



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Modalidad Abierta y a Distancia

Prácticum 3: Servicio Comunitario

Guía didáctica

Índice

Glosario

Referencias
bibliográficas

Anexos



Facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Departamento de Filosofía, Artes y Humanidades

Prácticum 3: Servicio Comunitario

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
▪ <i>Pedagogía de la Lengua y la Literatura</i>	VI

Autoras:

Castillo Vera Marcela Beatriz

Rodríguez Fernández Isadora



Asesoría virtual
www.utpl.edu.ec

Índice

Glosario

Referencias
bibliográficas

Anexos

Universidad Técnica Particular de Loja

Prácticum 3: Servicio Comunitario

Guía didáctica

Castillo Vera Marcela Beatriz

Rodríguez Fernández Amelia Isadora

Diagramación y diseño digital:

Ediloja Cía. Ltda.

Telefax: 593-7-2611418.

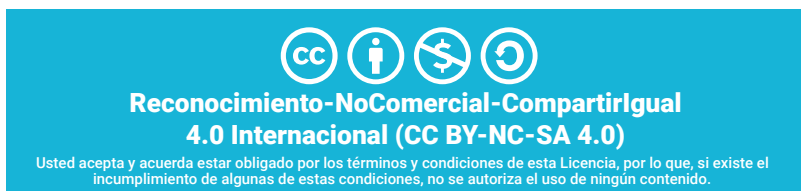
San Cayetano Alto s/n.

www.ediloja.com.ec

edilofacialtda@ediloja.com.ec

Loja-Ecuador

ISBN digital - 978-9942-39-066-0



Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: **Reconocimiento-** debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **No Comercial-** no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. **Compartir igual-** Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

10 de marzo, 2021

Índice

1. Datos de información.....	7
1.1. Presentación de la asignatura	7
1.2. Competencias genéricas de la UTPL.....	7
1.3. Competencias específicas de la carrera.....	8
1.4. Problemática que aborda la asignatura	8
2. Metodología de aprendizaje.....	9
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje	10
Resultado de aprendizaje 1	10
Semana 1	11
Unidad 1. Vinculación con la colectividad	11
1.1. Definición de vinculación con la colectividad	14
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	16
Semana 2	17
Unidad 2. El proyecto de vinculación.....	17
2.1. Tema	19
2.2. Planteamiento del problema	20
Semana 3	21
2.3. Propósito del proyecto.....	21
2.4. Actividades.....	22
2.5. Metodología	22
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	23
Semana 4	25
Unidad 3. Proyectos	25
3.1. ¿Qué es un proyecto?.....	25
3.2. Aprendizaje basado en proyectos.....	26

Semana 5	29
3.3. Etapas del Aprendizaje Basado en Proyectos	29
3.4. Roles de alumnos y profesores en el ABP	30
3.5. Habilidades del aprendizaje basado en proyectos	30
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	32
Semana 6	34
Unidad 4. Proyectos escolares comunitarios	34
4.1. La planificación de un proyecto comunitario	35
4.2. Etapas de un proyecto comunitario	36
4.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de información en las comunidades.....	38
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	40
Semanas 7	41
Semana 8	41
Resultado de aprendizaje 2	42
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	42
Semana 9	42
Unidad 5. El cómic como una herramienta de creatividad y motivación a la lectoescritura	42
5.1. Definición del cómic	42
5.2. Origen del cómic	43
Actividad de aprendizaje recomendada.....	44
Semana 10	45
5.3. Algunos tipos de cómic	45
Actividad de aprendizaje recomendada.....	46

Semana 11	47
5.4. La lectoescritura y el cómic.....	47
5.5. Beneficios del cómic en diferentes grupos de edad	48
Actividad de aprendizaje recomendada.....	49
Semana 12	50
5.6. El cómic en Ecuador.....	50
5.7. El cómic, el nuevo traje de la lectura ecuatoriana.....	52
Actividad de aprendizaje recomendada.....	53
Semana 13	54
5.8. Texto descriptivo, narrativo y texto dramático.....	54
Semana 14	57
5.9. ¿Cómo elaborar un cómic? Proceso de creación.....	57
5.10. Algunas aplicaciones para crear cómics.....	60
Semanas 15 y 16	61
4. Glosario.....	62
5. Referencias bibliográficas	65
6. Anexos	69



1. Datos de información

1.1. Presentación de la asignatura



1.2. Competencias genéricas de la UTPL

- Vivencia de los valores universales del humanismo de Cristo.
- Orientación a la investigación e innovación.
- Pensamiento crítico y reflexivo.
- Trabajo en equipo.
- Compromiso e implicación social.
- Comportamiento ético, organización y planificación del tiempo

1.3. Competencias específicas de la carrera

- Integra conocimientos pedagógicos, didácticos y curriculares que permitan interdisciplinariamente la actualización de modelos y metodologías de aprendizaje e incorporación de saberes en Lengua y Literatura, basados en el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo, creativo, experiencial y pertinentes en relación con el desarrollo de la persona y su contexto.

1.4. Problemática que aborda la asignatura

- Incompatibilidad entre la aplicación teórico-metodológica de los procesos didácticos de adquisición de la lengua por medio de métodos tradicionales de incorporación de estos procesos.
- Desconocimiento de la problemática real en la que se produce el acto educativo y las situaciones conflictivas dentro del aula.
- Revalorización del rol docente desde la política pública frente al descrédito histórico de la profesión.



2. Metodología de aprendizaje

Conceptualmente, los *estilos de aprendizaje* se entienden como variables personales que, a mitad de camino entre la inteligencia y la personalidad, explican las diferentes formas de abordar, planificar y responder ante las demandas del aprendizaje (Camero, Martín y Herrero, 2000).

Leer más

[Ir a anexos](#)

[Índice](#)

[Glosario](#)

[Referencias
bibliográficas](#)

[Anexos](#)



3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje

Resultado de aprendizaje 1

Interpreta la base teórica y la importancia del proyecto de vinculación en el ámbito educativo.

La vida universitaria se desarrolla bajo el resguardo de tres mandatos fundamentales: la docencia, la investigación y la vinculación con la sociedad. Esta última implica la decisión de los futuros docentes de ponerse al servicio de la sociedad. La vinculación constituye la principal conexión que le permitirá, a usted, señor profesional en formación, dar las respuestas más acertadas que, a nivel educativo, nuestra sociedad exige.

De este modo, a través de los conocimientos teóricos, lo conduciremos para que sea el partícipe de su autoaprendizaje y a dejar enseñanzas significativas que posteriormente aplicará con sus alumnos. Con los conocimientos previos, adquiridos, estará en condiciones de conseguir las herramientas necesarias en beneficio de la entidad educativa con la cual trabajará y de la sociedad en general.

Es hora de adentrarnos en el estudio de algunas definiciones en cuanto al servicio comunitario y en cuanto a la importancia que este tiene dentro del accionar docente. Seguidamente, tendrá la oportunidad de reflexionar en torno a ciertas interrogantes que le

demonstrarán el avance obtenido durante la primera semana de estudio.



Semana 1



Unidad 1. Vinculación con la colectividad

Para dar inicio a este tema, se ha creído conveniente citar algunos artículos que dan fe de la exigencia de este importante componente.

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 “Toda una Vida”, de Ecuador, en su objetivo 4, destaca lo siguiente: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida, para todos”. Dentro de este objetivo se hace hincapié en la protección integral de la niñez y adolescencia, lo cual se relaciona directamente con la educación:

Emprender un cambio de este alcance requiere, claramente, de docentes dispuestos a cambiar la metodología de enseñanza en las escuelas y colegios, y la forma de entender su papel en el proceso de aprendizaje; pero también se requiere de padres de familia comprometidos con la educación de sus hijos en todo momento y de un estado dinámico y flexible que valore a los docentes y fomente una adecuada asignación de recursos. Cuando el estudiante modifica su rol y pasa de ser un simple

receptor de conocimientos a ser protagonista del proceso de aprendizaje, la educación posibilita el crecimiento individual y el desarrollo social, económico y cultural de la sociedad en su conjunto, en cuanto que la educación se relaciona con la salud, la cultura, la recreación y la actividad física, el trabajo, etc., y propicia un libre desarrollo personal. (Plan nacional de Desarrollo Toda una Vida, 2017-2021, p. 55)

El artículo 125 de la Ley Orgánica de Educación Superior (República del Ecuador, 2010) dispone que “las instituciones del sistema de Educación Superior realizarán programas y cursos de vinculación con la sociedad guiados por el personal académico”.

El artículo 87 de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) señala que:

Para la obtención del título de tercer nivel, los estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante prácticas pre profesionales, debidamente monitoreados”. El Art. 88 del mismo documento destaca que: “Se propenderá beneficiar sectores rurales y marginados de la población, si la naturaleza de la carrera lo permite, o a prestar servicios en centros de atención gratuita.

Finalmente, el artículo 107 de la LOES expresa que:

Las Instituciones de Educación Superior (IES) articularán su oferta docente, de investigación y actividades de vinculación con la sociedad, respondiendo a la demanda académica, a las necesidades de desarrollo local, regional y nacional, a la innovación y diversificación de profesionales y grados académicos, a las tendencias del mercado ocupacional local, regional y nacional, a las tendencias demográficas locales, provinciales y regionales; a la vinculación con la estructura productiva actual y potencial de la provincia, y a las políticas nacionales de ciencia y tecnología.

Observe la siguiente tabla en donde se explican los ejes fundamentales que soportan la vinculación con la colectividad y lo que representa cada uno de ellos.

Tabla 1.

Ejes fundamentales de la vinculación con la colectividad

Eje	Descripción
Participación	Involucra a estudiantes, docentes, tutores y trabajadores de la Universidad e interesados del entorno social desde una posición activa y de transformación de la realidad. En el esquema planteado y aprobado, los dos sectores encuentran las mejores condiciones para ejecutar los proyectos con beneficio mutuo
Interacción	Se establece un diálogo intercultural importante y necesario en los momentos actuales para cambiar la matriz productiva y cultural.
Creatividad	A partir de las nuevas ideas y propuestas que se reflejan en los proyectos de acuerdo al contexto donde se van a realizar
Solidaridad	Con los sectores sociales que lo necesitan, especialmente los sectores considerados como vulnerables y marginales
Planificación	Basado en los planes estratégicos y operativos anuales de la institución y de la carrera, que se complementa con los principios básicos del Buen Vivir contenidos en el Plan Nacional 2014-2017.
Conciencia	De los problemas que vive la sociedad. El elemento formador distingue a cada proyecto, pues persiguen involucrar al estudiantado de forma real, proactiva y con un alto sentido ético del trabajo compartido, en aras de convencerles de la relevancia de su desempeño en el radio de acción universitario
Flexibilidad	De manera que sean tenidas en cuenta las especificidades de cada sector de la población
Impacto Social	El fin máximo de la vinculación es dejar huella positiva en la población, región e instituciones en las que se desarrolla.

