remota, a causa del covid-19 en esta investigación. Debido a que también se permitió hacer uso de la virtualidad para implementar el cómic como estrategia de aprendizaje, afrontando las nuevas realidades.

Dentro de lo resultados logrados es importante destacar la aproximación de nuevo con Sierra (2019), debido a que los estudiantes reconocen la herramienta tecnológica, para este caso la estrategia pedagógica, como medio para adquirir conocimientos en clase a través del el cómic. Lo que facilita el desarrollo de procesos cognitivos como la síntesis, la comprensión y el análisis de un contenido temático de las clases, por medio de la implementación de estrategia didáctica más amena.

Estas afirmaciones, se hacen validas en los resultados que se alcanzaron en la aplicación de las encuestas a los estudiantes de grado noveno del Liceo Español. Donde de manera muy significativa, reconocen que el cómic es una de estrategias útil para comprender el desarrollo de una temática en las Ciencias Sociales, afirmando con gran preferencia, que se permite fortalecer la capacidad de interpretar y analizar un tema específico.

En lo que respecta a la similitud entre la presente investigación y el trabajo realizado por Sierra (2019), es importante tener en cuenta que la comparación se realizó a partir de lo siguiente:

Se identifican diferentes variables como, estrategia y herramienta pedagógica, Cómic, aprendizaje significativo en el cuerpo de cada uno de los trabajos, facilitando asis la correlación entre los estudios que tienen como fin comprobar, que el Cómic es válido como estrategia pedagógica dentro de las aulas de clase y que a partir de este se puede demostrar que en ambos casos se contribuye al aprendizaje significativo a la autonomía, la reflexión, la crítica y proposición y la transformación de su contexto.

Es importante tener en cuenta que dentro del desarrollo de esta investigación se evidenciaron resultados que reflejaban la autonomía en las diferentes creaciones de cómic. En las cuales se aparece la producción de cómics, a partir de los conocimientos adquiridos en las diferentes intervenciones y talleres que se realizaron con los estudiantes. Donde de manera muy específica se explicó cada uno de los elementos que componen la estructura de un Cómic y se dieron a conocer las recomendaciones para la elaboración desde principiantes hasta niveles avanzados en la construcción de este arte gráfico.

Por último atendiendo al análisis anterior los estudiantes, de los dos contextos tanto en el trabajo de Sierra (2019), que también hace referencia estudiantes de grado noveno con edades similares a los estudiantes del Liceo español Pérez Galdós, aprovecharon las herramientas, tips, y recomendaciones para el diseño de manera virtual y de manera física, que les facilitaron representar sus intereses y autonomía de acuerdo a las temáticas desarrolladas.

Sin embargo, existe una discrepancia entre los dos estudios, en lo que se refiere a las condiciones económicas y a las posibilidades de acceso y consumo del Cómic y de la historieta. En primer lugar es interesante visualizar que en los resultados de los estudiantes de noveno de Liceo Español Pérez Galdós, a pesar de que se encuentran ubicados en estratos socioeconómicos 4 y 5 y que cuentan con los recursos económicos para acceder y consumir cómic de manera constante y con el apoyo de la institución bajo la filosofía institucional de “Aprender sin temor” Se evidencia la creación de cómic de forma tradicional, con útiles escolares básicos, que posibilitaron las construcciones de Cómic de manera convencional, pero acogieron las indicaciones entregadas para su respectivo desarrollo.

Cabe anotar que a pesar de las facilidades con las que cuenta esta población, eligieron expresar de una manera un poco más cercana a ellos, sus diferentes posturas y pensamientos de las temáticas trabajadas. Esto por supuesto, es una construcción muy valiosa, reflejando que los estudiantes a pesar de las capacitaciones que se llevaron a cabo en cuanto a las nuevas herramientas tecnológicas para crear este tipo de contenidos, se sintieron en su gran mayoría más seguros de sus propias construcciones a través del lápiz y el papel.

