

## **I. DATOS GENERALES:**

<b>1.1 Programa de Estudios</b>	: Programa Inicial
<b>1.2 Componente Curricular</b>	: Formación Específica
<b>1.3 Curso o módulo</b>	: Desarrollo de la Creatividad en la Primera Infancia
<b>1.4 Competencias</b>	: 2, 7, 10
<b>1.5 Semestre Académico</b>	: 2025 - I
<b>1.6 Créditos</b>	: 3
<b>1.7 Horas del ciclo</b>	: 4
<b>1.8 Horas Semanales</b>	: 4
<b>1.9 Docente(s)</b>	: Fabricio Enrique Rivas Marmanillo
<b>1.10 Correo Institucional</b>	: fabriciorivas.iesp@pukllavirtual.edu.pe
<b>1.11 Fecha de inicio</b>	: 24 de marzo de 2025
<b>1.12 Fecha de término</b>	: 18 de julio de 2025

## **II. SUMILLA:**

El curso “Imaginario Andino: Creando Mundos desde la Infancia y Desarrollo de la Creatividad en la Primera Infancia” explora el arte secuencial como una herramienta fundamental para potenciar la imaginación, la expresión y el pensamiento creativo en los niños pequeños. A través de la construcción de historias visuales, los estudiantes aprenderán a desarrollar personajes únicos que reflejen su identidad cultural y a estructurar narrativas gráficas que integren elementos de la cosmovisión andina.

Desde la propuesta Pukllasunchis, que promueve el aprendizaje a través del juego, la exploración y la conexión con la comunidad, el curso enfatiza la narrativa gráfica como un medio de expresión intercultural. Se abordarán estrategias didácticas para fomentar la creatividad infantil a través de la historieta, el cómic y la ilustración secuencial, considerando el valor de la tradición oral, los mitos y las leyendas andinas como inspiración para nuevas narrativas visuales.

Además, el curso analizará cómo el entorno educativo y comunitario influyen en la creatividad infantil y en la construcción de relatos visuales. A partir del análisis de casos, la experimentación artística y la reflexión pedagógica, los estudiantes diseñarán experiencias de aprendizaje que incentiven la creatividad y la autoexpresión en la primera infancia, respetando la diversidad y el contexto sociocultural de los niños.

## **III. VINCULACIÓN AL PROYECTO INTEGRADOR:**

### **Proyecto Integrador:**

Rituales escolares: configuración de la escuela y necesidades para su transformación.

### **Producto del Proyecto Integrador:**

Feria de didácticas escolares alternativas: ABP, Proyectos de Aprendizaje

### **Propósito del Proyecto Integrador:**

La educación es una práctica social y, en ese sentido, construida desde lo singular, lo social, lo histórico y lo político (Kemmis; 1990). En tanto práctica social se define por el contexto y por la forma en que las personas regulan las

relaciones. El contexto es lo que da sentido a la práctica. Toda escuela, como todo grupo social, tiene una forma de hacer las cosas. Los rituales vendrían a describir estas formas de comportarnos, de proceder que son necesarios conocer para descubrir la cultura de los espacios escolares. Cambiar la educación, hacerla más dialogante, intercultural, pertinente, supone revisar estos marcos de acción que regulan las relaciones y evidenciarlos a fin de proponer nuevas formas de ciudadanía intercultural. En esta línea, el objetivo de este proyecto integrador es revisar “los rituales de un contexto escolar” a fin de llevar a cabo un análisis de paradigmas, (sistema de valores/conflictos) en una escuela. Considerando que el proyecto se dirige a estudiantes que cursan los últimos ciclos, con este proyecto se anima a los estudiantes a la construcción de un marco teórico bajo un enfoque de análisis interpretativo. El propósito final es que los estudiantes, además de tomar consciencia de cómo, ciertos rituales educativos reproducen (muchas veces inconscientemente), formas de relación contrarias a una convivencia intercultural, logren sustentar un marco teórico que a la vez sirva de base para proponer mecanismos para incorporar en la escuela otros marcos de comportamiento más respetuoso con la vida, y la convivencia. Aporta al desarrollo de la competencia 3, en tanto propone el desarrollo de una mirada más consciente en relación a los comportamientos, lenguaje y formas de relación, es decir, al clima de aprendizaje y convivencia; y a las competencias 8 y 9 en tanto aportan a una actitud reflexiva sobre la práctica y a un ejercicio profesional desde la ética. En relación a los escenarios de exploración, los estudiantes podrán elegir temáticas vinculadas a lo que MacLaren denomina como: Rituales de instrucción (semejantes a los ritos de paso); Rituales de revitalización (que renuevan compromisos, motivaciones y valores); Rituales de resistencia (son formas en que las personas se resisten a normas, regulaciones institucionales) A partir de los resultados, este proyecto inspirará el desarrollo de un plan de tutoría o materiales específicos para ser aplicados en aula o dirigidos a las familias de un contexto específico aplicados a la Educación Inicial.

