

COMICS U N



# Contenido:

1. Comicteca
2. **El cuento**
3. **Manual de instrucciones**
4. **El dibujo en el comic**
5. **El personaje**
6. **La adaptacion en el comic**

# Comicteca

1.- OCTUBRE 30 La primera ficha es su definición sobre ¿Qué es narración gráfica? Y su importancia en su oficio o trabajo.

La narración gráfica es una forma de comunicación visual que utiliza ilustraciones, diagramas, gráficos y otros elementos visuales para contar una historia o transmitir información de manera clara y atractiva. Para un estudiante de estadística, la narración gráfica es fundamental, ya que permite representar conjuntos de datos de forma visual, ayudando a interpretar patrones, distribuciones y relaciones de manera intuitiva, como en gráficos de barras o diagramas de dispersión. Además, es esencial para comunicar hallazgos estadísticos de manera efectiva, especialmente a personas sin un trasfondo técnico, haciendo que los resultados sean más comprensibles y persuasivos. También facilita el análisis de datos al permitir identificar rápidamente anomalías, tendencias o correlaciones, mejorando la calidad del análisis y las conclusiones. Por último, en proyectos y presentaciones, la narración gráfica enriquece el contenido y lo hace más atractivo y convincente, destacando el impacto visual de los resultados estadísticos.

2.- NOVIEMBRE 6 la segunda es sobre la publicación que compro o consiguió para la comicteca, IMAGEN (foto de la PORTADA): TÍTULO (Publicación): NÚMERO: AUTORES

Título: Puberman

Autor: Maria Villegas

Guión: André Didyme-Dome

Ilustracion: Ivan Chacon

Productor: Felipe Rueda Saenz

Colorista: Andres Gomez

Editorial: Villegas editores

Año: Septiembre 2009



La historia trata de un joven que esta afrontando y pasando su pubertad. La historia empieza relatando su dia a dia, cuando de la noche a la mañana su vida cambia completamente, y se convierte en algo completamente desconocido. Dado esto el joven se desencadena en encontrar una explicacion a todo esto y ahí es cuando llega el libro de Puberman a sus manos. Libro que contiene informacion valiosa para todas las victimas de la epidemia adolescente y sus peores sintomas.

### TRAVESIA DEL UMBRAL

Tenemos una nueva misión y es encontrar quienes somos, y porque hemos cambiado. Descubrir que razones y causas nos llevaron al caos.



### LOS ALIADOS, ENEMIGOS Y LAS PRUEBAS

Los aliados que podemos encontrar es su misma familia, enemigos puede ser el mismo al no poder catalogar que tipo de individuo es, y una de las muchas pruebas que tiene es encajar en ese espacio social.



### ACERCAMIENTO A LA CUEVA MAS PROFUNDA

Es en el momento donde el joven no sabe que hacer con su existencia, porque no se reconoce ni a el mismo, todo lo relacionado con el sinónimo de caos, y para el ni para nadie esta bien la existencia de esa vibra



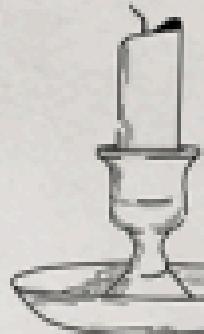
### NUEVA RESURRECCION

Llega un pequeño mentor que es su hermano y le comenta que él nunca volverá a ser el mismo y le obsequia el libro Puberman para que pueda darle una respuesta a todas sus incógnitas



### MUNDO ORDINARIO

Un estudiante de primaria lleva su vida normal y cotidiana. Se alista para ir a la escuela, se ducha, desayuna y se despide de su familia. Lleva su día normal de un día en la escuela.



### LLAMADA A LA AVENTURA

El joven despierta la mañana siguiente y se percata que todo ha cambiado, su habitación desordenada y todo el ambiente son gritos y destrucción. Su versión llena de caos entra en acción.

# EL viaje del heroe

PUBERMAN



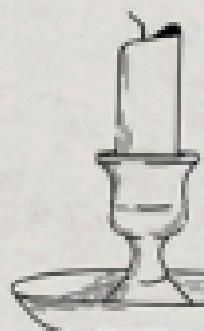
### RECHAZO A LA LLAMADA

El dialogo intrapersonal parece ser buena opción de descubrir que pasa con uno mismo, dialoga y se cuestiona preguntas como ¿En que me he convertido?



### REGRESO CON PERSECUCION

Nuestro protagonista está lleno de inquietudes, pero está seguro que tiene que encontrar una solución, así que trabaja en buscarla tratando de cambiar su estilo de vida



### ENCUENTRO CON MENTOR

El joven se cuestiona y busca ayuda en su familia, se dan cuenta que realmente había una problemática y llegan sus dos mentores. Su madre y su hermano,

**NOVIEMBRE 20:** Subir el cuadro de excel de 2 páginas del guión desglosado como se propuso en la clase (usar la plantilla propuesta)