Además, durante los encuentros virtuales algunos estudiantes manifestaron no tener mucho conocimiento con respecto al uso de la imagen dentro de las estructuras y elementos que ofrece el cómic. Por el contrario en este grupo de jóvenes, Juan Camilo Yazo, se destacó por el amplio conocimiento que tenía con respecto al uso de la imagen y al Manga, el cual relaciono de inmediato con el Cómic y reflejo un interés particular.

En esta etapa al permitir la intervención de manera destacada del estudiante en mención, los demás jóvenes se motivaron durante las intervenciones y el lenguaje utilizado con relación al uso de la imagen, la estructura del cómic y el significado de estrategia pedagógica se hizo más familiar para ellos.

Frente a esto se presenta un contraste con el desarrollo del trabajo que muestra Sierra (2019), ya que la población en la que se desarrolló la implementación de la historieta como herramienta pedagógica, se encuentra ubicada en el sur oriente de la ciudad Bogotá, y sus limitaciones de orden económico son un poco más evidente.

Lo interesante es que si bien la intención de este autor es implementar la historieta digital como estrategia virtual en la lengua castellana, los estudiantes según los estudios que se demostraron allí, tienen dificultad para acceder a internet, limitando la adquisición de material pedagógico que contenga Cómic e historieta. No obstante, el interés por crear cómic con herramientas tecnológicas, no se limitó a las condiciones y por ende se evidencio el uso de diferentes páginas que orientan la elaboración del cómic.

En lo que respecta a la categoría de pensamiento crítico, los hallazgos de esta monografía de investigación afirman, que el uso constante de estrategias pedagógica como el cómic, dentro de los procesos de enseñanza de las Ciencias Sociales, en su gran mayoría demuestran que la

implantaciones de propuestas diferentes en el aula motivan a los estudiantes a participar desde su postura crítica y autónoma. Siempre y cuando la metodología y el recurso que se utilice para tal efecto, garantice y ofrezca a los estudiantes unos beneficios para su proceso y avances en el aprendizaje significativo.

Tanto el pensamiento crítico como la categoría de aprendizaje significativo están estrechamente vinculados a los resultados obtenidos. Ya que así lo demuestra en las diferentes construcciones y creaciones inéditas que aportaron los estudiantes para este proyecto.

Los resultados alcanzados a partir de estas categorías conceptuales en este trabajo de grado, se correlacionan con el trabajo que efectuó Carrero (2018), en su trabajo de investigación llamado “Los Youtubers en la escuela. Una perspectiva crítica”. A partir de ello la autora afirma que se hace necesario desarrollar pensamiento crítico en los estudiantes, contemplándolo desde lo didáctico y lo pedagógico. Puesto que al encontrarse con lagunas respuestas limitadas por parte de la población que se usó para tal estudio, hace inminente que se parta de las necesidades y realidades del contexto.

En este sentido es importante establecer el dialogo entre los dos estudios, puesto que, si bien en el transcurso de esta investigación en la mayoría de los estudiantes se evidencio un aprendizaje significativo y progresivo, al potenciar su habilidades de pensamiento crítico mediante la implementación de estrategias didácticas, la recolección de información a través de los instrumentos propuestos desde lo pedagógico. Es necesario también revisar los casos excepcionales que no demostraron tal evolución, y que por el contrario afianzaron con la estrategia implementada la repetición memorística de contenidos. Cabe resaltar que 12 estudiantes que hicieron parte del objeto de la investigación, dos de ellos hacen parte de este último grupo.

Ahora bien, otra de las similitudes encontradas con respecto al trabajo de Carrero (2018), es la implementación de estrategias pedagógicas que a pesar que están disponibles dentro del contexto escolar, como es el caso del cómic y los videos en YouTube, Pero que sin embargo, no siempre se hace uso de carácter pedagógico a partir de los contenidos que estos proponen, Tal vez porque en la mayoría de los casos y desde la perspectiva de la educación tradicional se estima de la visión de entretenimiento y esparcimiento para jóvenes.