### **Vinculación o aporte del curso con el proyecto integrador:**

El curso “Imaginario Andino: Creando Mundos desde la Infancia. Desarrollo de la Creatividad en la Primera Infancia” se vincula con el proyecto integrador a través del análisis crítico y la representación visual de los rituales escolares, considerando la creatividad infantil y la identidad cultural como herramientas clave para la transformación educativa. Desde la propuesta de la ESSP Pukllasunchis, que enfatiza el aprendizaje a través del juego, la exploración y la conexión comunitaria, el curso aporta una perspectiva innovadora al proyecto integrador al utilizar la narrativa gráfica como un medio para evidenciar, reinterpretar y transformar los rituales escolares en la Educación Inicial.

Aportes Específicos del Curso al Proyecto Integrador:

- Exploración de los rituales escolares desde la mirada infantil
- Resignificación de la identidad y la cultura en los rituales escolares
- Producción de materiales educativos aplicables en contextos reales
- Creación de espacios de diálogo y exposición en la comunidad educativa

Este curso aporta al proyecto integrador al combinar el arte secuencial con la pedagogía intercultural, permitiendo que los estudiantes analicen, visualicen y reinterpreten los rituales escolares a través de la creatividad. Al hacerlo, se promueve una educación que no solo reconoce y valora la diversidad cultural, sino que también impulsa el pensamiento crítico, la expresión artística y la construcción de nuevas formas de relación en la escuela.

### **Producto del Curso:**

Cómic ilustrado: “Rituales de la Escuela, Historias por Contar”

Sustento:

El cómic es una herramienta poderosa para representar historias visualmente y reflexionar sobre la realidad escolar desde la mirada infantil. Este producto permite a los estudiantes documentar y reinterpretar los rituales escolares mediante el arte secuencial, facilitando una comprensión más profunda sobre su significado y sus efectos en la convivencia.

Aplicación:

- Identificación de los rituales escolares en distintos contextos.

- Representación de los rituales desde la experiencia de los niños.
- Creación de nuevas versiones de estos rituales, promoviendo la inclusión y la interculturalidad.

Libro colectivo: “Escuelas que Imaginan”

Sustento:

Compilar las creaciones de los estudiantes en un libro permite visibilizar su creatividad y reflexión sobre los rituales escolares. Este material servirá como referencia para futuras generaciones de docentes y niños.

Aplicación:

- Recolección de historias, ilustraciones y reflexiones de los estudiantes.
- Diseño y publicación en formato físico y digital.
- Presentación en espacios educativos.

Estos productos permiten analizar, reinterpretar y transformar los rituales escolares desde la creatividad y la identidad cultural. La narrativa gráfica, el juego y la intervención artística se convierten en herramientas para la innovación pedagógica y la construcción de una escuela más inclusiva y significativa.

#### IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	¿Cuándo son observables en la EESP?	¿En qué acciones concretas se observa?
<p><b>Enfoque intercultural</b></p> <p>La realidad peruana se caracteriza por la diversidad sociocultural y lingüística. Se entiende por interculturalidad al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas. Las culturas están vivas, no son estáticas ni están aisladas, y en su interrelación van generando cambios que contribuyen de manera natural a su desarrollo. Este enfoque contribuirá a revertir prácticas discriminatorias y relaciones asimétricas que, históricamente, se han producido en el Perú y que en particular afectan a los pueblos indígenas u originarios.</p>	<p>- Acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, forma de vestir, costumbres o creencias. - Propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales. - Reflexionan críticamente sobre las bases históricas y sociales sobre las que se ha asumido el modelo de diálogo intercultural.</p>	<p>El docente formador: - Integra los saberes familiares y Culturales en su planificación. - Propicia el trabajo colaborativo entre todos los estudiantes, considerando las diferentes perspectivas culturales. - Brinda oportunidades para que todos compartan sus ideas, como interlocutores válidos. El estudiante: - Valora e integra en sus propuestas de planificación los saberes de las familias de sus estudiantes de EB. - El estudiante de FID reflexiona sobre su trayectoria lingüística y la de sus estudiantes de EB.</p>

#### V. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

<p><b>Competencia 2:</b></p> <p>Planifica la enseñanza de forma colegiada, lo que garantiza la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación en una programación curricular en permanente revisión.</p>		<p>Planifica la enseñanza, estableciendo propósitos de aprendizaje y criterios de evaluación alineados a las expectativas de aprendizaje definidas en el currículo vigente y que responden a las principales necesidades de aprendizaje y características del grupo, así como las demandas del contexto sociocultural. A partir de ello, diseña planificaciones anuales, unidades/proyectos y sesiones, asegurándose de que estas últimas se encuentren articuladas con la unidad/proyecto correspondiente. Propone situaciones, estrategias y recursos de aprendizaje y evaluación que son coherentes con los propósitos y explica cómo estos favorecen el logro de dichos aprendizajes. Estas situaciones incorporan asuntos relevantes del contexto e intereses comunes del grupo y exigen, por parte de los estudiantes, actuaciones complejas. Explica cómo adecuar los recursos de aprendizaje y evaluación para atender a estudiantes con NEAE.</p>		
Capacidades	Desempeños Específicos	Criterios de Evaluación	Evidencias	Instrumento/Fuente
1. Diseña narrativas gráficas para fomentar la creatividad infantil	<p>- Desarrolla personajes y escenarios inspirados en la cosmovisión andina. - Aplica técnicas de ilustración y narración secuencial en historietas. - Construye relatos visuales adecuados para la primera infancia.</p>	<p>Claridad y coherencia en la construcción de personajes y escenarios. - Aplicación efectiva de elementos de la historieta (secuencia, composición, expresividad). - Uso de un lenguaje visual comprensible para niños pequeños.</p>	<p>- Historieta o cómic ilustrado con personajes y escenarios basados en la identidad andina. - Portafolio de bocetos y exploraciones gráficas</p>	<p>- Rúbrica de evaluación de narrativa gráfica. - Observación de procesos y revisión de bocetos. - Autoevaluación y coevaluación.</p>