**<- Página 6**

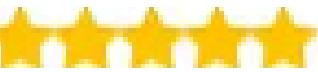


**Página 7 ->**

Titulo:	Puberman						
Editorial:	Villegas editores						
Año publicacion:	2009						
Autores:	Ilustracion: Ivan Chacon, Colorista: Andres Gomez, Autora: Matia Villegas						
Sinopsis:	Los adolescentes de hoy navegan por la vida en busca de respuestas a todas las confusiones y cambios típicos de su edad. Con tono directo y sin juicios, basado en testimonios, preguntas, inquietudes y emociones reales de los adolescentes, este libro intenta dar respuesta u orientarlos correctamente en muchas de sus inquietudes. Músculos, mujeres, deportes, videos, acné, datos curiosos, humor, internet, música, bromas, dinero, riesgos, protecciones, son sólo algunos de los temas tratados. Lleno de información, ideas prácticas, modernas ilustraciones y tips, y avalado por profesionales en cada una de sus áreas, Púberman es una guía perfecta para sobrevivir la adolescencia sin morir en el intento.						
Pagina	Viñeta:	Plano	Descripcion de la escena:	Dialogos de los personajes :	Carte las	Cartu chos	Onomato peyas
6	1	General	En esta escena, nuestro personaje principal es arrojado bruscamente desde un autobús, cayendo al suelo con un sonido seco que resuena en el ambiente. Mientras su cuerpo se desploma, una nube de polvo se levanta a su alrededor, acentuando la fuerza con la que fue expulsado. En el aire, aparece flotando una marca de texto llamativa, que exclama con desprecio: "¡Fuera de aquí, vago!". Esta inscripción parece dirigirse no solo al personaje, sino también al espectador, subrayando la humillación que acaba de sufrir.	Personajes dentro del autobus: ¡Fuera de aqui, vago!	x	x	x
6	2	General	En esta eviñeta podemos ver la relacion entre tres hermanos, podemos ver en la escena que dos de los hermanos estan forsejenado, mientras otro de ellos simplemente observa mientras tiene un libro en la mano. Los otros dos hermanos estan discutiendo por el control remoto	Hermano mayor: "Quiero ver mi programa ¡Tonta!"	x	x	x
6	3	General	La tercera viñeta de esta pagina nos muestra a tres personajes en un restaurante, el hermano que tenia el libro en las manos en la viñeta anterior, la mascota que es un perro bastante particular y por ultimo una anciana bebiendo algo. Esta viñeta no representa mucho y nos deja con bastante curiosidad sobre su significado.		x	x	x
6	4	General	En nuestra ultima escena repetimos personaje al perro y al joven protagonista, la escena es situada en la habitacion del joven donde duermen ambos en compagnia del perro y el perro celebra que el joven ya esta durmiendo.	Perro: "Hasta que por fin se durmio esta bestia...!"	x	x	x
7	1	Plano detalle	En este plano visualizamos que un reloj mostrandonos que son las 3 am y como un artefacto rompe nuestra alarma cruelmente.		x	x	x
7	2	Primer plano	En esta alarma asimilando que son las tres am dado el reloj, tenemos a nuestro personaje principal haciendose una pregunta. "¿Que me esta pasando?	Joven preguntan dose a si mismo: ¿Que me esta pasando?	x	x	x

NOVIEMBRE 27: Hacer una búsqueda en las redes y páginas del título que le tocó y bajar 2 comentarios o reseñas sobre el misma (1 positiva y 1 negativa) agregar los datos y enlaces de la página donde lo encontró.

## Puberman

Hada Jessica Perez Gutierrez  Sábado 23 de Enero, 2021

✓ Compra Verificada

Muy buen libro, super recomendado para leer con niños preadolescentes y adolescentes, con el objetivo de entender los cambios que vienen en esa época.



Esta opinión es útil



No es útil

Nora González  Miércoles 14 de Julio, 2021

✓ Compra Verificada

Fácil de leer, agradable y simpáticas ilustraciones, para leer y compartir con mi hijo.



Esta opinión es útil



No es útil

Comentarios negativos no encontre, puede ser porque la publicacion no es tan conocida. Si encuentro los anexare.

Agrego un comentario de mi parte / Negativo constructivo:

Es un libro que tal vez exagera algunos detalles con la vida adolescente, presentando situaciones y emociones de forma tan intensificada que puede resultar poco realista en algunos momentos. Aunque esto podría haber sido una estrategia para captar la atención del lector joven, hay momentos en los que la narrativa parece forzada, como si intentara mostrar una visión extrema de los altibajos emocionales típicos de la adolescencia. Sin embargo, esta exageración podría ser vista también como una forma de dramatizar la experiencia juvenil y hacerla más impactante para aquellos que buscan identificarse con las situaciones extremas que se describen.

Comentarios positivos: <https://www.buscalibre.com.co/libro-puberman/9789584258489/p/50227096>

**DICIEMBRE 4 DEL 2024:** Revisar la presentación del dibujo en el cómic y hacer un comentario (media cuartilla) de la gráfica en la publicación (estilo de dibujo, líneas, tramas, color, bocadillos, tipografía etc)

## Puberman ESTILO DE DIBUJO

La narrativa de Puberman es igualmente vibrante y juega con la irreverencia, la sátira y la exageración para contar las historias de sus personajes. Cada viñeta se convierte en una pequeña obra de arte que no solo avanza la trama, sino que también permite al lector sumergirse en un mundo donde las emociones, situaciones y conflictos son presentados de manera cómica pero con una sensibilidad que puede conectar con experiencias reales, sobre todo las relacionadas con la adolescencia.

Las interacciones entre los personajes están cargadas de energía, y sus diálogos se ven reflejados en el diseño de los bocadillos, que no solo sirven para transmitir el contenido verbal, sino también para complementar la expresión y el tono de cada conversación. Las formas y tamaños de las letras fluctúan de acuerdo con la intensidad de la emoción que se quiere transmitir, ya sea una exclamación llena de sorpresa o una línea sarcástica que subraya el humor ácido de la situación.

En cuanto a la estructuración de las páginas, Puberman aprovecha la disposición de las viñetas para dar ritmo y fluidez a la lectura. Las transiciones entre escenas se hacen de manera efectiva, con cortes abruptos que mantienen al lector en constante expectación. Este estilo de narración visual se combina perfectamente con la naturaleza episódica del cómic, donde cada capítulo tiene una resolución que, a su vez, abre la puerta para nuevas situaciones cómicas y conflictos.