Obtenido de: Polaino, Cecilia J, y Romillo, Antonio de J. (2017). Vinculación con la Sociedad

1.1. Definición de vinculación con la colectividad

Primero abordaremos el tema desde el enfoque de nuestra Universidad. Es así que el Reglamento de Régimen Académico Interno de la Universidad Técnica Particular de Loja, en su Art. 51, expone lo siguiente:

Las prácticas pre profesionales o vinculación con la colectividad, son actividades de aprendizaje orientadas a la aplicación de conocimientos y al desarrollo de destrezas y habilidades específicas que un estudiante debe adquirir para un adecuado desempeño en su futura profesión. Estas prácticas deberán ser de investigación-acción y se realizarán en el entorno institucional, empresarial o comunitario, público o privado, adecuado para el fortalecimiento del aprendizaje. Las prácticas pre profesionales o pasantías son parte fundamental del currículo conforme se regula en el Reglamento de Régimen Académico expedido por el CES.

Por otra parte, encontramos que:

La vinculación con la sociedad conlleva, en la mayoría de las instituciones de educación superior, la realización de acciones de diversos géneros, caracterizadas por ubicarse fuera de las actividades académicas formales de las instituciones, aun cuando algunas de ellas constituyan un apoyo significativo a la docencia o a la investigación, y, por otra parte, por estar orientadas tanto a la comunidad interna de las instituciones como a las que están fuera de ellas. La vinculación con la sociedad, al interior de las instituciones de educación superior, constituye una función estratégica en tanto su capacidad de articular la docencia con la investigación y la preservación y difusión de sus saberes científicos y, de esta manera, favorecer la formación integral de los estudiantes y de los demás miembros de la comunidad universitaria en un ambiente en el

que la interlocución configura la base de un proyecto orientado a la formación de individuos reflexivos y comprometidos con una sociedad menos injusta. (Brito, Gordillo y Quezada, 2016)

En cambio, González (2018, citado en González, Yépez y García, 2019) expresa lo siguiente:

La vinculación se entiende como la participación responsable de las IES en el desarrollo humano sustentable de la comunidad de la que forma parte, ejecutando programas y proyectos de vinculación que articulen el perfil profesional de los estudiantes, las líneas de investigación de la universidad, la agenda política vigente y las necesidades de la comunidad en un diálogo continuo de coparticipación para promover el progreso y la creación de capital social. Todo esto tiene la finalidad de transformar la realidad y mejorar la calidad de vida de la sociedad.

Las concepciones anteriores, relacionadas a la vinculación con la sociedad y su importancia, nos llevan a concluir que esta es una de las funciones características de la educación superior, que unidas a la formación académica y a la investigación tienen el firme propósito de detectar y solucionar problemas de nuestra comunidad.

Esto solo se logrará a través de un acercamiento de la universidad con su entorno; fusionando efectivamente la teoría con la práctica en función de un desarrollo social sostenible. Es preciso resaltar que las actividades de vinculación se establecen dentro de la misión de nuestra Universidad; la misma que se caracteriza por extender el saber universitario más allá de sus aulas y colocarlo al servicio de la sociedad. De este proceso forman parte no solo los docentes sino ustedes como profesionales en formación, en su incansable deseo por ofrecer un paliativo a las diferentes problemáticas estudiantiles y de esta manera lograr el mejoramiento de la calidad de vida de nuestra sociedad.

Ahora es su turno, señor estudiante, lo invitamos a reflexionar y a responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué es la vinculación con la sociedad?
- ¿Qué importancia tiene para usted el tema de vinculación, ahora que conoce un poco más al respecto?
- ¿Por qué cree que es necesario llevar a cabo proyectos de vinculación a través de las instituciones educativas?



Actividades de aprendizaje recomendadas

¿Quiere saber más sobre este importante tema expuesto a través de la unidad 1? Estoy segura de que sí, entonces lo invito a examinar los siguientes enlaces que seguramente le ayudarán a ampliar sus conocimientos y a vislumbrar la importancia y propósito de implementar un proyecto de vinculación a partir de las necesidades de su entorno educativo.

- El primer enlace corresponde a la **Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador (2010)**, recuperado de: [Enlace](#)

En este documento destacaremos los artículos: Art. 8, literal f), Art. 13, literal a).

- El segundo enlace concierne al **Reglamento de Régimen Académico del Ecuador**. Recuperado de: [Enlace](#)

Dentro de este documento, enfatizaremos en los artículos: 23, numeral 23.1; por otra parte, el artículo 29; finalmente, el artículo 31.

El tercer documento responde a los objetivos planteados dentro del **Plan Nacional Toda una Vida- 2017-2021, de Ecuador**. Recuperado de: [enlace web](#)

Ahora sí, como segunda parte de las actividades recomendadas para esta primera semana de estudio, y luego de haber realizado una lectura analítica sobre los artículos inherentes al tema de vinculación, va a resaltar lo que expresan estos artículos y su punto de vista como futuro docente:

- Ley Orgánica de Educación Superior
- Reglamento de Régimen Académico del Ecuador:
- Plan Nacional Toda una Vida, 2017-2021:

Felicitaciones, señor estudiante, por el estudio en esta primera semana, el correcto aprovechamiento de los recursos sugeridos y el desarrollo de las actividades recomendadas; esto, sin duda, lo conducirá exitosamente a la siguiente unidad.



Semana 2



Unidad 2. El proyecto de vinculación

En los últimos años, cada vez es mayor el número de instituciones educativas, a nivel mundial, que centran sus actividades en proyectos de intervención comunitaria. Estas actividades se han enriquecido a partir de la creatividad, de una adecuada planificación, y deben involucrar a toda la comunidad educativa: docentes, estudiantes y directivos. Esto permitirá generar consensos

necesarios de tal manera que se articulen tiempos y espacios a fin de colaborar en forma conjunta por el éxito del proyecto.

Concretamente, en Ecuador, los proyectos de vinculación en donde participen activamente docentes y estudiantes, es ineludible, así lo establece la Ley Orgánica de Educación Superior en sus artículos 87 y 88 (LOES 2010).

“Los programas de aprendizaje-servicio más exitosos son aquellos en los que los directores hacen del aprendizaje-servicio una parte de la vida cotidiana en la cultura escolar”. Los proyectos de intervención comunitaria y el PEI (2010).

Luego de esta breve introducción y antes de avanzar con esta unidad, es necesario que se familiarice con la estructura de un proyecto de investigación. A continuación, vamos a explorar cada una de las partes que integran un proyecto y lo que incluye cada una de ellas.

Antes de avanzar con la explicación de las diferentes etapas que debe contener un proyecto educativo, lo invito, señor estudiante, a reflexionar sobre ciertas preguntas clave que deberíamos hacernos cuando nos encontramos planificando un proyecto educativo.

- **¿Qué hacer?:** tema de la propuesta.
- **¿Para qué?:** planteamiento del contexto y del problema.
- **¿A quiénes?:** personas implicadas como destinatarios.
- **¿Con quiénes?:** personas implicadas como responsables.
- **¿Dónde?:** lugares y espacios en donde se realizan las actividades.
- **¿Cuándo?:** cuadro temporal en el que se realizará.
- **¿Cuánto?:** etapas previstas y cantidad de actividades específicas a llevar a cabo.
- **¿Cómo?:** técnicas a usar.

- **¿Con qué?:** medios e instrumentos con los que contamos.
- **Evaluación:** Monitoreo: inicial, intermedio y final. (Raúl y Daniel Paglilla, 2007)

**¿Qué le parecieron estas preguntas?, ¿reflexionó sobre las mismas?
¿Verdad que son muy importantes para el trabajo que van a
desarrollar más adelante? Ahora sí vamos a detenernos en cada una
de las etapas del proyecto.**

2.1. Tema

Los estudiantes matriculados en el Prácticum 3: Servicio Comunitario, participarán en un proyecto de vinculación denominado "El cómic y su incidencia en el ámbito educativo". El tema del presente proyecto se ha creado con el fin de que usted, señor estudiante, como ente activo y primordial del mismo, atienda a las necesidades específicas de su comunidad.

Los/las estudiantes participan en un proyecto basado en servicio comunitario, para ello tendrá que comprometerse con la institución educativa elegida a contribuir al trabajo y mejoramiento de la misma. Este compromiso tendrá un beneficio mutuo: significativas experiencias de aprendizaje, mejoramiento de la calidad educativa en la institución elegida y un papel reflexivo que le ayudará con su evaluación académica y posteriormente con la aprobación de la asignatura.

El objetivo de llevar a la práctica el tema elegido es: transformar la realidad de las aulas en nuestros jóvenes de bachillerato a través de las buenas prácticas. Para lograr esto es necesario promover un análisis crítico que recaiga en la solución de problemas reales, utilizar métodos transformadores que permitan estrechar la brecha entre el aprendizaje teórico y la realidad que actualmente vivimos; solo en este sentido se concebirá el aprendizaje en servicio comunitario.

"El siglo pasado podría haber sido una aberración, un tiempo en el que el aprendizaje se inculcaba cada vez más a través de conferencias y libros que a través de la experiencia". (Mrvica, 2017, citado en Yépez, González y Moreano

2.2. Planteamiento del problema

Una problemática social constituye, para sus actores, una situación negativa o indeseada que puede y debe ser modificada favorablemente con una realidad distinta. Es una condición negativa, existente, que todos los profesionales de la educación estamos obligados a identificar. El autor del proyecto comunitario, que en este caso vendría a ser usted, señor estudiante, debe centrarse en observar las necesidades más demandantes que existan dentro de su entorno, para lo cual es conveniente que tome en cuenta los siguientes aspectos:

1. El tratamiento tradicional que se ha brindado a dicho problema y las formas recurrentes de ser abordado.
2. Ubicación geográfica de la población afectada, así como el número de participantes.
3. Responder a las preguntas: ¿Desde cuándo existe el problema y cómo ha sido su progreso? ¿Cuáles son los síntomas negativos concretos?
4. Finalmente, está el impacto; es decir, el cambio social que dejará luego de la puesta en marcha de su proyecto, dentro de la población objetivo, como resultado de la entrega del producto final.

Como Universidad, cada ciclo, se realiza un diagnóstico de las necesidades que aquejan a las instituciones educativas de nuestro

país, en este caso concreto nos hemos centrado en los alumnos de bachillerato.