<b>Competencia 7:</b>  Establece relaciones de respeto, colaboración y corresponsabilidad con las familias, la comunidad y otras instituciones del Estado y la sociedad civil. Aprovecha sus saberes y recursos en los procesos educativos y da cuenta de los resultados.		Indaga y sistematiza información sobre los saberes y recursos culturales de los estudiantes y sus familias, en el marco del enfoque intercultural y el diálogo de saberes. Asimismo, cuando corresponde, comunica a las familias los aprendizajes que estos tienen que desarrollar, así como sus resultados. Formula propuestas para que las familias se involucren en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.		
Capacidades	Desempeños Específicos	Criterios de Evaluación	Evidencias	Instrumento/Fuente
2. Explora y experimenta con diversas técnicas artísticas para la creación de relatos visuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investiga y aplica técnicas tradicionales y contemporáneas de ilustración.</li> <li>- Experimenta con materiales y formatos diversos en la construcción de imágenes narrativas.</li> <li>- Integra símbolos y patrones andinos en sus producciones visuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variedad y riqueza en el uso de técnicas artísticas.</li> <li>- Coherencia entre la técnica utilizada y la intención narrativa.</li> <li>- Incorporación de elementos gráficos representativos de la identidad andina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro ilustrado, o historieta experimental.</li> <li>- Muestra de exploraciones en distintas técnicas y materiales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica de creatividad y experimentación plástica.</li> <li>- Bitácora de procesos y autoevaluación del uso de técnicas.</li> </ul>
<b>Competencia 10:</b>  Gestiona su desarrollo personal demostrando autoconocimiento y autorregulación de emociones, interactuando asertiva y empáticamente para desarrollar vínculos positivos y trabajar colaborativamente en contextos caracterizados por la diversidad.		Plantea metas de mejora personal a partir de la identificación de sus fortalezas y limitaciones. Revisa qué tanto ha conseguido alcanzar dichas metas a lo largo de su formación inicial y las ajusta para seguir superándose. Reconoce que los valores y motivaciones que determinan sus acciones tienen una repercusión en los vínculos que establece con sus pares y con los estudiantes de educación básica. Asume posturas éticas frente a situaciones de conflicto moral, respondiendo a la necesidad de resguardar los derechos de los demás. Identifica con precisión sus propias emociones, así como las de los demás, y reconoce el porqué de las mismas en una variedad de situaciones cotidianas. Asimismo, es capaz de regular la expresión de sus emociones en situaciones de conflicto o estrés que emergen en sus interacciones con estudiantes de educación básica y futuros colegas. Comunica con claridad sus puntos de vista y necesidades y muestra apertura hacia personas con perspectivas distintas a la suya en los espacios de formación preprofesional. En consecuencia, identifica aquellos estereotipos y prejuicios sociales que impactan en sus relaciones con las personas de su entorno inmediato.		
Capacidades	Desempeños Específicos	Criterios de Evaluación	Evidencias	Instrumento/Fuente

3. Reinterpreta elementos de la tradición oral y visual andina para la creación de nuevas expresiones artísticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investiga mitos, leyendas y símbolos de la cultura andina.</li> <li>- Reinterpreta narraciones orales y visuales en producciones artísticas propias.</li> <li>- Fusiona elementos tradicionales con enfoques contemporáneos en su obra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Profundidad en la investigación de referentes culturales andinos.</li> <li>- Capacidad de síntesis y reinterpretación creativa.</li> <li>- Integración de elementos visuales y narrativos de manera innovadora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto artístico que resignifique mitos y leyendas en una narrativa visual.</li> <li>- Instalación visual, fanzine o animación basada en la tradición oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica de análisis cultural y reinterpretación visual.</li> <li>- Presentación oral y reflexión sobre el proceso creativo.</li> </ul>
--	--	---	---	---

## VI. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE:

Título de la Unidad				
Unidad 1: La Narrativa Gráfica y su Raíz Cultural				
Situación de Aprendizaje		Los estudiantes exploran la tradición visual de diversas culturas, incluyendo la cosmovisión andina y amazónica, para comprender el papel de la narrativa gráfica en la expresión cultural y la creatividad infantil. Mediante la ilustración y el análisis de personajes, desarrollan su identidad artística y narradora.		
Duración	Desempeño Específico	Ejes Temáticos (Conocimiento)	Evidencia de Proceso	Evidencia Final
24 de marzo - 14 de abril (4 sesiones)	Reconoce la tradición visual en diversas culturas y su influencia en la narrativa gráfica.	- Narrativa visual en culturas ancestrales. - Elementos simbólicos en la cosmovisión andina. - Bases del dibujo y la expresión personal. - Técnicas básicas de ilustración y composición visual. - Introducción al uso de materiales gráficos.	- Apuntes y bocetos sobre arte gráfico andino y otras culturas.- Ejercicios de dibujo exploratorio con diferentes herramientas	Ilustración libre inspirada en el arte gráfico andino.