La estética de Puberman también se distingue por su capacidad para adaptarse a diferentes estilos visuales según el tono del capítulo. En ocasiones, el cómic opta por una representación más simplificada de los personajes y los fondos para aumentar la comicidad de una situación absurda, mientras que en otros momentos, utiliza detalles más elaborados y sombras dramáticas para resaltar momentos de tensión o reflexión. Esta flexibilidad visual demuestra un enfoque creativo que mantiene la atención del lector y asegura que cada momento de la historia sea visualmente atractivo.

En resumen, el estilo gráfico de Puberman no solo está diseñado para entretener, sino también para construir una atmósfera que acompaña y potencia la narrativa. La combinación de ilustraciones dinámicas, color vibrante, tipografía expresiva y una estructura narrativa ágil hace que este cómic sea una experiencia envolvente, ideal para un público joven que busca diversión y una visión cómica de las experiencias cotidianas.

# El cuento

¡Ran, ran! Suena la alarma a las 5:20 am. Es hora de prepararme para mi clase de las 7:00 am. Como es costumbre, lo primero que hago es revisar mi correo, siempre existe la posibilidad de una cancelación. Al abrir mi bandeja de entrada, encuentro un mensaje de mi maestro que nos advierte que Munera marca el inicio de tiempos críticos en la UNAL. Me levanto y refunfuño, pero tendré que ir a clase de todas formas.

Aquí me encuentro, alistándome para salir y tomar el transporte público a tiempo, cuando me encuentro con la primera sorpresa del día: hay corte de agua en mi localidad. Una ducha convencional no será parte de los planes, así que me las ingenio para asearme como pueda, usando el agua almacenada en recipientes. Para las 5:40 am, logro estar casi listo para desayunar.

Justo cuando estoy terminando de organizarme, llega otro correo: han cancelado mis otras dos clases del día. Sin embargo, el profesor de las 7:00 am se mantiene firme en su decisión de dar clase. Faltar no es una opción; su asignatura es demasiado importante y su exigencia, conocida por todos.

Son casi las 6:00 am, lo que significa que cada minuto me acerca más a esa experiencia única y casi poética que representa viajar en TransMilenio. Mientras me preparo mentalmente para la odisea, me repito a mí mismo: "¡Hoy será un día a la intemperie!" El viaje transcurre sin mayores contratiempos hasta que, llegando a la Universidad Nacional por la Carrera 30, a la altura del SENA, me encuentro con una sorpresa desagradable: las obras de construcción del Metro de Bogotá han tomado el espacio. Los caminos están bloqueados, y las vallas y maquinaria limitan el paso de los peatones. Me veo obligado a tomar un desvío, rodeando la construcción por calles alternativas, mientras el tiempo sigue corriendo y la hora de clase se acerca inexorablemente.

Después de sortear todos los obstáculos urbanos, llegó finalmente al campus. Con el cabello todavía húmedo por mi improvisada ducha y algo agitado por la caminata extra, revisó una última vez mi celular antes de entrar al edificio. Y ahí está: un nuevo correo recibido hace apenas cinco minutos. El profesor de las 7:00 am, aquel que se mantuvo firme en su decisión, aquel por quien me aventuré en esta odisea matutina, finalmente se había unido al paro. "Clase cancelada", dice el asunto del correo.

Me quedo un momento de pie, contemplando la ironía de la situación, mientras otros estudiantes que también acaban de leer el correo comienzan a dar media vuelta. Suelto una risa cansado y pienso: "Todo este esfuerzo para nada". Pero así es la vida universitaria, llena de sorpresas y aprendizajes, incluso cuando las clases se cancelan. Al menos el café de la facultad ya debe estar abierto, y después de esta aventura, definitivamente me he ganado uno.

## Un día con cambios de planes.

¡Ran, ran! Suena la alarma a las 5:20 am. Es hora de prepararme para mi clase de las 7:00 am. Como es costumbre, lo primero que hago es revisar mi correo, siempre existe la posibilidad de una cancelación. Al abrir mi bandeja de entrada, encuentro un mensaje de mi maestro que nos advierte que Munera marca el inicio de tiempos críticos en la UNAL. Me levanto y refunfuño, pero tendré que ir a clase de todas formas.

Aquí me encuentro, alistándome para salir y tomar el transporte público a tiempo, cuando me encuentro con la primera sorpresa del día: hay corte de agua en mi localidad. Una ducha convencional no será parte de los planes, así que me las ingenio para asearme como pueda, usando el agua almacenada en recipientes. Para las 5:40 am, logro estar casi listo para desayunar.

Justo cuando estoy terminando de organizarme, llega otro correo: han cancelado mis otras dos clases del día. Sin embargo, el profesor de las 7:00 am se mantiene firme en su decisión de dar clase. Faltar no es una opción; su asignatura es demasiado importante y su exigencia, conocida por todos.

Son casi las 6:00 am, lo que significa que cada minuto me acerca más a esa experiencia única y casi poética que representa viajar en TransMilenio. Mientras me preparo mentalmente para la odisea, me repito a mí mismo: "¡Hoy será un día a la intemperie!"