Estas tipo de estrategia, apoyadas en herramientas e instrumentos didácticos que soporten, su implementación permiten que sirvan como puente entre la adquisición de conocimiento y la construcción de pensamiento crítico y autónomo. Este argumento, se puede evidenciar en la construcción independiente de cada uno de los estudiantes, los cuales estaban acostumbrados a realizar de manera conjunta cualquier tipo de construcción con sus pares, ya sea de forma teórica o artística. Pero con relación a las nuevas realidades es importante resalta que las creaciones requieren un poco más de esfuerzo o de interpretación a partir de sus procesos individuales de aprendizaje.

Ante este panorama se destaca que sin importan si se los estudiantes realizaron trabajos perfectos, más allá de esto se visibiliza la comprensión de lo que requiere contar con este tipo de recursos didácticos dentro de los contextos educativos donde se enseña y se aprende Ciencias Sociales. Las cuales se fundamentan en bases teóricas cronológicamente organizadas que en su defecto y por lo general se limita a la secuencia memorística y no a la interpretación y análisis de los sucesos y acontecimientos desde todo punto de vista.

Las respuestas de la encuesta número dos, evidencian en los estudiantes que un alto porcentaje consume cómic de manera indirecta, no siempre con la intención de aprender. Por lo que también hace referencia a la importancia de los elementos que lo componen como la



trascendencia y relevancia de la imagen para realizar una secuencia lógica en la narrativa de la historia.

En este sentido, el cómic hace parte del lenguaje y arte gráfico que permite fortalecer las interpretaciones que se limitan a los constructos imaginarios y el subjetivismo que en ocasiones imposibilita viabilizar lo que realmente se quiere transmitir en este tipo de contenido para los entornos escolares, como lo argumenta Martin Joly dentro del análisis de la imagen y la simbología que esta representa.

Cabe resaltar que el arte de leer, analizar y construir cómic, permite que los estudiantes, ordenen sus pensamientos de forma secuencial, potenciando sus ideas e imaginación, frente a las diferentes realidades sociales que se presentan desde sus contextos cercanos e inmediatos.

Puesto que el cómic, se convierte en una estrategia precisa para avivar pensamiento crítico y asumir una postura clara, autónoma y reflexiva, que, implementada en los escenarios educativos, generan aprendizajes significativos para el desarrollo de las habilidades y competencias sociales que necesita el ser humano.

Lo anterior se demostró a través del orden de los resultados presentados y el respectivo análisis y discusión entre diferentes documentos que antecedes este estudio. No obstante dentro de la discusión de los resultados se debe tener en cuenta que es preciso tener presente el porcentaje mínimo que evidencio resultados ajenos a los del común de los estudiantes que fueron objeto de estudio pero que por consiguientes y gracias a estos hallazgos enriquecen el proceso investigativo a partir de la diversidad que pudo obtener.

Por lo anterior queda un compromiso evidente en continuar construyendo y fortaleciendo estrategias y herramientas pedagógicas de acuerdo a las necesidades propias de los estudiantes y sus entornos.

Es importante tener en cuenta que la presente investigación aporta significativamente a los procesos de aprendizaje de las Ciencias Sociales, mediante el uso del cómic como estrategia pedagógica, para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes. No obstante, esta investigación abre la posibilidad ante nuevas oportunidades de exploración, las cuales pueden ser abordadas desde cualquier contexto educativo, que requiera la intervención inmediata para fortalecer los procesos de enseñanza a través de las categorías conceptuales trabajadas aquí y a partir de las necesidades y prioridades educativas y humanas que demanden los entornos educativos en Colombia con los cuales se pretenda trabajar.

## CONCLUSIONES

A partir de los análisis y los resultados expuestos en los anteriores apartados y después de haber llevado a cabo cada una de las fases metodológicas las cuales estaban diseñadas para dar cumplimiento a los objetivos planteados surgen las siguientes consideraciones relevantes:

De acuerdo con la investigación presentada acerca de la implementación del cómic como estrategia pedagógica para la enseñanza de las Ciencias Sociales en los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós, surgen varias consideraciones en correspondencia a las fases metodológicas diseñadas, a la articulación de los referentes teóricos y los hallazgos obtenidos como resultado de la aplicación y ejecución, de las diversas actividades ejecutadas, para comprobar la hipótesis planteada. A partir de esto se establecen las siguientes consideraciones:

En esta monografía de investigación se evidenció que la implementación del uso del cómic como estrategia pedagógica para el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales, fortaleció el pensamiento crítico en los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez Galdós, mediante la implementación constante en las diversas intervenciones que se realizaron en el aula de clase, potenciado la capacidad de comprensión y pensamiento autónomo en los estudiantes frente a los tópicos trabajados.