Semana 3

2.3. Propósito del proyecto

Actualmente, es primordial reflexionar sobre la importancia de buscar estrategias nuevas de aprendizaje que disten de la enseñanza tradicional. De este modo, se considera oportuna la enseñanza-aprendizaje a través de la imagen. Es importante enseñar a nuestros alumnos a comprender, interpretar y analizar imágenes como un soporte significativo para diferentes tipos de texto; lo cual les permitirá, en primer lugar, disfrutar de la lectura convirtiéndose en asiduos lectores; y, posteriormente, reflejar ese disfrute a través de una adecuada redacción.

Los cómics están considerados como una herramienta pedagógica de enormes posibilidades para el mejoramiento de la escritura y de la comunicación en general. Los cómics, llamados también historietas, se encuentran presentes a través de diferentes medios, considerados, erradamente, un producto cuya finalidad es solo entretener. Este estereotipo provoca una connotación despreciativa al asociarse como un aprendizaje efectivo solo para los niveles iniciales o de básica.

Con base en lo anterior, **la finalidad de este proyecto es fortalecer la habilidad lectora y escritora en los jóvenes de bachillerato del Ecuador a través del cómic.** Esto se logrará mediante la aplicación de estrategias y actividades sólidas que ayuden a robustecer

este aspecto transversal que ha tomado protagonismo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, servirá para demostrar la efectividad del cómic como material de aprendizaje para una adecuada escritura, sin que este se delimite a una edad específica. Para ello, es conveniente hacer una reflexión sobre ciertos factores tales como: el factor afectivo, el humor, la creatividad y la libertad de expresión, presentes en un cómic, aspectos que sin duda contribuirán positivamente en los estudiantes a la hora de escribir.

2.4. Actividades

Las diferentes actividades incluidas para el cumplimiento de este proyecto han sido planificadas con el objeto de que usted, señor estudiante, cumpla con las horas de trabajo que el Gobierno exige como requisito previo a la obtención de su título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Debe prestar especial atención a su plan docente, el mismo que incluirá un cronograma de cumplimiento de actividades y entregables durante las 16 semanas de estudio que dura el ciclo académico. Como ya se especificó inicialmente, recuerde que dichas actividades no estarán divididas por bimestres, sino que tendrá que acogerse a las fechas que su docente referencie dentro del plan docente.

2.5. Metodología

La metodología del proyecto de servicio comunitario parte, sin duda, de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos por el docente en formación. Este proceso de intervención debe ser holístico y se iniciará a través de un diagnóstico que el facilitador (en este caso usted), realice al grupo de estudiantes de bachillerato

con el cual trabajará. Cuanto más logre un acercamiento, desde la primera etapa, más involucrado estará con los actores que formen parte de este escenario, dando como resultado acciones más eficaces.

Se buscará profundizar en el análisis de la comunidad o grupo de trabajo elegido (institución educativa), en cuanto a recursos disponibles, necesidades, problemas y opciones de solución. Como resultado de este análisis inicial, se desarrollarán intervenciones que den una respuesta adecuada a las necesidades del grupo intervenido.

Finalmente, con la metodología y destrezas apropiadas, que en algunos casos sugerirá su tutor, podrán ser replicadas de manera adecuada en la ejecución de los talleres. El proceso "in situ" será idóneo ya que le permitirá tener acceso directo y un mejor control del caso. Recuerde que la supervisión de su trabajo debe ser constante y que deberá ser demostrado a través de informes periódicos que su tutor de práctica le solicitará, desde el inicio hasta el final del proyecto.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Aquí culminamos con la unidad correspondiente a vinculación.

Deténgase un momento, y antes de continuar con una nueva temática lo invito a revisar los siguientes artículos:

El primero de María del Pilar Mori Sánchez, quien presenta [una propuesta metodológica para la intervención comunitaria](#), a través de la metodología cualitativa y participativa. Estoy segura de que le parecerá muy interesante y le será de mucha ayuda para el proyecto que está a punto de iniciar.

El segundo artículo corresponde a un estudio realizado el año anterior, en donde se dan a conocer diferentes temas tales como actores implicados en la [vinculación con la colectividad](#), el Marco Legal y la gestión de la educación superior en el Ecuador. Todos estos puntos resumen la relevancia de la vinculación en nuestro país. Por otra parte, muestran los resultados obtenidos a través de diferentes entrevistas con expertos en temas de vinculación con la sociedad, las mismas que responden a preguntas clave dentro de este tema.

Felicidades por el esfuerzo y la dedicación demostrados durante la tercera semana de estudio. Tenga presente el objetivo de la implementación de este proyecto. Si lo cree conveniente, revise los temas planteados anteriormente y efectúe una lectura analítica y valorativa de todos los recursos propuestos.

Cualquier inquietud que se le presente, consúltela con su docente a través de los diferentes canales de comunicación con los que cuentan.

Distinguido estudiante:

Es momento de participar en la **primera actividad sincrónica**. La actividad consiste en una **videocolaboración**, en donde su docente le explicará la metodología de trabajo para el presente ciclo y las actividades que deberá desarrollar paso a paso.

Para una información más detallada, revise su plan docente.



Semana 4

Luego de haber comprendido el objetivo de la vinculación con la colectividad enmarcada en el área educativa, nos enfocaremos en lo que es un proyecto escolar.

Para reforzar este tema y que sea más productivo, nos apoyaremos en el Instructivo de Proyectos Escolares del Ministerio de Educación, 2020. A través de este importante documento conocerá a fondo los objetivos, lineamientos generales, implementación, desarrollo, ejecución y evaluación de un proyecto escolar y del aprendizaje basado en proyectos.

Revíselo ingresando al siguiente enlace: [Actualización del instructivo de Proyectos Escolares](#)



Unidad 3. Proyectos

3.1. ¿Qué es un proyecto?

Como profesional en formación debe conocer y comprender la importancia de un proyecto escolar, revisemos a continuación dos importantes concepciones al respecto: “Proceso único que conlleva un conjunto de actividades planificadas, ejecutadas y evaluadas que, con recursos humanos, técnicos y financieros finitos, trata de

Índice

Glosario

Referencias
bibliográficas

Anexos

obtener unos objetivos en un plazo determinado, con un comienzo y un fin claramente identificables" (Carrión y Berasategi, 2010).

Los Proyectos Escolares se enmarcan en el campo de acción científico y "deberán estar encaminados a obtener como resultado un producto interdisciplinario relacionado con los intereses de los estudiantes, que evidencie los conocimientos y destrezas obtenidas a lo largo del año lectivo, y transversalmente fomente valores, colaboración, emprendimiento y creatividad" (Proyectos escolares, Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen vivir, 2018).

En este sentido, es sustancial ofrecer los instrumentos y espacios necesarios para que se puedan concebir dichas habilidades sociales, de tal manera que se puedan complementar las competencias adquiridas durante sus estudios y, lógicamente, aplicarlas a sus necesidades tomando en cuenta la demanda de los tiempos actuales.

3.2. Aprendizaje basado en proyectos

¿Se ha preguntado alguna vez lo que es un Aprendizaje Basado en Proyectos? Bien, a continuación, revisaremos algunas impresiones de varios autores, con respecto a este tema que complementa al anterior.

El ABP ubica a los estudiantes como el centro del proceso de aprendizaje, esto implica: motivación, construcción del conocimiento, aumento de habilidades sociales y de comunicación, contribuciones en centros educativos, aumenta el autoestima, fomenta valores como curiosidad, compromiso y cooperación, hace despliegue de sus fortalezas, prepararse para la realidad laboral que más adelante tendrán; etcétera. (Proyectos Escolares, Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen vivir, 2018)

Por otra parte, García Martín y Pérez Martínez (2017) nos dicen que: “[...] el ABP tiene como punto de partida el establecimiento de un problema que servirá como motivo y guía para el proceso de aprendizaje. Por esta razón, la selección de un buen problema es un aspecto crítico para el éxito del curso [...]”

En cambio, Maldonado Pérez (2018) sostiene que:

En el modelo de aprendizaje basado en proyectos se encuentra la esencia de la enseñanza problémica, mostrando al estudiante el camino para la obtención de los conceptos. Las contradicciones que surgen y las vías para su solución, contribuyen a que este objeto de influencias pedagógicas se convierta en un sujeto activo. Este modelo de aprendizaje exige que el profesor sea un creador, un guía, que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber acumulado, lo cual puede lograrse si aplica correctamente la enseñanza basada en proyectos. (p.160)

Los pensamientos arriba planteados nos llevan a concluir que el ABP ofrece la oportunidad de poner en práctica métodos formativos centrados en el estudiante. Esta técnica permite a los estudiantes alcanzar los conocimientos y competencias del siglo XXI, a través de la puesta en marcha de proyectos que den respuesta a la problemática estudiantil. Es primordial que los alumnos desarrollen su autonomía y la responsabilidad de la tarea encomendada, siendo ellos los encargados de planificar, construir y presentar el producto final, el mismo que darán respuesta a una problemática de la vida real.

Adicionalmente, incentiva a los alumnos a obtener un aprendizaje notable y satisfactorio y los conecta con el mundo real. A este tipo de aprendizaje se lo considera una técnica innovadora que puede funcionar a la perfección, en especial para aquellos alumnos que demuestren resistencia hacia un tipo de trabajo tradicional, o para quienes manifiesten un bajo nivel de aprendizaje. Es aquí en donde el

profesional en formación cumple un papel preponderante: promover una acción más participativa en donde los educandos enfrenten situaciones, resuelvan, propongan y profundicen situaciones propias de su futuro quehacer profesional.

Recuerde que usted trabajará con estudiantes de BGU (Bachillerato General Unificado), y a diferencia de los niveles inicial y medio, este grupo de estudiantes tienen mayor autonomía en sus tareas. Usted, como profesional en formación y dirigente del proyecto, tendrá el papel de un observador que orienta, apoya y acompaña en el proceso. El trabajo tendrá que priorizarse con base en los intereses de los estudiantes, creando un espacio de libertad y acción que conduzcan al fortalecimiento de su responsabilidad y participación.

En la **semana no 4** debe cumplir con el **entregable 1**.

Debe diagnosticar, previamente, los conocimientos sobre el cómic con que cuentan los alumnos del centro educativo seleccionado; para ello debe aplicar varios instrumentos de investigación.

Para una información más detallada sobre los instrumentos que debe aplicar y luego subir a través de la plataforma CANVAS, diríjase a su plan de estudio.



Semana 5

3.3. Etapas del Aprendizaje Basado en Proyectos

Observen la imagen que se presenta a continuación, en donde se presentan los pasos a seguir para implementar adecuadamente un ABP.