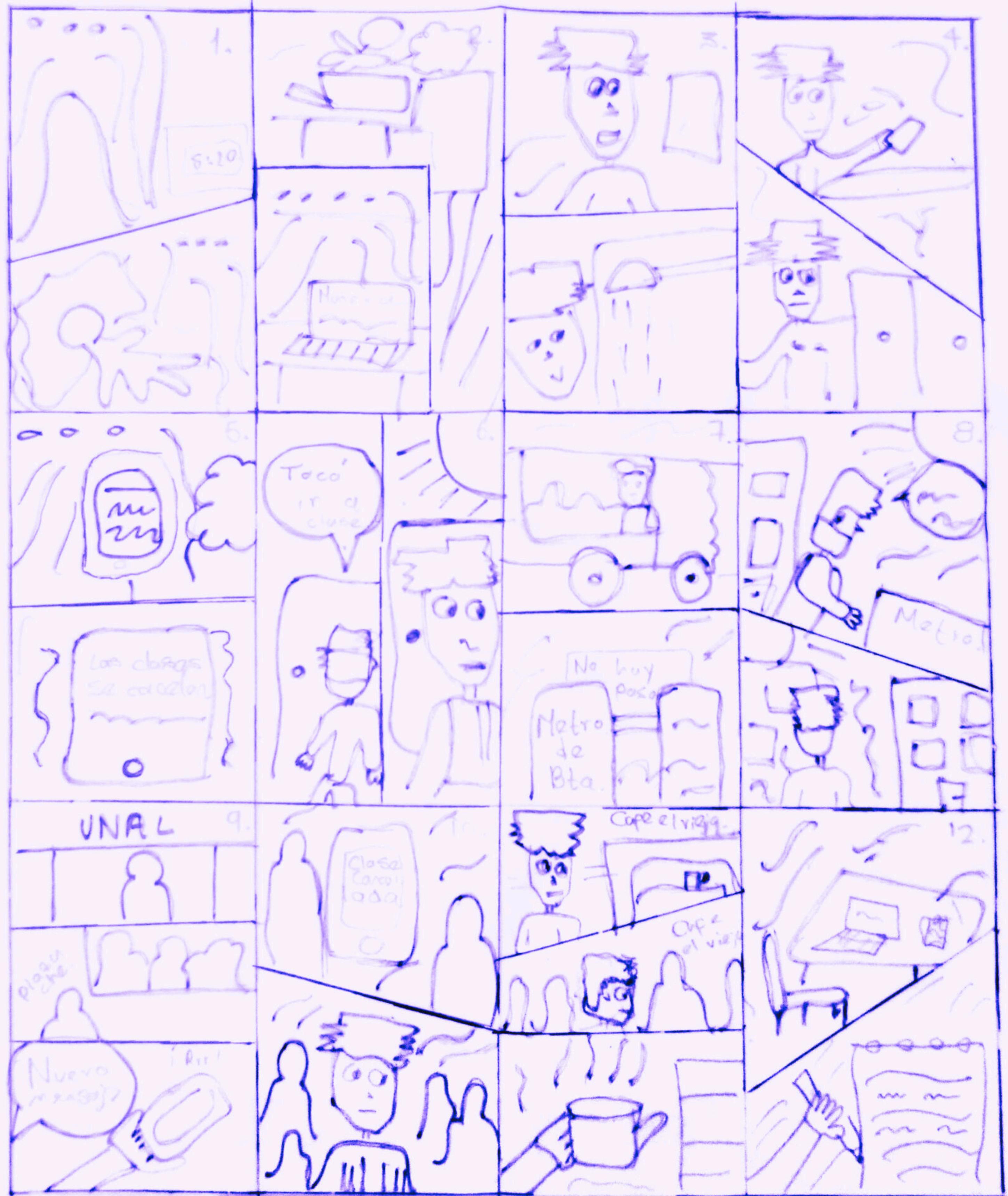
El viaje transcurre sin mayores contratiempos hasta que, llegando a la Universidad Nacional por la Carrera 30, a la altura del SENA, me encuentro con una sorpresa desagradable: las obras de construcción del Metro de Bogotá han tomado el espacio. Los caminos están bloqueados, y las vallas y maquinaria limitan el paso de los peatones. Me veo obligado a tomar un desvío, rodeando la construcción por calles alternativas, mientras el tiempo sigue corriendo y la hora de clase se acerca inexorablemente.

Después de sortear todos los obstáculos urbanos, llegó finalmente al campus. Con el cabello todavía húmedo por mi improvisada ducha y algo agitado por la caminata extra, revisó una última vez mi celular antes de entrar al edificio. Y ahí está: un nuevo correo recibido hace apenas cinco minutos. El profesor

# Storyboard



# thumbnails



# Primera pagina

- Boceto
- Entintado



# Portada

- Boceto
- Entintado



# MANUAL DE INSTRUCCIONES

# GHOST RIDER

## PASOS PARA DISFRAZ DE GHOST RIDER

1. CONSIGUE UNA MÁSCARA DE CRÁNEO DE PLÁSTICO O FOAM Y PINTA DETALLES REALISTAS CON SOMBRAS NEGRAS Y GRISES PARA DARLE PROFUNDIDAD.

2. ENCUENTRA UNA CHAQUETA DE CUERO NEGRA. CON PINTURA ACRÍLICA NARANJA, ROJA Y AMARILLA, AÑADE PATRONES QUE IMITEN LLAMAS ASCENDENTES.