La Implementación de uso de las cartillas didácticas y talleres de interacción con el cómic, permitió afianzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en las aulas presenciales y remotas durante la pandemia. Puesto que, el contenido de los talleres planteados para ello, tuvieron relación con la realidad del contexto actual, el cual fue asociado con las temáticas propuestas para el nivel de grado noveno.

En el transcurso de esta investigación se realizaron diferentes análisis de cómics, sugeridos por los docentes en las intervenciones académicas. Lo cual generó en los estudiantes un interés particular al realizar sus propias creaciones y expresar de manera más amplia, sincera, autónoma y crítica su visión de las temáticas trabajadas en las sesiones de clase, tanto de manera presencial como de manera remota.



Las creaciones que se obtuvieron como resultados de las construcciones autónomas de los estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, hacen parte del aprendizaje significativo, propuesto en la idea inicial de esta investigación. Porque más allá de la reproducción y repetición de los contenidos a través del arte gráfico, se evidenció un interés en incluir como estrategia de estudio, el cómic para fortalecer su proceso de enseñanza y aprendizaje en los contextos educativos a los que pertenecen.

Es importante tener en cuenta que la presente investigación aporta significativamente a los procesos de aprendizaje de las Ciencias Sociales, mediante el uso del cómic como estrategia pedagógica, para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes. No obstante, esta investigación abre la posibilidad ante nuevas oportunidades de exploración, las cuales pueden ser abordadas desde cualquier contexto educativo, que requiera la intervención inmediata para fortalecer los procesos de enseñanza a través de las categorías conceptuales trabajadas aquí y a partir de las necesidades y prioridades educativas y humanas que demanden los entornos educativos en Colombia con los cuales se pretenda trabajar.

## ANEXOS

## ANEXO A

## Formato de encuesta exploratoria sobre el cómic.

Área personal  SM Educamos  SM Educamos - Col...

## EL COMIC

El objetivo de la presente encuesta, tiene como finalidad indagar sobre las preeconiones , conceptos previos, gusto e interés que tiene los estudiantes de grado noveno del Liceo Nuestra Señora de Torcoroma con relación al comic.

\*Obligatorio

Correo electrónico \*

danzasdavit@gmail.com

¿Qué conoces del comic? \*

- Son historias representadas a través de una secuencia de imágenes compuesta por diferentes viñetas Opción 1
- Son historietas compuestas por dibujos animados
- Es un medio de información que representa un tema determinado.

¿Qué tipo de comic conoces? \*

- Aventura
- Ciencia ficción
- Cómico y sarcástico
- Fantástico y legendario

¿Te cuesta hacer comic? \*

- Sí, porque requiere de coherencia entre los dibujos y los argumentos
- Sí, porque requiere de practica
- Si, requiere de técnicas especiales de dibujo
- No, puesto que las temáticas pueden motivar a su elaboración

¿Encuentras alguna diferencia entre criticar y ser crítico? \*

- Si, a partir del pensamiento de cada persona
- Si, puesto que la crítica se basa en argumentos
- No, debido a que ambas se hacen a través de un juicio
- Opción 4

¿Crees que el comic es una herramienta útil para comprender el desarrollo de una temática en las Ciencias Sociales? \*

- Si, fortalece la capacidad de interpretar y analizar un tema particular
- No, no es útil puesto que solo sirve para divertirse
- Sí, es útil porque permite aproximarnos a la lectura de una forma didáctica
- Si, porque nos identifica y nos acerca con la realidad de nuestros contextos

Enviar

Página 1 d

## ANEXO B

### Formato de encuesta exploratoria 2 sobre el cómic como parte del proceso de aprendizaje

### El comic como parte del proceso de aprendizaje

Estimados estudiantes del Liceo Español Pérez Galdós, les agradezco responder de manera muy sincera el siguiente cuestionario, con una serie de preguntas relacionadas con el desarrollo de las actividades desarrolladas durante nuestros encuentros virtuales. Los cuales hacen parte de la investigación sobre el comic como estrategia pedagógica, para fortalecer el pensamiento crítico en el aprendizaje de las ciencias sociales. Muchas gracias.