Título de la Unidad				
Unidad 2: Creación de Personajes y su Evolución				
Situación de Aprendizaje		Los estudiantes diseñan y desarrollan personajes narrativos que reflejen su identidad y su contexto cultural. A partir de referentes de la cosmovisión andina y de estructuras narrativas universales, exploran la psicología, la descripción física y la evolución de sus personajes		
Duración	Desempeño Específico	Ejes Temáticos (Conocimiento)	Evidencia de Proceso	Evidencia Final
21 de abril - 12 de mayo (4 sesiones)	Desarrolla personajes con profundidad psicológica, física y cultural.	- Psicología del personaje. - La dualidad y los conflictos en la narrativa. - Representación visual de emociones y expresiones. - Creación de personajes desde la identidad cultural. - Técnicas de diseño de personajes en la narrativa gráfica.	- Bocetos de personajes con notas de personalidad y emociones.- Análisis de personajes propios y de otros referentes.- Exploración de estilos gráficos y su impacto en la identidad visual del personaje.	Portafolio con personajes creados, descripciones y evolución narrativa.

Título de la Unidad				
Unidad 3: Contexto y Conflictos en la Narrativa Gráfica				
Situación de Aprendizaje		Los estudiantes exploran el contexto cultural de sus personajes y la relación con mitos y leyendas andinas. Identifican los conflictos internos y externos que definen sus historias, integrando elementos de la narrativa tradicional y contemporánea.		
Duración	Desempeño Específico	Ejes Temáticos (Conocimiento)	Evidencia de Proceso	Evidencia Final

19 de mayo - 9 de junio (4 sesiones)	Construye el trasfondo cultural y los conflictos de sus personajes.	- Mitos y leyendas andinas.- Relaciones interpersonales en la narrativa.- Identidad cultural y conflictos en la historieta.- Construcción del conflicto en la narrativa gráfica.- Uso del simbolismo visual en la narración.	- Esquema de relaciones entre personajes.- Mapa de conflictos internos y externos.- Bocetos de escenarios y entornos culturales.	Recreación de un mito en narrativa visual con personajes originales
--	---	--	--	---

Título de la Unidad		Unidad 4: Creación de la Historieta		
Situación de Aprendizaje		Los estudiantes integran sus conocimientos sobre narrativa gráfica, personajes y contexto para crear una historieta. A través del desarrollo del guion, el diseño de viñetas y la composición de páginas, estructuran una historia visual que refleje su identidad cultural y creativa.		
Duración	Desempeño Específico	Ejes Temáticos (Conocimiento)	Evidencia de Proceso	Evidencia Final
16 de junio - 18 de julio (5 sesiones)	Diseña una historieta completa integrando elementos narrativos y visuales.	- Escritura de guion para historieta.- Composición y diseño de viñetas.- Perspectiva y ambientación en la narrativa visual.- Uso de técnicas de entintado y coloración.- Montaje y secuenciación visual en la historieta.	- Bocetos de viñetas y secuencias.- Guion y storyboard de la historieta.- Exploración de técnicas de acabado gráfico (entintado, color, texturas).	Historieta completa, con personajes, ambientación y diálogos, lista para exposición.