3. TOMA UNOS GUANTES NEGROS Y DECORA LOS DEDOS CON LÍNEAS QUE PAREZCAN HUESOS BRILLANTES.



4. USA PANTALONES DE CUERO O JEANS NEGROS AJUSTADOS.

5. ENCUENTRA UNAS BOTAS NEGRAS Y AGREGA CADENAS METÁLICAS ENROLLADAS ALREDEDOR DEL TOBILLO.

6. COMPRA CADENAS PLÁSTICAS LIGERAS EN UNA FERRETERÍA Y PÍNTALAS CON SPRAY METÁLICO.

7. ADORNA TU BICICLETA CON TIRES DE TELA NARANJA Y ROJA PARA SIMULAR FUEGO.



8. PINTA LAS LLANTAS CON PATRONES DE LLAMAS Y COLOCA REFLECTORES EN FORMA DE CALAVERAS.

9. USA SPRAY PARA EL CABELLO Y PINTURA FOSFORESCENTE EN LOS BORDES DEL DISFRAZ.

10. PARA UN EFECTO MÁS REALISTA, COLOCA MECHONES DE FIBRA ÓPTICA O TIRES LED EN LA MÁSCARA DEL CRÁNEO.



11. ENSAYA MOVIMIENTOS LENTOS Y FIRMES FREnte A UN ESPEJO, ASEGURÁNDOTE DE PARECER UN ESPÍRITU VENGADOR EN BICICLETA. UN PLANO MEDIO AL DETENERTE CON LA BICICLETA REFORZARÁ TU PRESENCIA.

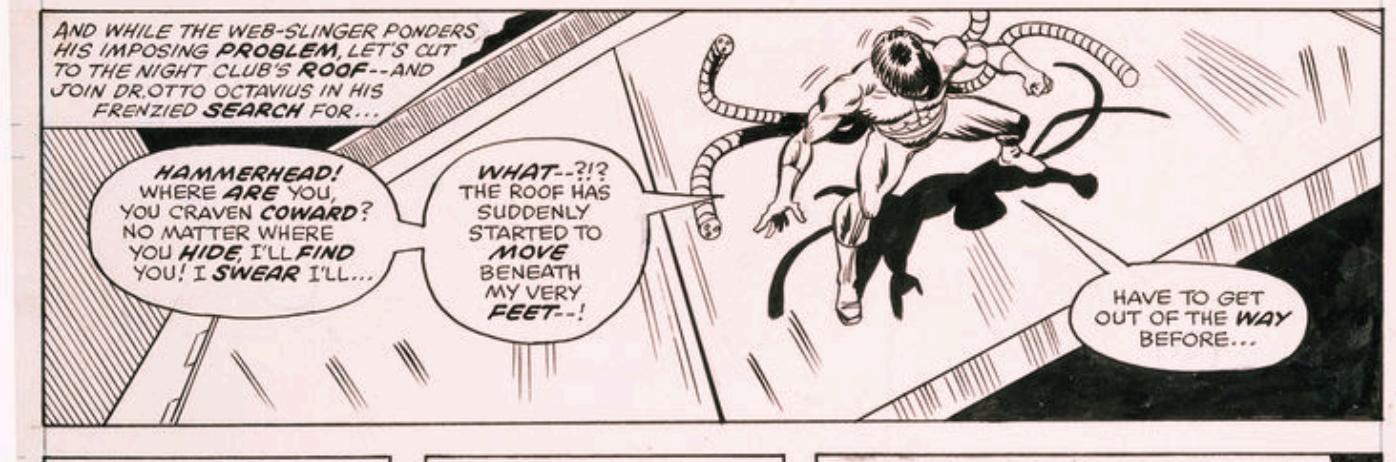
12. UNA VEZ ARMADO, LLEGA PEDALEANDO CON ESTILO AL EVENTO. DETENTE JUSTO AL ENTRAR, APÓYATE SOBRE UN PIE Y HAZ QUE TU BICICLETA BRILLE.

13. REÚNE A TUS AMIGOS Y SUS DISFRACES SIMILARES, Y POSEN JUNTOS PARA UNA FOTO GRUPAL. DIVIERTETE



# Entintado

Dibujo en el comic



# LA CARICATURA

CARICATURA  
COMPAÑERO.



**NELSON AMAYA  
ESTUDIANTE DE  
ING EN SISTEMAS  
18 AÑOS  
1.80 CM  
60KG**

# Gaspar

PRIMO CON LA TEJA CORRIDA

¡Nadie lo mire, por favor!  
¿Es acaso un vampiro?

Gaspar

Se cree un vampiro

24 años

Hombre

1.83 cm

75 kg

EL PRIMO QUE SIEMPRE  
LLEGA TARDE Y SE VA  
TEMPRANO

ES UNO DE LOS PRIMOS  
MAYORES, ES BASTANTE  
LIDER PERO NO LO  
SUFICIENTE

HACE PARTE DE UN  
ESTRATO SOCIAL ALTO  
ES LA PERSONA CON  
LAS HISTORIAS MAS  
EXTRANAS  
VIVE EN CHAPINERO  
ALTO  
ES MUY CERRADO Y  
GENERA UN POCO DE  
MIEDO OBSERVARLO  
SU APTITUD MAS  
GRANDE ES SIEMPRE  
PENSAR CON CABEZA  
FRÍA

- TRABAJA COMO DISEÑADOR GRAFICO
- UN SER APASIONADO POR LA MUSICA INDIE ROCK Y ALTERNATIVA
- SU MAL HABITO MAS GRANDE ES FUMAR Y SU BUEN HABITO ES QUE SIEMPRE ESTA INFORMADO
- SU DEFECTO MAS SIGNIFICATIVO ES SIEMPRE CREER QUE TIENE LA RAZON

CHARLENLE, TIENE  
BUENOS TEMAS DE  
CONVERSACION

- TIENE PAREJA Y AMBOS ESTAN IGUAL DE LOCOS.
- ES ABIERTAMENTE URBISTA
- TIENE UNA POSTURA FISICA BASTANTE BUENA, SIEMPRE DONDE SU COLUMNA TIENE QUE ESTAR

SUELE VESTIR CON BOTAS,  
CAMISETAS BIEN PEGADAS  
AL CUERPO, Y DE VEZ EN  
CUANDO USA ALGUN GABAN

¡Nadie lo mire, por favor!