\*Obligatorio

¿Crees que es importante incluir diferentes estrategias de aprendizaje en las clases de Ciencias Sociales ? \*

Si, permite adquirir un aprendizaje significativo

Si, ayuda a superar las dificultades que se tienen para comprender las tematicas

Si, mientras haya variedad y beneficio en el aprendizaje

¿Considera que el Comic es un arte que genera pensamiento autónomo? \*

No, porque esta diseñado para divertir a las personas en sus tiempos libres.

Si, permitiendo que el lector interprete y analice bajo su propio criterio

A veces, depende de lo interesante del contenido y del mensaje que trasmite.

Si, porque a través de el, se visualiza diferentes realidades de la sociedad que otros medios no informan

¿ Crear un comic con herramientas tecnológicas, limita las habilidades motrices y artisticas de quien lo elabora ? \*

No, por el contrario permite complementar las ideas del autor haciéndolo mas interesante para el público

Sí, ya que el autor pierde sus habilidades motrices con el dibujo, por falta de practica.

No, porque quien lo crea puede, hacer uso de la tecnología para mostrar sus creaciones hechas a mano

No, puesto que las capacidades de un artista no dependen de una herramienta tecnológica.

¿En una estrategia de aprendizaje como el comic, que elemento es mas importante? \*

- Las imágenes, porque representan la realidad y nos permiten imaginar
- Los colores, porque son un atractivo visual y atrapan al lector
- Los diálogos y la forma de las viñetas, porque sin ellas no se puede comprender un comic

¿ Con que frecuencia consume el comic como estrategia para fortalecer su aprendizaje? \*

- Siempre que puedo, porque no es una forma agradable para aprender
- Casi nunca, a menos que me los recomienden
- Nunca, porque me distrae de mi verdadera intención para aprender.
- Todo el tiempo, es mi única estrategia de aprendizaje.





## ANEXO D

## Taller explicativo- Estructura e importancia del Cómic

1 **Comic**  
TIPO Y ESTILO DE VIÑETAS

2 **Viñeta Cerrada**

3 **Viñeta Abierta**

4 **Viñeta Mixta**

5 **Viñeta con Texto**

6

# Comic

## TIPO Y ESTILO DE VIÑETAS

1 **Comic**  
TIPO Y ESTILO DE VIÑETAS

2 **Viñeta Cerrada**

3 **Viñeta Abierta**

4 **Viñeta Mixta**

5 **Viñeta con Texto**

6

## Viñeta Cerrada

Las viñetas cerradas son aquellas que están limitadas por todos sus lados, es decir, los márgenes de la viñeta no sobrepasan los márgenes de la página. Son los tipos de viñetas clásicos.

6

7

8

9

10

11

## Vineta decorativa

Además de separar cada escena de tu narrativa, los márgenes de las viñetas pueden convertirse en parte del dibujo como un elemento decorativo.



7

1

2

3

4

5

6

## Vineta ortogonal

Todos sus lados son rectos y, por tanto, forma rectángulos o cuadrados. Los márgenes horizontales de estos tipos de viñetas para historietas se dibujan paralelamente al eje central de la página, mientras que los márgenes verticales se ponen de forma perpendicular.



4



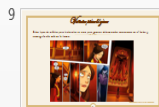
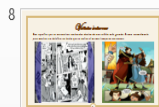
## Vineta interna

Son aquellas que se encuentran contenidas dentro de una viñeta más grande. Sirven normalmente para mostrar un detalle o un hecho que se realiza al mismo tiempo en esa escena.