## VII. RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

Criterio de Evaluación	Destacado	Logrado	En Proceso	En Inicio
Unidades 1 y 2: Comprensión de la tradición visual en diversas culturas	Analiza y compara con profundidad la tradición visual en diferentes culturas, identificando conexiones y variaciones.	Identifica correctamente elementos clave de la tradición visual en diversas culturas.	Muestra comprensión parcial de la tradición visual, pero con dificultades en la identificación de elementos clave.	No logra identificar elementos de la tradición visual en diversas culturas.
Aplicación de técnicas básicas de ilustración	Utiliza diversas técnicas con creatividad y precisión, logrando composiciones equilibradas y expresivas.	Aplica técnicas de ilustración con claridad y buen uso de los materiales.	Utiliza las técnicas básicas con limitaciones en su aplicación.	No demuestra dominio en la aplicación de técnicas de ilustración.
Creación de personajes con profundidad psicológica y cultural	Construye personajes complejos, con rasgos psicológicos y culturales bien definidos y coherentes.	Diseña personajes con características psicológicas y culturales identificables.	Desarrolla personajes con algunos elementos psicológicos y culturales, pero de forma superficial.	No logra construir personajes con características psicológicas y culturales definidas.
Representación gráfica de emociones y expresiones	Logra transmitir emociones de manera clara y expresiva mediante la ilustración.	Representa emociones de forma adecuada, aunque con algunas limitaciones en la expresividad.	Intenta representar emociones, pero con dificultades en la expresión visual.	No logra representar emociones de manera efectiva en su ilustración.
Unidad 3 y Unidad 4: Evaluación Final Integración del trasfondo cultural en la historia	Construye un contexto cultural detallado y bien integrado en la historia.	Presenta un trasfondo cultural coherente con la historia y el personaje.	Identifica un trasfondo cultural, pero con poca conexión con la historia.	No integra un contexto cultural en la historia.
Construcción de conflictos internos y externos	Plantea conflictos complejos y bien estructurados en la narrativa.	Desarrolla conflictos adecuados y coherentes con la historia.	Presenta conflictos, pero con falta de desarrollo o coherencia.	No establece conflictos en su historia.
Escritura del guion para historieta	Guion bien estructurado, con diálogos fluidos y secuencia lógica clara.	Guion claro y funcional, con coherencia narrativa.	Guion con estructura básica, pero con algunas inconsistencias.	No logra estructurar un guion funcional.

Criterio de Evaluación	Destacado	Logrado	En Proceso	En Inicio
Diseño de viñetas y composición narrativa	Organiza las viñetas de manera dinámica y efectiva, con fluidez narrativa.	Diseña viñetas comprensibles y bien estructuradas.	Organiza viñetas, pero con problemas de secuencia o composición.	No logra diseñar viñetas comprensibles.
Creación de la historieta completa	Presenta una historieta con personajes, ambientación y trama bien desarrolladas.	Completa la historieta con una narrativa clara y funcional.	La historieta está incompleta o con elementos poco desarrollados.	No logra completar la historieta.

## VIII. MODELOS METODOLÓGICOS (METODOLOGÍA)

El curso "Imaginarios Andinos: Creando Mundos desde la Infancia y Desarrollo de la Creatividad en la Primera Infancia" emplea una metodología integral basada en modelos modernos de enseñanza del cómic, combinando enfoques deductivos, inductivos y eclécticos, adaptados a la pedagogía lúdica y participativa de Pukllasunchis.

### 1. Metodología del Artista de Cómic

Este enfoque permite que los estudiantes experimenten el proceso creativo de los artistas de cómics, desde la investigación y la conceptualización hasta la realización de la narrativa visual. Se divide en tres etapas clave:

- Inspiración y Referencia: Análisis de cómics y narrativas gráficas tradicionales y contemporáneas.
- Experimentación y Práctica: Desarrollo de bocetos, creación de personajes y exploración de estilos visuales.
- Producción y Publicación: Elaboración de páginas de cómic, edición y reflexión sobre el producto final.

### 2. Enfoque Deductivo: De la Teoría a la Práctica

Este modelo permite a los estudiantes comprender primero los conceptos fundamentales antes de aplicarlos en su trabajo creativo. Se aplica de la siguiente manera:

- Clase Magistral Dinámica: Presentación de principios de narrativa gráfica, estructura del cómic y cosmovisión andina.
- Demostraciones Prácticas: Modelado de técnicas de ilustración, uso de herramientas digitales y análisis de cómics.
- Ejercicios Guiados: Aplicación de los conceptos en bocetos y ejercicios de narración visual.