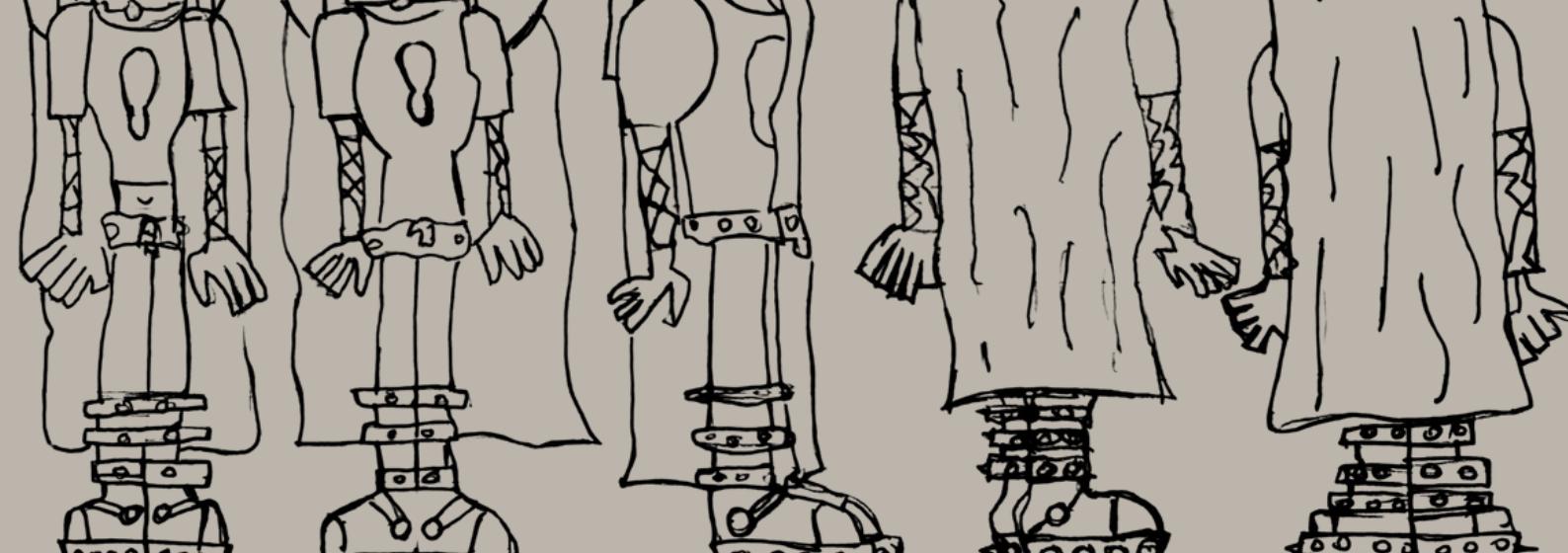
¿Es acaso un vampiro?

CONSEJOS SI ESTAS CERCA DE GASPAR:

- TIENE BUENOS TEMAS DE CONVERSACION
- SI QUIERES TENER UN BUEN DEBATE CON ALGUIEN, EL ES UNA BUENA OPCION, AUNQUE SIEMPRE TERMINE EN DISCUSION
- BASTANTE BUENO EN LOS JUEGOS FAMILIARES Y DE MESA



## Character design 360°



# Tia Ursula

## LA TIA ADIVINA

Dejate llevar por el nombre,  
de verdad es una bruja

Ursula  
39 años  
Mujer  
Es como una  
bruja  
1.67  
60 kg

**ES LA MEJOR  
FUENTE DE  
FLUJO DE  
CHISME  
FAMILIAR**

Es de una estrato  
social medio  
Una persona  
bastante amigable y  
familiar si no esta  
regañando

Siempre cuida bien  
de la familia  
Su aptitud mas  
grande es su amor,  
ama y acompaña