8

A



## Onomatopeyas

**Roong:** Roncar

**Bang:** Disparo de bala

**Braum:** Estruendo de tormenta

**Boom:** Explosión

**Chaf:** Salpicar

**Atchiss:** Estornudar



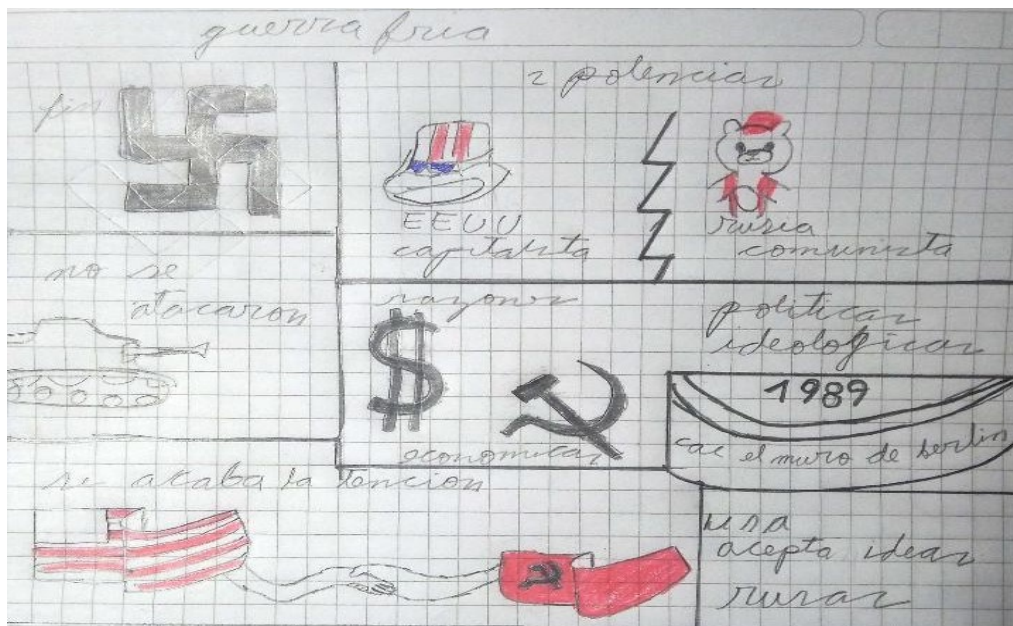
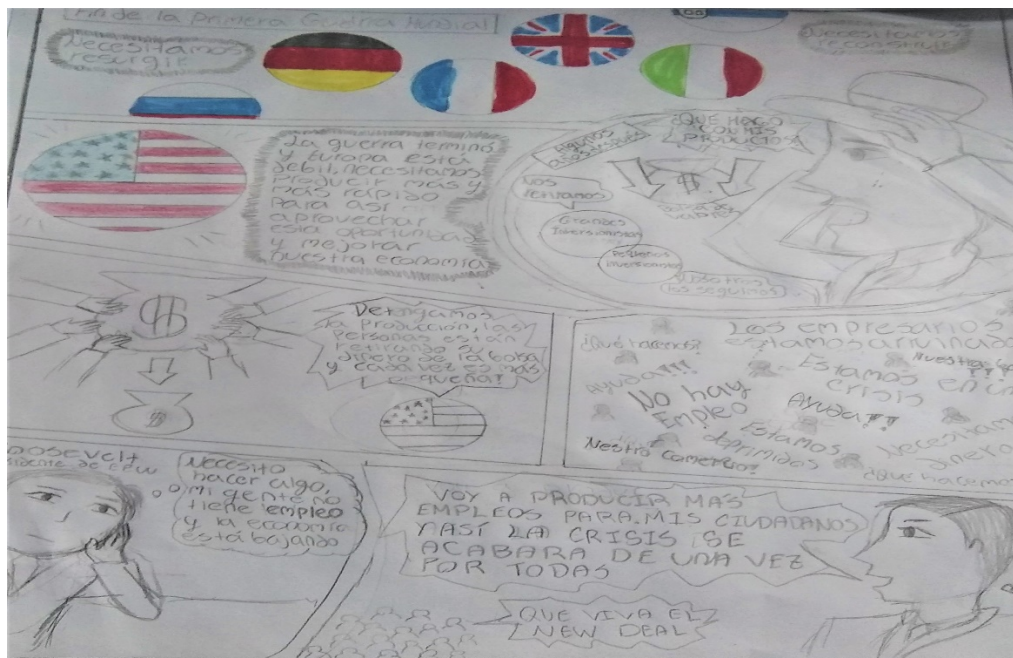
AGREGAR UN PIE DE PÁGINA