### 3. Enfoque Inductivo: Aprender Creando

Se basa en el descubrimiento personal y la experimentación guiada, promoviendo la creatividad desde la experiencia individual. Se desarrolla en tres momentos:

- Exploración Personal: Los estudiantes crean personajes y narraciones basadas en su identidad y entorno.
- Trabajo Colaborativo: Creación de historietas en grupo, explorando el cómic como medio de diálogo y expresión.
- Reflexión y Ajustes: Presentación de avances y retroalimentación constructiva para mejorar el trabajo.

#### **4. Enfoque Ecléctico: Integración de Estrategias**

Este enfoque combina metodologías diversas según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Se incluyen:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Creación de una historieta completa como proyecto final.
- Técnicas de Storytelling: Uso de narraciones orales y escritas para enriquecer las historias.
- Gamificación: Dinámicas de juego para aprender sobre estructura narrativa y desarrollo de personajes.
- Talleres de Creación Experimental: Sesiones de exploración de técnicas mixtas, materiales y soportes.

#### **5. Estrategias de Evaluación y Reflexión**

Para consolidar el aprendizaje, se implementan:

- Portafolio de Proceso: Registro de bocetos, personajes y páginas de cómic.
- Críticas Grupales: Retroalimentación en base a principios narrativos y visuales.
- Autoevaluación y Coevaluación: Reflexión sobre avances y aprendizajes.

### **IX. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

#### **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

Para el desarrollo del curso, se utilizarán diversos recursos y materiales didácticos que faciliten el aprendizaje y potencien la creatividad de los estudiantes. Estos recursos se dividen en:

##### **1. Recursos Visuales y Textuales**

- Cómic y novelas gráficas de referencia (tradicionales y contemporáneas).
- Ilustraciones y obras de arte andinas y amazónicas.

- Mitos y leyendas recopilados en textos y audiovisuales.
- Libros sobre narrativa gráfica y desarrollo de personajes.

## **2. Materiales Artísticos**

- Papel de diversas texturas y gramajes para bocetaje y arte final.
- Lápices, estilógrafos, marcadores y acuarelas.
- Software de ilustración digital (Clip Studio Paint, Photoshop, Krita, etc.).
- Tabletas gráficas para la creación digital.

## **3. Recursos Tecnológicos**

- Proyectors y pizarras digitales para análisis de obras.
- Plataformas en línea para compartir y revisar trabajos (Google Drive, Padlet, Miro).
- Tutoriales en video sobre técnicas de ilustración y narrativa gráfica.
- Aplicaciones móviles para bocetaje y composición visual.

## **4. Recursos Audiovisuales y Multimediales**

- Documentales sobre arte secuencial y cómic en distintas culturas.
- Entrevistas con artistas de cómic y narradores gráficos.
- Podcasts sobre narrativa visual y creatividad.
- Archivos digitales de manuscritos y códices históricos andinos.

## **5. Recursos de Aprendizaje Colaborativo**

- Espacios de discusión y foros en línea.
- Actividades de intercambio de bocetos y creación colectiva.

- Talleres y sesiones de crítica en grupo.
- Redes sociales y blogs educativos sobre cómic y narrativa visual.

## **X. REFERENCIAS**

### **Libros y Publicaciones Académicas**

- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Rojas, R. (2006). *Mitos y Leyendas de los Andes*. Fondo Editorial PUCP.
- Luyten, D. (2012). *El cómic como herramienta educativa*. Graó.

### **Artículos y Ensayos**

- Sarhua, C. (2010). *Arte andino y narrativas visuales comunitarias*.
- Chacón, V. (2018). *Historietas y memoria cultural en el mundo andino*.