**ES LA MADRE  
DE JUAN Y LA  
HIJA DE LA  
ABUELA TERE**

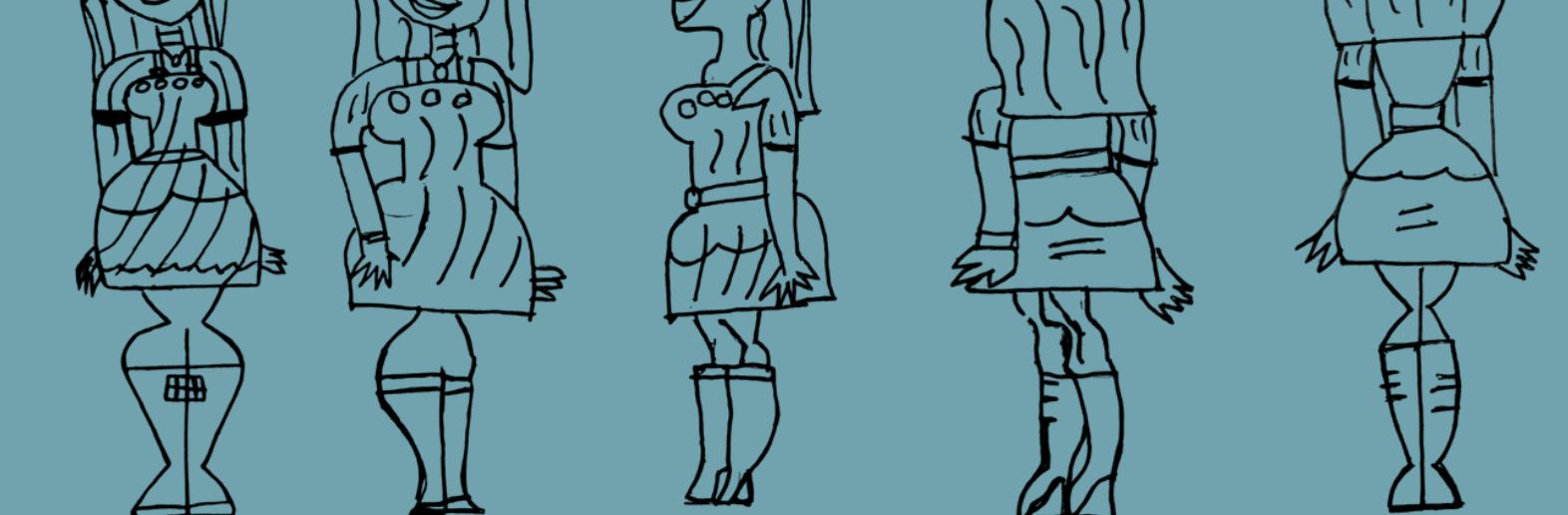
•

### Consejos si estas cerca de

#### la tia Ursula:

- Jamas le cuentes un secreto, si no quieres que lo sepa toda la familia.
- Si tienes un dolor, sin duda ella tendra algun remedio
- Ten cuidado porque te sacara a bailar en las reuniones familiares.
- Disfruta y rie con ella, pero si te opones a un principio familiar, ¡Huye!

### Character design 360°



# Primo Juan

## EL PRIMO INSOPORTABLE

"Es un zombie, no para de correr detras de sus golosinas"  
dijo una vez mi prima Sofia

Juan Camilo  
Es un zombie, lo juro  
Hombre  
7 Años  
1.45 cm  
40 kg

Tambien lo conocen como el consentido

¡NO LE DEN MAS DULCES

POR FAVOR!

Pertenece a un estrato social medio  
Es la persona mas extrovertida del mundo  
Vive en Bosa donde la gente goza  
Es bastante emotivo y cariñoso con todos  
Su aptitud mas grande es siempre hacer reir



Entre mas dulces recibe, mas zombie se convierte

Depende de Mama  
Fiel amante de Falcao, rolo  
Estudiante, este año entro a primaria  
Dormir y comer golosinas son sus habitos

Su defecto mas grande, es nunca cansarse de correr, "alguien que lo detenga".

Su postura fisica, es siempre activo y con buena postura  
Su salud es envidiable

Teresa es su abuela y Ursula su madre

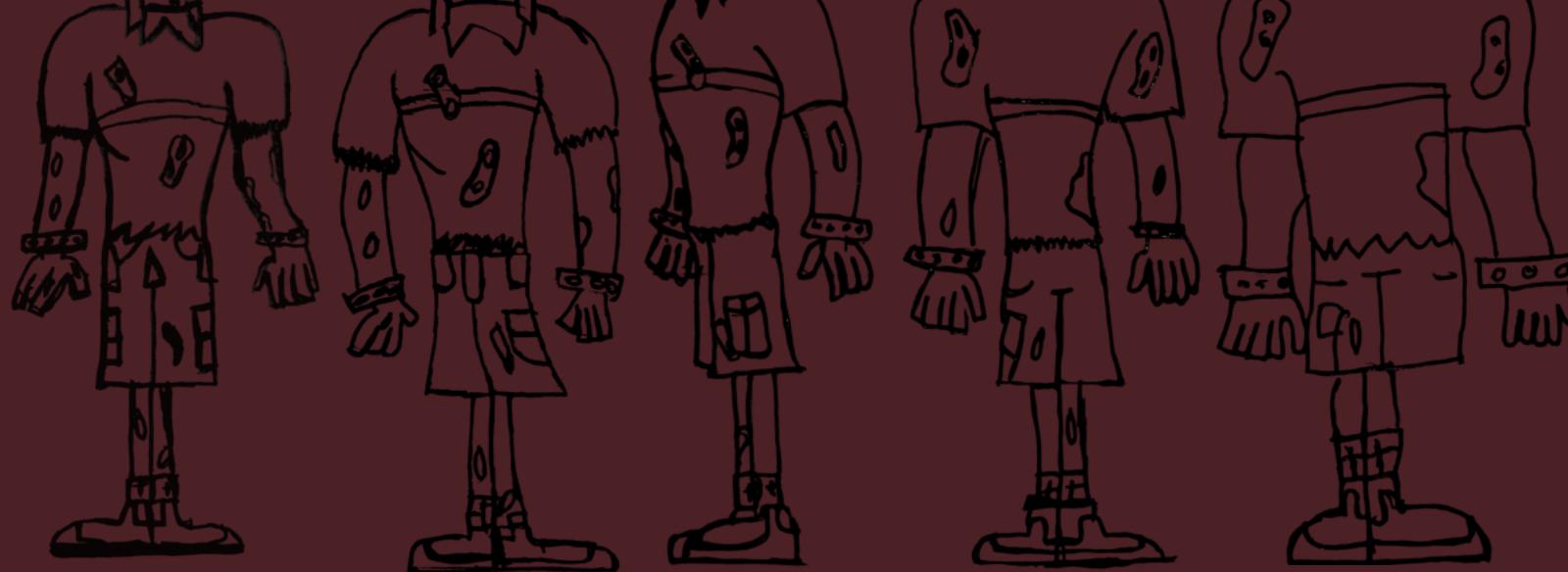
El mas regalado en navidad

Un pelao astuto

### Consejos si estas cerca de Juan:

- Comerte un dulce no es buena idea.
- Retarlo a una carrera tampoco es buena idea
- Se come todo lo que encuentra, ten cuidado
- Dado que estas cerca, asegurate que no este rompiendo nada.
- Si te falta alguien para hacer un juego, Juan es el indicado