### ANEXO D

### Creaciones de cómic por parte de los estudiantes de grado noveno del Liceo Español Pérez

Galdós.



Tomado de la estudiante Nicol Rivera grado noveno

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Altablero. (2001, marzo). *Mas campo para la educación rural - ...: Ministerio de Educación Nacional de Colombia: Ministerio de Educación Nacional.*  
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87159.html>
- Arias Gómez, D. H. (2015, 1 abril). La enseñanza de las ciencias sociales en Colombia: lugar de las disciplinas y disputa por la hegemonía de un saber. *Revista de Estudios Sociales* 52,  
<https://journals.openedition.org/revestudsoc/9092>
- Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Artículo 9 [Título I]. *Ley General de Educación.* [Ley 115 de 1994]. DO: 41.214.
- Constitución Política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 67 [Título I]. 2da Ed. Legis.
- Da Silva Severo, M. F. (2015). *AS HQS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA.* <https://revistas.cesmac.edu.br/index.php/incelencias/article/view/289>.
- Departamento Administrativo de la Función Pública. (2021, 29 marzo). *Ley 115 de 1994 - EVA - Función Pública. Función pública.*  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Dueñas, A. (2000). *Monografía: USOS DEL CÓMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA ENTRE 2.000 Y 2.015.* [repository.ucc.edu.co](https://repository.ucc.edu.co).  
[https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6603/1/2019\\_Cómic\\_Estrategia\\_Pedagogica.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6603/1/2019_Cómic_Estrategia_Pedagogica.pdf)

*Educación y Educadores. (2004). Las necesidades de formación permanente del docente.*

<https://www.redalyc.org/pdf/834/83400708.pdf>.

*Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar\*.*

(2016). <http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v21/2011-4532-eleut-21-00013.pdf>

*Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. (2016, 4 marzo). Repositorio*

UNAN. <https://repositorio.unan.edu.ni/6473/1/242-901-1-PB.pdf>

*Gobernación de Cundinamarca. (2015). Diagnóstico del departamento según ejes estratégicos.*

<http://www.cundinamarca.gov.co/wcm/connect/9e96b703-852d-470f-9b64-3c8e601b3805/3.+Anexo+3.3>

*La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula.*

(2006). <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>

*Liceo Español Pérez Galdós. (2020). Liceo Español Pérez Galdós.*

<https://www.liceoespanolperezgaldos.edu.co/>

*Lineamientos de ciencias sociales - ...: Ministerio de Educación Nacional de Colombia: (2002).*

Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87874.html>

*Ministerio de educación nacional Colombia. (2006, mayo). Estándares básicos de competencias en ciencias sociales y ciencias naturales. Ministerio de educación nacional.*

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)



Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Derechos Básicos de Aprendizaje V.1. Colombia aprende.*

[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_C.Sociales.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_C.Sociales.pdf)

Muñoz, R. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes.*

[http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)

OECD. (2012). *La Educación Superior en Colombia 2012.*

<https://www.oecd.org/education/skills-beyondschool/Evaluaciones>

Unicef. (2019, 11 junio). *Informe Anual de UNICEF 2018.*

<https://www.unicef.org/es/informes/informe-anual-de-unicef-2018>

Valle, A. (1998). *Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar.* <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

*Vista do As histórias em quadrinhos (HQs) e o ensino de história.* (2020).

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8655119/23127>