Figura 1.
Pasos del Aprendizaje Basado en Proyectos



Tomado de: <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic>

Ahora sinteticemos qué se debe tomar en cuenta en cada uno de los pasos que muestra el gráfico anterior:

Pasos del Aprendizaje Basado en Proyectos

Para complementar este tema, le sugiero ingresar al siguiente enlace en donde encontrará de manera detallada la descripción de cada uno de estos pasos: [Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en diez pasos](#)

3.4. Roles de alumnos y profesores en el ABP

Adicional a todos los aspectos que deben considerarse en un ABP, debemos tener muy claros los roles que desempeñan tanto alumnos como profesores.

El trabajo con ABP implica una diferencia del rol usual de profesor. Más que ser un experto de contenido que ofrece información, el profesor es un facilitador, responsable de tutelar a los estudiantes. Debe conocer las necesidades de sus estudiantes y solo debe intervenir cuando lo necesiten, de esta manera estimulará el proceso cognitivo: aprender, indagar, descubrir, comparar y compartir.

Por otro lado, el estudiante debe conocer los objetivos del ABP, adquirir un compromiso de trabajo para alcanzar un aprendizaje efectivo. Estar abierto para aprender de sus compañeros y también para compartir sus conocimientos, buscar responsablemente información cuando sea necesario, aprovechar todos los recursos disponibles, practicar habilidades de comunicación, abstracción y análisis de la información.

3.5. Habilidades del aprendizaje basado en proyectos

Se entiende como habilidad a la capacidad, innata o adquirida, que manifiesta una persona para ejecutar una acción con éxito. Estas habilidades, denominadas también por algunos expertos

como “competencias del siglo XXI”, son necesarias para garantizar cualquier carrera profesional de manera exitosa.

La aplicación de la metodología implica la determinación de lineamientos de trabajo, la participación de todos los estudiantes y el aprovechamiento del talento humano contemplado dentro del propio sistema nacional de educación, en fomento del desarrollo integral de los estudiantes (Instructivo de Proyectos Escolares del Ministerio de Educación, 2016).

A continuación, se presenta un esquema de habilidades que el ABP genera en los participantes, promoviendo de esta manera una formación integral.

Figura 2.
Habilidades del ABP



Adaptado de Creamer 2017
Elaborado por: Marcela Castillo.

A partir de esta semana debe iniciar con los talleres. Como primer paso se sugiere consultar sobre actividades que se puedan desarrollar en talleres sobre el cómic.

Como segundo paso, programe los talleres de animación 1, 2 y 3, con una duración de dos periodos de clase cada uno.

- Taller 1: Elaborar un texto narrativo, apoyándose en el cómic
- Taller 2: Elaborar un texto dramático, apoyándose en el cómic
- Taller 3: Diseñar un cómic

Para una información más detallada, revise su plan docente.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Distinguido estudiante, una vez culminada la revisión de los temas correspondientes a la tercera semana de estudio, es conveniente que se detenga a profundizar sobre todos los temas estudiados hasta la presente semana.

1. ¿Qué significa para usted el trabajo en equipo?
2. ¿A qué nos referimos cuando hablamos de entendimiento entre culturas?
3. ¿A qué considera liderazgo dentro de las actividades docente-alumno?
4. ¿Cómo se podría general la comunicación adecuada dentro de este tipo de aprendizaje?
5. ¿Cuál sería el camino idóneo para construir las mejores relaciones interpersonales, consideradas dentro de las habilidades de vida?

6. A su juicio, ¿Cuál sería la forma o una de las formas más exitosas de organizar su tiempo dentro del aprendizaje?
7. ¿Qué estrategias pondría en marcha para solucionar los problemas que se den en el transcurso del proyecto?
8. ¿Cuáles cree que son los beneficios obtenidos de la habilidad tecnológica, dentro del proceso ABP?
9. Dentro de la investigación, lógicamente se considera la reunión de toda la información. ¿Cuál sería su mejor técnica para lograr esta habilidad?

Nota: conteste las actividades en un cuaderno de apuntes o en un documento Word.

Felicitaciones, señor estudiante, por el esfuerzo demostrado durante la quinta semana de estudio.

No descuide la revisión analítica de los recursos sugeridos, el desarrollo de las actividades recomendadas, así como los entregables y los talleres que debe preparar.

Recuerde los canales de comunicación con que cuenta para despejar cualquier inquietud que se presente en el camino.



Semana 6



Unidad 4. Proyectos escolares comunitarios



Fuente: Katy Luck/shutterstock.com

Luego de haber comprendido lo que es un proyecto de vinculación y de habernos enfocado en el aprendizaje basado en proyectos, nos centraremos en lo que son los proyectos comunitarios, ya que este es el enfoque que debe darle a su proyecto.

¿Qué es un proyecto comunitario?

Al respecto, Romero y Aldana nos dicen:

Los proyectos comunitarios consisten en pensar en un conjunto de actividades interrelacionadas que deben conducir al logro de los resultados esperados. De igual manera el

proceso de transformación implica abordar una situación real y cambiarla en beneficio de un colectivo o de la sociedad, por ello es necesaria la participación activa de los involucrados. Además, es considerado en la actualidad una metodología dinámica en los procesos de formación de los estudiantes en las diferentes etapas de su desarrollo profesional y personal. (2019, p.151)

4.1. La planificación de un proyecto comunitario

La planificación debe ser racional y precavida, constituye una acción inteligente de cómo actuar con el objetivo de cumplir con las metas propuestas; es decir, anticipar las consecuencias que acarreará lo planificado, intentando aprovechar adecuadamente los recursos disponibles.

Un proyecto comunitario propicia la integración, análisis y reflexión en las decisiones que se tomen y la consecuente reproducción de acciones de todos los integrantes de la educación local. Es importante reivindicar la participación del docente como actor principal de este proceso, al ser él quien identifique las diferentes situaciones problemáticas dentro de su contexto, a la vez que debe estudiar las diferentes alternativas para solucionarlas.

El Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC) se basa en las fuentes del currículo y lo apoyan algunas áreas del conocimiento:

1. Sociología: ya que se visualizan las demandas sociales y culturales, acerca del sistema educativo.
2. Psicología: ya que se relaciona con los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los alumnos.
3. Pedagogía: por cuanto recoge aspectos del currículo tanto del aula, la escuela y la comunidad.

4. Epistemología: que enfatiza en los conocimientos científico que integran las correspondientes áreas. (Lozano y Lara, 2001, citado en Meza, 2020)

4.2. Etapas de un proyecto comunitario

1. Etapa de diagnóstico:

En esta primera etapa se investiga una situación concreta dentro de la institución educativa. En este caso, dentro de la institución que usted, señor profesional en formación, vaya a trabajar. Será necesario realizar un buen diagnóstico con información relevante y significativa: características de la población escolar con la cual trabajará, rendimiento académico (podría centrarse en la asignatura que nos ocupa), características culturales y económicas, descripción del espacio físico que se utilizará, recursos disponibles. Todos estos aspectos le permitirán obtener una visión más amplia de la comunidad educativa y de su entono.

2. Etapa de Planificación

Una vez definidos todos los aspectos de la etapa inicial (diagnóstico), es conveniente realizar un análisis FODA, para que pueda determinar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que brindan la institución y su entorno. En esta etapa se definen los objetivos del proyecto y se concretan las acciones que darán solución a los problemas localizados.

Durante esta etapa se tomarán en cuenta los recursos con que se cuenta, las estrategias que serán aplicadas, las tareas y el tiempo requerido para el logro de las mismas. Es útil responder a las siguientes interrogantes: ¿qué se desea lograr?, ¿hacia dónde se quiere ir?, ¿con quiénes se cuenta?, ¿a quiénes van dirigidas las acciones? (Meza, 2000).

La formulación de los objetivos debe ofrecer respuestas concretas a mediano y largo plazo a las necesidades y problemas detectados en el diagnóstico. De los objetivos se deducen las estrategias y las formas de evaluar los logros. No deben ser ambiciosos, su formulación debe ser concreta, atendiendo a problemáticas específicas.

3. Etapa de Evaluación

Un modelo de información continua y formativa presupone evaluar procesos y no solo resultados; por lo tanto, debe incorporarse desde el comienzo del trabajo y servir para ofrecer datos permanentes acerca del desarrollo del aprendizaje. Con ello, permite favorecer el desarrollo del aprendizaje de modo continuado y personalizado con cada alumno (Casanova, 2003, p. 130).

Para Carol H. Weis, autora de *Investigación evaluativa*, la evaluación de un proyecto educativo consiste en **“medir los efectos de un programa** por comparación con las metas que se propuso alcanzar, a fin de contribuir a la toma de decisiones sobre el programa y para mejorar la programación futura”. (2016, p.1)

Por su parte, Ramón Pérez Juste, en su artículo Evaluación de Programas Educativos, describe la evaluación de un proyecto educativo como “un proceso sistemático, diseñado de manera intencional y técnica, el cual ayuda a recoger información valiosa y fiable. (2011)

Sintetizando, podríamos decir que la etapa de evaluación es un proceso que permite valorar las acciones realizadas y darse cuenta de la efectividad o no de las mismas. Es sustancial que los resultados de un proyecto se observen a medida que se va ejecutando dicho proyecto: mediano y largo plazo. Es decir, que la evaluación debe realizarse de manera continua a través de las diferentes etapas. Al finalizar la evaluación es conveniente

responder las siguientes interrogantes: ¿qué elementos incidieron negativamente en el desarrollo de las acciones?, ¿qué acciones no resultaron productivas y cuáles deben reforzarse?, ¿cuál fue la actitud de los estudiantes y responsables involucrados?

A través de los siguientes cuadros se resumen los aspectos más importantes dentro de cada una de las etapas revisadas.

Etapas de diagnóstico:

Análisis de la realidad, evaluación de necesidades o evaluación inicial.

Consiste en recopilar datos sobre los destinatarios de la intervención y el entorno: lo que hay, lo que no hay, lo que piensa la gente.

Permite conocer las necesidades e intereses de las personas, así como los recursos con los que se cuenta.

Se realiza mediante la observación, entrevistas, encuestas, reuniones, etc.

Etapas de planificación:

Determinar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del entorno.

¿Qué se desea lograr? ¿Hacia dónde se quiere ir? ¿Con quiénes se cuenta? ¿A quienes van dirigidas las acciones?

Etapas de evaluación:

Qué, cuándo y cómo evaluar.

Emitir juicios sobre el proyecto.

La evaluación se realiza a lo largo de todo el proyecto.

Permite realizar mejoras.

4.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de información en las comunidades

A continuación, se presentan algunas de las posibles técnicas e instrumentos que puede utilizar el docente en la actividad comunitaria. El uso de estas va a depender de la naturaleza, características y necesidades de la comunidad donde se va a actuar.

Cuestionarios: permiten recoger información sobre el problema objeto de estudio, se realizan sobre la base de un formulario previamente elaborado. Explora ideas y creencias sobre algún aspecto de la realidad.