## Character design 360°



# La abuela Tere

## LA INFALTABLE

¡Nadie le quite sus cobijas!  
Es una momia

Teresa

Parece una momia con  
bufandas y cobijas

79 años  
1.62 cm  
60 kg

SIN DUDA  
TIENE SU NIETO  
FAVORITO

Hace parte de un  
estrato social medio  
alto  
Es una persona  
bastante introvertida  
Vive en Suba  
Es un poco cariñosa y  
emotiva



Depende un poco de la  
economia y el dinero que le  
dan sus hijos

Su hobbie es tejer aunque ya  
no puede hacerlo tan bien  
por su estado de vision

Tiene un estado de salud  
bastante tratable con  
medicamentos

Tiene una postura fisica  
cansada y no rinde mucho  
para hacer tareas de pie

Su defecto mas grande es

que tiene una autoestima  
muy baja

ES LA MAS  
QUERIDA DE LA  
FAMILIA

ES LA PERSONA  
QUE REGALA DULCES Y  
DE VEZ EN CUANDO DA  
BILLETES DE DOS MIL

### CONSEJOS SI ESTAS CERCA DE LA ABUELA:

- Te regala dulces y siempre piensa en ti
- No le cuentes algo preocupante si no  
quieres que ella no tenga un dia tranquilo
- Se preocupa por cualquier cosa que le  
digas, sea buena o mala.
- Ayudale lo mas posible, hay cosas que ella  
ya no puede hacer



### Character design 360°



# Adaptación al cómic



23 de febrero / Acampada en la Laguna de Guatavita

Momento de cuando la tía Betty nos contó la historia

## Historia contada por la tía Betty

-Vengan, siéntese aquí que le voy a contar una historia vieja, de esas que mi papá me contaba cuando era niña. Es la historia de la Laguna de Guatavita y el cacique de oro.

Hace muchos años, los muiscas tenían un gran zipa, un jefe elegido por los dioses. Cuando uno nuevo era proclamado, hacían una ceremonia sagrada en la laguna. Lo cubrían con polvo de oro hasta que brillaba como el sol y lo llevaban en una balsa al centro del agua. Allí, arrojaban esmeraldas y figuras de oro como ofrenda a los dioses. Luego, el zipa se sumergía en la laguna y emergía como el líder de su pueblo.

Pero cuando llegaron los españoles y escucharon la historia, pensaron que la laguna estaba llena de oro y trataron de drenarla. Excavan, sacan agua, pero la laguna no se deja. Nunca encontraron el tesoro que esperaban, porque hay cosas que no se pueden robar.

—¿Y el oro, Tía Betty?

—El oro, papito... el de verdad no es el que brilla, sino el que uno lleva en el corazón.

Y así, la tía Betty terminó su historia mientras el viento de la mañana susurraba entre las montañas.

# Googleamos la historia:

## Conclusiones:

1. Importancia cultural y mitológica: La Laguna de Guatavita es un lugar profundamente arraigado en la cultura y las creencias del pueblo Muisca. La leyenda de la princesa que se lanza a las aguas con su hija y se convierte en un ser sagrado refleja la conexión espiritual que los Muiscas tenían con la naturaleza, especialmente con los cuerpos de agua. Además, la laguna es el epicentro de la leyenda de El Dorado, que simboliza la riqueza y el misticismo asociados a esta cultura precolombina.
2. Fusión entre historia y naturaleza: La laguna no solo es un sitio de importancia histórica y mitológica, sino también un lugar de gran belleza natural. Su entorno, rodeado de paisajes exuberantes y biodiversidad, la convierte en un destino ideal para el ecoturismo. Los visitantes pueden disfrutar de senderos, flora y fauna local, mientras exploran un lugar cargado de significado cultural.
3. Turismo cultural y ecológico: La Laguna de Guatavita ofrece una experiencia única que combina el turismo cultural con la exploración de la naturaleza. Los visitantes pueden aprender sobre las tradiciones y leyendas Muiscas, como la ceremonia de El Dorado, mientras disfrutan de actividades al aire libre en un entorno preservado. Esto la convierte en un destino atractivo tanto para los amantes de la historia como para los entusiastas de la naturaleza.
4. Simbolismo de la laguna: La laguna es un símbolo de la conexión entre lo terrenal y lo divino en la cosmovisión Muisca. Las leyendas asociadas a ella, como la de la princesa y la de El Dorado, reflejan la importancia de los rituales y la espiritualidad en la vida de este pueblo. Además, su transformación en un lugar sagrado subraya el respeto y la reverencia que los Muiscas tenían por la naturaleza.
5. Accesibilidad y preservación: La laguna es fácilmente accesible desde Bogotá, lo que la convierte en un destino popular para turistas nacionales e internacionales. Sin embargo, su importancia histórica y ecológica ha llevado a esfuerzos para preservar su entorno, promoviendo un turismo sostenible que minimice el impacto ambiental.
6. Experiencia enriquecedora para los visitantes: Una visita a la Laguna de Guatavita no solo ofrece la oportunidad de conectarse con la naturaleza, sino también de sumergirse en la historia y las leyendas de Colombia. Este lugar combina misticismo, belleza natural y cultura, proporcionando una experiencia única y enriquecedora para quienes lo visitan.



## Referencias:

<https://colombia.travel/es/bogota/conoce-la-laguna-de-guatavita-y-la-leyenda-de-el-dorado>

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/la-leyenda-de-guatavita>