Observación Participante: abarca la totalidad o globalidad de la colectividad. La idea central es la penetración hacia todas las actividades del grupo, comunidad o institución, con la menor distancia posible.

Entrevista: consiste en establecer un diálogo con una persona o con varios miembros de un grupo. Puede ser abierta o temática. En la primera se indaga acerca de la situación general de la comunidad, de la institución, permite la participación de todos los miembros. En la segunda se selecciona un tema y se focaliza la atención de las personas enmarcadas dentro del contexto del quehacer cotidiano. Esto permite la participación de las personas que están más relacionadas con el asunto. La entrevista es abierta, flexible y dinámica.

Diario de Campo: permite registrar información sobre la realidad de la comunidad, las notas deben ser precisas y detalladas, completas y amplias.

En el transcurso de la **semana 6** debe cumplir con el **entregable no 2**

Enviar, a través del CANVAS, la presentación de los tres primeros talleres con el respectivo cronograma de actividades para cada uno, y el listado de los estudiantes que participarán en el proyecto.

Para una información más detallada, revise su plan docente.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Al finalizar la sexta semana de estudio, se recomienda la revisión de los siguientes artículos:

Artículo no 1: La educación con sentido comunitario: reflexiones en torno a la formación del profesorado [Enlace](#)

Este artículo expone un análisis sobre el vínculo entre educación y comunidad y explica las características de los procesos formativos que se llevan a cabo desde una visión comunitaria, así como sus implicaciones. También orienta sobre algunos aspectos que como docentes debemos considerar.

Artículo no 2: Elementos facilitadores y barreras para la participación en proyectos comunitarios [Enlace](#)

Este es un estudio sobre las facilidades y barreras que se pueden presentar en proyectos comunitarios: estudio de caso con población adolescente.

Distinguido estudiante:

Se lo felicita por la dedicación demostrada a lo largo de estas seis semanas de estudio. Aquí concluye la revisión teórica de los temas que se han considerado significativos para que desarrolle con éxito todas las actividades planificadas durante las primeras ocho semanas de estudio.

Índice

Glosario

Referencias
bibliográficas

Anexos



Semanas 7

Durante las semanas 7 y 8, seguirá aplicando todo lo aprendido, a través del cumplimiento de las actividades planificadas y anunciadas en su plan docente.

Recuerde que todas las actividades tienen una fecha de entrega y estas deben respetarse.

Para la **semana 7** se ha previsto el envío del **entregable no 2**.

Para saber con exactitud qué documentos debe enviar, diríjase a su plan docente.

Si necesita más información, consulte con su docente tutor.



Semana 8

Durante esta semana es conveniente que realice una revisión general de todos los temas estudiados, así como el desarrollo de las actividades sugeridas dentro de su plan de estudio.

Si necesita información adicional, consulte con su docente tutor.

Resultado de aprendizaje 2

Analiza los fundamentos, elementos y estructura del proyecto escolar y su incidencia en el ámbito educativo.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje



Semana 9



Unidad 5. El cómic como una herramienta de creatividad y motivación a la lectoescritura

5.1. Definición del cómic

Curiosfera Historia cita la etimología de la palabra cómic donde señala: "deriva de la expresión inglesa comic strip. Traducida al español significa literalmente "tira cómica" (...)". Es así como nosotros lo identificábamos, leamos la tira cómica.

De acuerdo a la Real Academia Española (2010), en su diccionario, al cómic se lo define como "serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia". También se lo conoce como historieta, donde la RAE

Índice

Glosario

Referencias
bibliográficas

Anexos

(2010) lo determina como "serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro."

Varios de nosotros nos hemos relacionado con algún cómic en nuestra infancia, por ejemplo, "Condorito", "Super héroes", "Garfield", "Mafalda", etc. En este tiempo se ha dado una importancia a su creación para fomentar la recuperación de la tradición oral en algunos casos, la identidad cultural y también para motivar a la lectura. Si usted se propone elaborar uno, pondrá a prueba su creatividad y también trasladará lo imaginado a quien lo lea.

La viñeta, según la RAE (2010), se llama a "cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta" o "dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario." Se conocen también como íconos.

De acuerdo al portal académico de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades de la UNAM (2020) se indica que los íconos están acompañados de "frases verbales para interpretarlos", que hay un elemento adicional llamado "nubecilla" en donde va el texto hablado. Manifiesta además que hay diversas representaciones de ese elemento: "el globo con terminación en pico, indica que el personaje habla en voz alta; si en lugar de pico tiene terminación de globos, estará pensando, si está circunscrita por contornos cortados, puede representar diferentes tipos de emociones: ira, miedo, alarido." A ese elemento también se lo conoce como "bocadillo" (Comunidad Baratz, 2020).

5.2. Origen del cómic

Se indica que las primeras manifestaciones del ser humano se presentan al plasmar sus íconos en las cuevas o también en los papiros egipcios, Curiosfera Historia (2020) hace una aproximación

de 14 mil años, así mismo menciona a su inventor Thomas Rowlandson en 1809 con la obra *Los viajes del doctor Syntax*. Sin embargo, en otro estudio realizado por AbeBooks Europa en Iberlibro (2019) indica: "su punto de partida se encuentra entre la aparición de la imprenta, en 1446, y de la litografía, en 1789."

Surgen otras publicaciones como la primera novela gráfica de Rudolph Töpfer publica en 1837, *Las aventuras de Obadiah Oldbuck*, también se publica a nivel mundial el primer cómic *The Yellow Kid* (*El chico amarillo*), el 16 de febrero de 1896, en el diario *The World de Nueva York* (AbeBooks, 2019). Se puede investigar más detalles de la evolución del cómic en el [enlace](#) y un video existente en este blog.

Para asociar algunas historietas que se puede mencionar son: *Winnie the Pooh* (1926), *Tintín* (soviético, 1929), *Mickey Mouse* (1930), entre otros que se pueden investigar en el enlace señalado. Sobre Tintín y otros comics podemos visitar el [enlace](#).



Actividad de aprendizaje recomendada

Luego de finalizar este contenido, usted puede elaborar en un párrafo de cuatro líneas su propio concepto de cómic o historieta y citar al menos cinco antecedentes del cómic.



Semana 10

[Índice](#)[Glosario](#)[Referencias
bibliográficas](#)[Anexos](#)

5.3. Algunos tipos de cómic

De acuerdo con los estudios realizados por Tejedor e Izquierdo (2017), mencionan que los estudiantes colegiales prefieren cinco tipos cómic: de aventura, cómic policíaco, el manga, cómic de ciencia ficción y cómic de superhéroes. Se dan algunas definiciones:

Cómic de aventuras: Este es uno de los géneros más populares caracterizado por la presencia de un protagonista que, lleno de energía y vivacidad, se enfrenta a una serie de problemas con el fin de conseguir un tesoro, resolver un misterio o rescatar una persona. Ejemplo: *Las aventuras de Tintín*.

Cómic policíaco: También conocido como cómic detectivesco o noir (negro, en español), se caracteriza por narrar la investigación de ciertos actos criminales. Ejemplos: *Dick Tracy*, de Chester Gould, entre otros.

El manga: Denominación que se le da al cómic o a las historietas en Japón. (...) Hacía referencia a un conjunto de escenas grabadas en madera caracterizadas por un toque extravagante y satírico, y se caracterizaba por ser caricaturesco y con tintes pornográficos.

Cómic de superhéroes: Caracterizado por la presencia de personajes con poderes sobrenaturales con la misión altruista de defender el planeta de fuerzas abominables y malignas. Estos, por lo general, tienen un alter ego o máscara, pasan desapercibidos por la sociedad.

Cómic de superhéroes: Sin lugar a duda, es uno de los más conocidos hoy en día. Su historia. Ejemplos: *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*.

Cómic de ciencia ficción: Se caracteriza por la presencia de personajes fantásticos y reales que conviven en un mismo universo que dista mucho de la realidad en la que vivimos nosotros. En este tipo de cómics se suele presentar viajes al futuro y pasado, así como eventos apocalípticos que obligan a los personajes a enfrentarse a situaciones de supervivencia extrema. Estos cómics también suelen ser relacionados con el género de superhéroes debido al parecido de situaciones y sucesos. Ejemplo: *The Walking Dead*. (Tejedor e Izquierdo, 2017, p. 30)

La indagación de los tipos de cómic preferidos en los adolescentes permitirá conducirnos a elegir uno que motive a la lectura y creación a través de la escritura con base en alguna temática literaria, por ejemplo, sobre la vida de los escritores ecuatorianos, sobre la historia ecuatoriana aborigen, la educación ambiental, los valores, entre otros aspectos a distinguir, y que además se quiere provocar la reflexión y cambio de actitudes en las personas, o simplemente informar.



Actividad de aprendizaje recomendada

Escoja un tipo de cómic, lea una producción de uno de ellos, y describa cuáles son las características que presenta y haga una reseña de esa obra artística. Puede ser un cómic ecuatoriano o de otro país.

TALLER 1:

Usted aprenderá a elaborar un texto descriptivo y narrativo para su posterior procedimiento de creación del cómic. Revise el plan docente para un mayor detalle de las actividades y el entregable 3.

Orientación:

Elabore un texto narrativo con la idea de lo que va a comunicar a sus estudiantes sobre una temática relacionada con la literatura o las prácticas culturales, etc. Aplique lo que conoce sobre los elementos que se incorporarán en una narración y el tipo de narrador. En esta narración deben constar las partes descriptivas del escenario en donde se mueven los personajes. La extensión debe ser mínimo 350 palabras y máximo 500.

**Semana 11****5.4. La lectoescritura y el cómic**

La lectoescritura es la habilidad para leer y escribir (Sánchez, 2019), de acuerdo a la edad existen diferentes métodos para inducir el amor a la lectura y despertar la creatividad, hay una infinidad de actividades que podemos encontrar en el [enlace](#).

Losada (2017) menciona importantes ventajas del cómic para la formación intelectual de los niños: “fortalece la comprensión lectora y se enriquece el vocabulario, facilita el aprendizaje de idiomas, la memorización, la concentración”, entre otros aspectos.

Alejandro Chaparro (Ochoa, 2017) manifiesta que el cómic es un gran aliado de la lectura, porque permite desarrollar varias

habilidades, vale la pena revisar la entrevista a este personaje en el [enlace](#).

5.5. Beneficios del cómic en diferentes grupos de edad

Quizás porque se trate de una historia contada con dibujos y diálogos cortos, hace pensar que la lectura de cómics solo está dirigida para niños o adolescentes, cuando en realidad también es para toda edad, todo público. De acuerdo a la pirámide del aprendizaje de Cody Blair (citado en Prieto, s.f.), la retención de la información es: "un 5% de lo que se escucha, 10% de lo que se lee, 20% de la utilización de medios audiovisuales, 30% de la demostración, 75% de realizar prácticas, 90% de enseñar a otras personas."

Si unimos todas estas cifras con la lectura del cómic y sumamos porcentajes, obtendremos un aprendizaje del 30%, aunque el 50% del cerebro retiene lo visual. Si elaboramos un cómic, el aprendizaje es del 90%.

Hay algunos beneficios que tienen los cómics, entre ellos trabajar en equipo, fortalecer la creatividad e imaginación, la observación, como se afirma por parte de la comunidad Baratz (2020), que algunos de los beneficios son:

1. Los cómics favorecen la iniciación en la lectura de un modo ágil, divertido, atractivo y visual.
2. Los cómics fomentan el hábito lector entre la población infantil y juvenil (también entre la adulta) a través de narrativas visuales.
3. Los cómics ayudan a adquirir vocabulario gracias a que las viñetas permiten asociar rápidamente las palabras con su significado.

4. Los cómics agudizan el pensamiento al tener que crear un único mensaje a través de las imágenes y los textos.
5. Los cómics promueven el aprendizaje de diferentes y diversas temáticas. Desde la historia, a la cultura, pasando por la ciencia y los valores éticos y sociales, y entre muchas otras temáticas.
6. Los cómics facilitan la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual y la expresión oral y escrita.
7. Los cómics desarrollan la imaginación gracias a sus historias y personajes, además fomentan la creatividad al ofrecer la oportunidad de inventar nuevas aventuras.
8. Los cómics son un estupendo medio de aprendizaje y entretenimiento. (Comunidad Baratz, 2020, p.1)



Actividad de aprendizaje recomendada

Elabore un organizador gráfico sobre los beneficios del cómic que tiene en la motivación a la lectoescritura en diferentes grupos de edad.



Semana 12

[Índice](#)[Glosario](#)[Referencias
bibliográficas](#)[Anexos](#)

5.6. El cómic en Ecuador

Vamos a resaltar algunos antecedentes del cómic ecuatoriano en una publicación de Zabala (2014), cuyo título es *“Historia del cómic ecuatoriano: 100 años de arte secuencial (1970-2014)”*, de la que se puede resaltar que hay una limitación para elaborar una reseña porque la publicación es escasa, debido a la ausencia de publicaciones y distribución de las obras; esta habilidad se la ha visto como exclusiva de los artistas plásticos o diseñadores.

Sin embargo, el Ministerio de Cultura (2013) manifiesta: “la historia del cómic nacional arranca en el siglo XIX. Francisco Martínez Aguirre, un conocido médico, es el pionero.” Posteriormente, él publicó diversas sátiras políticas en los periódicos de la época y luego una revista infantil.

Se puede sintetizar en un cuadro sinóptico algunos cómics de nuestra producción ecuatoriana:

Tabla 2.

Historia del cómic nacional

Década	Obra	Autor y año de publicación	Propósito
30	<i>La Virgen del Cisne y Marianita de Jesús, entre otras.</i>	Pintores de la época	Catolicismo
70	<i>Juanito, el empadronador</i>	Mendoza, 1974	Dar a conocer el censo nacional de la época.

Década	Obra	Autor y año de publicación	Propósito
70	<i>Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano</i>	Margarita Jaramillo Salazar, 1979	Dar a conocer la vida del Ecuador preincaico.
80	<i>"El Gato", "Guayaquil de mis temores" y "Ninja Ecuatoriano"</i>	José Daniel Santibáñez	Varios temas
80	<i>Secreciones del Mojigato</i>	Hugo y Gustavo Idrovo, Marcelo Ferder, Bonil y Juan Lorenzo, 1988	Se planteó una influencia surrealista de los cómics alternativos de EEUU.
90	<i>La T Mutante</i>	Eduardo Villacís y Dick Torres, 1989 - 1991	Difusión musical
90	<i>El espacio de ciencia ficción</i>	Bonil, 1993	Situación política de la época.
90	<i>6 cuentos y caricaturas bélicas La Línea</i>	Wilo Ayllón, 1996	Guerra del Cenepa

Fuente: [Historia del cómic ecuatoriano](#)

Enlace web: [El cómic, el nuevo 'traje' de la literatura](#)

Se han desarrollado en cómics algunas obras literarias, por ejemplo, *El espía*, producto de una adaptación del cuento de Marco Rodríguez; *Un hombre muerto a puntapiés*, de Pablo Palacio; y *El cóndor ciego*, de César Dávila Andrade.

Lo invito a realizar una exploración sobre más publicaciones de cómics de varios ecuatorianos en diferentes revistas y diarios, así como es necesario indagar sobre uno de ellos, en el siguiente [enlace](#).

Figura 3.**Comic 8 Guayaquil de mis temores**

Fuente: Santibáñez, disponible en: [Vida del cómic de JD Santibáñez](#)

De igual forma lo invito a leer una entrevista realizada a uno de los famosos artistas del cómic ecuatoriano, Santibáñez, quien elaboró la obra *Guayaquil de mis temores*, puede explorar en el [enlace](#) y explorar sobre sus [publicaciones](#).

5.7. El cómic, el nuevo traje de la lectura ecuatoriana

El Ministerio de Cultura y Patrimonio (2013) señala que se han realizado algunas publicaciones de cómics en la revista *Leyendas* pues ayuda a la recuperación de saberes ancestrales, se ha considerado al cómic como el noveno arte y una herramienta educativa que ayuda a la conservación de la identidad.

Mena (2017) afirma que siendo el cómic una manifestación cultural importante de Ecuador, no se ha desarrollado porque sus gestores y artistas tienen muy poca visibilidad en comparación con otras disciplinas como la literatura, el teatro, el cine, etc., además se ha visto como un arte menor. Recalca, además, que "es una propuesta estética de gran valor narrativo y tiene características propias que

la separan de los géneros literarios y artes visuales" (Mena, 2017, p.16).

Podemos revisar la situación actual del cómic en el [enlace](#), en donde se leen representantes ecuatorianos como Eduardo Villacís, Fabián Patinho, Melvin Hoyos, Juan Zabala, José Daniel Santibáñez, el Club Cómic de Guayaquil, quienes han realizado importantes publicaciones de historietas, quizá poco leídas por los propios ecuatorianos, y poco difundidas, pudiéndose dar un gran fortalecimiento de la comprensión lectora de los fenómenos sociales, culturales, ambientales, etc.

Una editorial ecuatoriana que está promoviendo la producción del cómic es la editorial El Fakir, de los fundadores: César Salazar, Álvaro Alemán, Gabriela Alemán y Carlos Villareal Kwasek, en donde una de sus obras titulada "*Bestiario*", Caja de aniversario con 7 folletos, los artistas Gabriela Alemán, Álvaro Alemán, Yanna Hadatty Mora, Luigi Stornaio, Eduardo Villacís y Carlos Villareal Kwasek trasladan la literatura de César Dávila Andrade a la historieta y recrean mediante la ilustración a las "bestias davilianas: moscas, puercos, piojos, cóndores, perros y gallos". Esta producción es para un público mayor a 16 años (estudiantes de bachillerato). Esta editorial tiene una importante trayectoria en el mundo literario, le invito a observar más detalles en el [enlace](#)



Actividad de aprendizaje recomendada

Elabore una historia gráfica sobre la evolución del cómic en el Ecuador y su situación actual. Para ello sugiero elaborar siete viñetas con sus respectivos diálogos.

TALLER 2:

Usted aprenderá a elaborar un texto dramático para su posterior procedimiento de creación del cómic. Revise el plan docente para un mayor detalle de las actividades y el entregable 4.

Orientación:

1. Ahora, debe desarrollar el texto dramático, comenzando por separar en diferentes actos la narración, recuerde que al inicio del acto debe constar la descripción del escenario. Posteriormente, debe anotar los nombres de los personajes acompañados de los diálogos y acotaciones.
2. Es indispensable hacer un control de calidad de ortografía y redacción por parte de un par ciego (puede ser un compañero de aula designado por el docente).



Semana 13

5.8. Texto descriptivo, narrativo y texto dramático

La descripción se hará sencilla si apreciamos los detalles de cada elemento en cuestión, por ejemplo, si apreciamos las características del rostro de una persona: la forma de su cabeza, color de piel, el color del cabello y tipo del mismo, la forma de los ojos y colores, la nariz, labios, así como el resto del cuerpo: tronco y extremidades, y otros aspectos como la estatura, contextura, etc. Puede apreciar un ejercicio de descripción en el [enlace](#).

Lo mismo ocurre si observamos en detalle un ave, tenemos que apreciar su tamaño, características de su pico, vuelo, color en sus

diferentes plumajes que cubren su cabeza, dorso, panza, cola, etc. Se puede dar lectura a los aspectos de un ave que se va a observar.

[Enlace](#)

Si queremos describir un paisaje cultural, a veces desde la historia y sus elementos presentes, espacio, etc., podemos apreciar el siguiente [video](#).

En definitiva, el recurso indispensable para hacer una buena descripción es la observación y tener la habilidad de agregar adjetivos a cada elemento analizado, estos adjetivos pueden ser de color, estado, tamaño, forma, cantidad, etc.

Si usted gusta de investigar los tipos de descripción lo puede hacer en el texto de *Expresión oral y escrita*, de Galo Guerrero (2013), en donde se menciona la descripción poética, cinematográfica, expresionista, impresionista, prosopografía, etc. o puede acceder al [enlace](#).

Con respecto a la narración, o sea, contar una historia, se puede construirla con base a la vida real o ficticia, depende de nuestro interés, se debe tomar en cuenta que en ella deben existir personajes, en qué lugar desarrollan sus acciones, qué hacen, en qué tiempo y qué tipo de narrador se va a emplear (si en tercera persona o de forma impersonal, primera persona o incluso segunda persona). En el tipo o enfoque de narración que llamamos hay varios subtipos que se debe considerar, como podemos apreciar en el [enlace](#).

Para elaborar un texto dramático debemos trasladar la narración al diálogo, separando en actos o escenas, empleando, además, acotaciones y haciendo conversar a los personajes, señalando sus emociones. Si describimos cada escena, la persona que lo lee dibujará en su mente y si lo representa podrá plasmar esa decoración del escenario con dibujos u otros elementos. Esto dependerá de la modalidad de representación que elijamos: con actores, con títeres, con radioteatro o con el cómic, en donde incluso se deben producir efectos sonoros. En un cómic que se da lectura en

voz alta, se puede agregar efectos de sonido y leer con intención el texto.

El texto dramático tiene un inicio, nudo y desenlace como lo hay en la narración, se combinan también otros elementos como la poesía, el canto y la danza.

Un cómic también sería una representación dramática escrita y visual, porque tiene sus viñetas y diálogos, entonces aquí se emplea una gran dosis de creatividad y observación, debemos ser cuidadosos de llevar el mensaje a quien los lee. En algunos casos se muestran los cómics y se agrega efectos sonoros y voz de los personajes, como se puede apreciar en este ejemplo del [vídeo](#).

El escuchar un cómic y visualizarlo a la vez facilita la comprensión del mensaje porque se da seguimiento a la lectura y hay un sentido del uso de los signos de puntuación, además de experimentar sensaciones de alegría, suspenso, miedo, etc.

Lo invito a realizar un bosquejo de la temática que usted va a representar como historieta, debe elaborar una narración, agregar descripciones al lugar y luego iniciar con el texto dramático.

TALLER 3:

Usted ya puede crear y presentar su cómic y socializar con sus estudiantes para que ellos también puedan elaborar otras creaciones. Revise el plan docente para conocer los detalles de las actividades y el entregable 5.

Orientaciones:

1. Debe dibujar las ilustraciones de los actos del texto dramático realizado, en el cómic, creando las viñetas y “bocadillos” que sean necesarios para hacer la publicación. Si prefiere dibujar, ponga a prueba su gran habilidad para contar la historia y si no, puede hacer uso de algunas TIC que facilitan hacer cómics.

2. Los cómics deben ser de creación original en un 100%, si usted emplea imágenes prediseñadas por un programa especial, esta creatividad solo se da a nivel de la escritura y ya no de la ilustración. Dada esta dificultad se puede aceptar la elaboración en grupo con máximo dos integrantes. No se aceptan plagios.
3. Una vez que lo ha elaborado, debe entregar a su docente para la revisión, luego debe contarlo a sus estudiantes, realizando la función de "cuentacuentos".
4. Debe pedir a su grupo de estudiantes de colegio que hagan una creación de un cómic, siguiendo estas mismas pautas, puede ser por parejas para que se faciliten las ideas.
5. Debe fotografiar esta actividad y recopilar estos trabajos de sus practicantes, junto con su cómic y entregarlo en una carpeta física y mediante la plataforma virtual Canvas.
6. Si usted va a grabar el cómic, con voz y efectos de sonido, debe subir en un medio audiovisual y compartir el enlace o archivo grabado.



Semana 14

5.9. ¿Cómo elaborar un cómic? Proceso de creación

Existen numerosas opiniones para la elaboración del cómic. Así, por ejemplo, Zabala (2014) manifiesta que la creación de un cómic viene a ser "un ritual de introspección y búsqueda personal, por lo que la voluntad creativa se extiende en casi todos los casos hasta

adaptar la historia a las viñetas; dibujar, entintar, colorear y escribir los diálogos."

Por otra parte, la profesora Ruiz (2016) señala que los niños en primaria pueden elaborar cómics, siempre que se facilite alguna ilustración previa, con el siguiente proceso:

1. Observa despacio las ilustraciones mudas del cómic que tienes delante. Da rienda suelta a tu imaginación para tejer la historia que vas a escribir. Para ayudarte puedes inventar y redactar el texto que te sugieren las ilustraciones en tu cuaderno.
2. Pon un título al cómic y selecciona el texto apropiado para cada viñeta.
3. Escribe el texto en cada bocadillo. No olvides utilizar los signos de puntuación adecuados en cada caso. Al escribir el texto puedes utilizar nombres humorísticos, comparaciones, ironías, etc.
4. Cuenta la historia que has inventado en un tono humorístico utilizando tus propias palabras.
5. Colorea los dibujos del cómic.
6. No olvides firmar al final del cómic, puesto que tú eres su autor. (Ruiz, 2016, p.1).

En el blog de la profesora se pueden apreciar y descargar algunas imágenes de cómics preelaborados para facilitar el ejercicio, tratándose de los niños.

Para Okdiario (2018), en el proceso de creación es mejor que uno mismo elabore los dibujos como autor del cómic, aunque sí se puede agregar diálogos a un cómic mudo. El proceso que indica es el siguiente:

1. Cuando te planteas hacer un cómic debes decidir primero si quieres crearlo completamente o si vas a coger un cómic mudo y añadirle texto, crear unos diálogos en base a sus ilustraciones.
2. Si lo prefieres, y especialmente si se te da bien dibujar, puedes hacer un cómic totalmente desde cero. Sin duda será un reto mucho más entretenido y divertido hacerlo completo, sobre todo si es con niños.
3. Ponle un título al cómic, elige uno que refleje en muy pocas palabras la historia que se va a poder descubrir en sus viñetas.
4. Elige el texto más adecuado para cada viñeta, diseñando un guion completo para que la historia se comprenda a la perfección. Normalmente serán muy pocas palabras en cada viñeta, por lo que deben ser claras y concisas para que se entienda en ellas lo que se quiere transmitir.
5. En los cómics, cada texto va en un "bocadillo", que es como se conoce a ese espacio en blanco con un pico orientado hacia la boca de quien habla.
6. Escribe cada texto en su correspondiente bocadillo, sin olvidarte de añadir los signos de puntuación, exclamación o admiración que sean necesarios. Lo ideal es que todo sea contado de forma humorística, con ironía, divertida.
7. Los dibujos del cómic deben estar coloreados de forma acorde a cada personaje y lo que se quiere reflejar de cada uno de ellos. Normalmente, en los cómics los personajes llevan siempre la misma ropa y en el mismo color, por lo que no te costará mucho hacer esta parte del trabajo.
8. Por supuesto, no te puedes olvidar de firmar el cómic, como cualquier otro trabajo de autor.

Para Borrueal y Wert (2015), en su blog El documentalista audiovisual, indican el proceso de creación de un cómic, se debe realizar un trabajo en equipo; señalan algunas figuras en este proceso: "un guionista, un dibujante, entintador colorista y rotulador", una sola persona podría asumir todos estos, la que se llama "historietista". De igual forma, señalan que existen dos procesos para la creación del cómic: una de documentar el guion y otra de documentar el cómic. Se puede revisar más detalles en el [enlace](#).

5.10. Algunas aplicaciones para crear cómics

Se sugiere visitar algunas aplicaciones para dibujar y crear cómics que son gratuitos como:

- [Pixton](#)
- [Marvel](#)
- [Voki](#)

Por otra parte, se puede acceder al siguiente enlace para aprender a dibujar cómic en donde se pueden descargar textos libremente: [Enlace](#)

En el [enlace](#), en cambio, se muestran los sitios web gratuitos para publicar el cómic en línea.

Actividad obligatoria:

Prepare su entregable 6 con los detalles que se explican en el plan docente.



Semanas 15 y 16

Debe preparar su entregable 7 de acuerdo a lo que se especifica en el plan docente.

[Índice](#)[Glosario](#)[Referencias
bibliográficas](#)[Anexos](#)



4. Glosario

Los términos expuestos se han tomado del diccionario de la Real Academia Española (2010) y también del Gran diccionario enciclopédico visual (RAE, 1995). Constan las definiciones que se relacionan con las temáticas del cómic:

Arte: Virtud, disposición y habilidad para hacer alguna cosa. Acto de expresar o imitar lo material o lo invisible.

Aventura: Acaecimiento, suceso extraño.

Bocadillo: En las historias ilustradas, elemento gráfico que sale de la boca de los personajes y contiene las palabras que estos pronuncian.

Ciencia-ficción: Género literario o cinematográfico, cuyo contenido se basa en logros científicos y tecnológicos imaginarios.

Cómic: Tebeo, historieta ilustrada.

Cultura: Resultado de cultivar los conocimientos humanos materiales e inmateriales de que cada sociedad dispone para relacionarse con el medio y establecer formas de comunicación entre los propios individuos o grupos de individuos.

Describir: Representar o detallar el aspecto de alguien o algo por medio del lenguaje.

Drama: Obra literaria en que se representa una acción real. Poema dramático en que se suelen alternar lo trágico y lo cómico. Género dramático. Suceso conmovedor de la vida real.

Difundir: Propagar o divulgar conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas, etc.

Dramaturgia: Dramática (o) (perteneciente o relativo al drama).

Diligencia: Cuidado y actividad en ejecutar algo. Prontitud, agilidad, prisa.

Educar: Dirigir, encaminar. Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales de un niño y joven. Perfeccionar, afinar los sentidos. Enseñar los buenos usos de urbanidad y cortesía.

Fanzine: Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.

Gestionar: Hacer diligencias para conseguir una cosa.

Ícono: Imagen sagrada, de culto oriental, que consiste en una pintura sobre tabla. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado; p. ej., las señales de cruce, badén o curva en las carreteras.

Instruir: Enseñar, doctrinar. Comunicar sistemáticamente ideas, conocimientos o doctrinas. Dar a conocer a alguien el estado de algo, informarle de ello, o comunicarle avisos o reglas de conducta.

Lectoescritura: Capacidad de leer y escribir. Enseñanza y aprendizaje de la lectura simultáneamente con la escritura.

Manga: Cómic de origen japonés.

Motivar: Influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo. Estimular a alguien o despertar su interés.

Narrar: Contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios.

Promover: Impulsar el desarrollo o la realización de algo.

Policíaco: Dicho de una obra literaria o cinematográfica: Que tiene por tema la búsqueda del culpable de un delito.

Superhéroes/ superheroína: Personaje de ficción que tiene poderes extraordinarios.

Teatro: Literatura dramática. Arte de componer obras dramáticas, o de representarlas. Este escritor y ese actor conocen mucho teatro. Acción fingida y exagerada.

Viñeta: Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta. Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario. Dibujo o estampa que se pone para adorno en el principio o el fin de los libros y capítulos, y algunas veces en los contornos de las planas.



5. Referencias bibliográficas

- AbeBooks Europe. *El origen de la historieta o cómic y su evolución*. (2019). Iberlibro. <https://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>
- Borrueal, I. y Wert, P. (2015). *Proceso de creación de un cómic*. <https://eldocumentalistaudiovisual.com/2015/06/05/proceso-de-creacion-de-un-comic-estructura-y-documentacion/>
- Calchadora, C. (2017). *La historia del cómic*. La Región S. A. <https://www.laregion.es/articulo/xornal-escolar/historia-comic/20170215160916685498.html>
- Camarero, F., Martín del Buey, F y Herrero, J. (2000). *Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios*. *Psicothema* 12, (4) 615-622
- Campagnuolo, J. (2013). *Tips para describir un rostro*. *Escribe romántica*. <http://www.escriberomantica.com/2013/09/tips-para-describir-un-rostro.html>
- Canal Yo Participo (2016). *Cómo hacer una buena descripción*. <https://www.youtube.com/watch?v=4rD8KhvLMB0>
- Canal CarlitoxBanana (2019). *¿Qué paso con los Thundercats al terminar la serie animada?* <https://www.youtube.com/watch?v=y2nVulfFq2I>

Comunidad Baratz (2020). *Los 8 beneficios de la lectura de comic en jóvenes y adultos*. <https://www.comunidadbaratz.com/blog/los-8-beneficios-que-aporta-la-lectura-de-comics-y-novelas-graficas-sobre-los-jovenes-y-adultos/>

Consejo de Educación Superior (2017). *Reglamento de Régimen Académico Consejo Educación Superior*. <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2018/Enero/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf>

Curiosfera Historia (2020). *Historia del cómic, origen y evolución*. <https://curiosfera-historia.com/historia-del-comic/>

Domenech, L., Romeo, A. (s. f.). *Tipos de descripción*. http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/tiposdescripcion.htm

Doméstika (2020). *5 sitios gratis para publicar tu propio cómic*. <https://www.domestika.org/es/blog/4557-5-sitios-gratis-para-publicar-tu-propio-comic>

Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades de la Universidad Autónoma de México (2020). *Texto icónico verbal*. <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlruid3/unidad1/textolconico/comicHistorieta>

Guerrero, G. (2013). *Expresión oral y escrita. Ediloja*.

Guevara, I. (2019). *JD Santibañez: 25 años de “Guayaquil de mis temores”*. <http://gotoons.blogspot.com/2010/04/jd-santibanez-25-anos-de-guayaquil-de.html>

Losada, T. (2017). *Los beneficios de los cómics para los niños*. <https://www.unamamanovata.com/2017/03/14/beneficios-de-los-comics-para-los-ninos/>

- Márquez, M. et. al. (2013). *Aves, características y biología*. <https://aves.paradais-sphinx.com/>
- Maza, M. (2018). *Tipos de narradores y sus características*. <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/tipos-de-narradores-y-sus-caracteristicas-1498.html>
- Mena, J. (2017). *El arte del cómic en Ecuador*. <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6081/1/SM221-Mena-El%20arte.pdf>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio (2013). *El cómic, el nuevo traje de la "literatura"*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-comic-el-nuevo-traje-de-la-literatura/>
- Nivela, M., Echeverría, S., Espinosa, J. (2019). *Los proyectos integradores de saberes en el aprendizaje adaptativo*. <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/search?subject=Proyecto%20integrador%2C%20resultado%20de%20aprendizaje%2C%20tecnolog%C3%ADa>.
- Ochoa, J. (2017). *Un super aliado de la lectura: los cómics*. <https://www.infotecarios.com/super-aliado-la-lectura-los-comics/#.X-TLpha23IV>
- Okdiario (2018). *¿Cómo hacer un cómic?* <https://okdiario.com/howto/como-hacer-comic-2234566>
- Prieto, A. (s. f.). *La pirámide del aprendizaje*. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/27/art1263.pdf>
- Real Academia Española. (2010). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/>
- Real Academia Española. (1995). *Gran diccionario enciclopédico visual*. Edidac; Pev-latros.

Ruiz, M. (2016). ¿Cómo hacer un cómic? <https://webdelmaestro.com/como-hacer-un-comic/>

Sánchez, A. (2019). ¿Qué es la lectoescritura? <https://www.logopediaymas.es/blog/lectoescritura/>

Santibañez, J. (2010). *Cómic book life*. <http://jdcomicbooklife.blogspot.com/2010/04/blog-post.html>

Tejedor, J. P. e Izquierdo, A. F. (2017). *El cómic como herramienta didáctica en los procesos de lectoescritura de los estudiantes de nivel elemental (A1) de Inglés de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Católica Javeriana, tesis para optar al título de Licenciado en Lenguas Modernas*. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/38051/trabajo%20de%20grado%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zabala. (2014). *Historia del cómic ecuatoriano: 100 años de arte secuencial (1970-2014)*. <https://www.goraymi.com/es-ec/guayas/guayaquil/historietas/historia-comic-ecuatoriano-aikld7rsr>



6. Anexos

Anexo 1. Metodología de aprendizaje

Es importante destacar que, en esta asignatura, y por las condiciones especiales de la misma, usted, señor estudiante, trabajará con varios estilos de aprendizaje: *el estilo activo*, a través del cual se involucrará directamente en el proceso de adquisición de conocimientos; *el estilo reflexivo*, el cual es concienzudo, analítico y exhaustivo, a través de este estilo usted podrá analizar y reflexionar sobre la problemática que actualmente atraviesa la educación ecuatoriana, y con base en esta reflexión, buscará dar solución a los problemas más comunes que se presentan en las aulas.

Por otra parte, aplicará también *el estilo teórico*, basado en la abstracción y razonamiento de las diferentes concepciones y documentos primordiales que deberá revisar para apoyarse en el estudio de la presente asignatura. Esta metodología le permitirá ser más crítico y extraer sus propias conclusiones. Por último, aplicará *el estilo pragmático* basado en una práctica activa, directa y realista. Aquí aplicará todos los conocimientos teóricos previamente adquiridos y comprobará si estos funcionan o si necesitan una readecuación.

Con este importante preámbulo, a continuación, me permito compartir algunas orientaciones importantes que le ayudarán a desenvolverse con eficacia y eficiencia en todos los aspectos y actividades planificadas durante el presente ciclo académico:

- El material en el cual usted se apoyará es la guía didáctica titulada *Prácticum 3: Servicio Comunitario*; la misma que abarca todos los contenidos, recursos y actividades de aprendizaje; así como la orientación adecuada con el fin de que logre cada uno de los resultados de aprendizaje planteados.
- No contará con un texto básico; sin embargo, es fundamental que revise todos los documentos sugeridos dentro de este documento, y otros que pueda incorporar en su biblioteca y que respondan a lo que expone el Ministerio de Educación del Ecuador. Este cúmulo de documentos le ayudarán a autoprepararse en cuanto a vinculación con la colectividad, proyectos escolares y en referencia al cómic, resaltando la incidencia en el ámbito educativo en estudiantes de bachillerato, pues como ya se explicó inicialmente, este será el tema en torno al cual usted deberá preparar y aplicar su proyecto.
- Como segundo documento importante, cuenta con el plan docente propuesto para el período de estudios abril-agosto 2021. Este archivo lo encontrará disponible dentro de su curso, en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). Esta matriz le dará una visión integral de la materia, pues en ella se encuentran dispuestos, entre otros datos de importancia, los contenidos, actividades (entregables), estrategias didácticas y fechas de cumplimiento, de manera detallada.
- El estudio a través de la modalidad a distancia demanda de un nivel de esfuerzo y responsabilidad mayores que en la modalidad presencial. Tenga presente que usted es el ente más importante de este reto y quien conducirá su aprendizaje.
- Examine los temas de estudio, respetando el orden dispuesto para cada semana. Se notifica que dentro de esta asignatura no se trabajará por bimestres. Los temas, talleres y entregables se guiarán por semanas. Si tiene inconvenientes

para identificar las fechas, las podrá consultar de manera precisa, dentro del recuadro “*evaluación de la asignatura por bimestre*”, dentro del plan docente.

- También es conveniente que disponga de un lugar tranquilo y adecuado para iniciar su aprendizaje. Luego, desarrollará una lectura razonada, subrayado o extracción de lo que considere más relevante. Lógicamente, los temas que considere más complejos demandarán mayor atención de su parte.
- Utilice, a conveniencia, diferentes recursos que le ayudarán a complementar su estudio: lápiz, resaltadores, fichas, resúmenes, esquemas o cualquier otra inventiva que considere útil.
- Explore semanalmente el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), en donde periódicamente se publican anuncios importantes, recordatorios, así como los enlaces correspondientes a las diferentes actividades y al chat de consulta semanal en donde podrá despejar sus inquietudes.
- El alumno participará activamente de las 96 horas de trabajo, en función de las actividades determinadas tanto en línea como *in situ*, según se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 1.

*Referencia sobre actividades y horas de trabajo del Prácticum 3:
Servicio Comunitario*

	Tipo de actividad	Horas trabajo en línea	Horas de trabajo <i>in situ</i>
Actividades orientadas al acompañamiento y retroalimentación de los estudiantes en los procesos de inserción, ejecución y sistematización de la práctica.	Foro, videocolaboración, cuestionario, chat de consultas semanal	8	

	Tipo de actividad	Horas trabajo en línea	Horas de trabajo <i>in situ</i>
Orientadas a evaluar la práctica que realiza el estudiante en el escenario establecido.	Talleres		88 horas
Orientadas a la elaboración de documentos que evidencien el logro de los resultados de aprendizaje declarados en la planificación.	Entregables		

Adaptado de: Plan Docente Prácticum 3: Servicio Comunitario, periodo abril-agosto 2021

Elaborado por: Marcela Castillo Vera

- La evaluación de aprendizajes es considerada, por la UTPL, como un factor clave que permite realizar un seguimiento del desempeño de nuestros estudiantes en su proceso pedagógico. La evaluación formativa y sumativa se planifica con base en las actividades previamente establecidas para cada bimestre, y se reflejan en el plan académico.
- Planee y cumpla con su horario de estudio. Dedique al menos 5 horas semanales a la revisión de contenidos, y al desarrollo de las actividades propuestas.
- Tenga a mano el cronograma de actividades y entregables. Organice una carpeta digital con todos los documentos solicitados, de esta manera se facilitará su envío en las fechas establecidas. Recuerde que debe cumplir estrictamente con las fechas destinadas para cada actividad y entregable.
- Recuerde, distinguido estudiante, que usted representa la imagen de nuestra Universidad ante el centro educativo elegido y ante la sociedad. Sea cortés, amable y respetuoso. Aplique una correcta expresión lingüística tanto oral como escrita.

- Todos los estudiantes, sin excepción, deben cumplir al pie de la letra con las actividades detalladas en el plan docente. Para los estudiantes del extranjero se compartirá, a través de la plataforma, un documento en el cual se dé a conocer la forma de cumplimiento.
- No se llevarán a cabo evaluaciones presenciales ni de recuperación. La aprobación se acogerá a lo establecido en el Reglamento de Régimen Académico Interno de la Universidad; es decir, que el estudiante que curse la asignatura del Prácticum 3, aprobará la asignatura con el 70% del total de la nota (7/10).
- El sistema de calificaciones *GradeBook* pondera cada una de las notas obtenidas en cada actividad y entregable, dando como resultado una sola nota al final del ciclo.

[Ir al contenido](#)

[Índice](#)

[Glosario](#)

[Referencias
bibliográficas](#)

[Anexos](#)