

UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACION
PEDAGOGÍA EN ARTES PLÁSTICAS



**EL RELATO GRÁFICO Y SU APLICACIÓN PARA
EL DESARROLLO DE LA AUTOIMAGEN EN
ALUMNOS DE 2° Y 4° AÑO MEDIO.**

SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Prof. Guía:

Prof. Claudio Romo Torres

Seminaristas:

Fabiola Arriagada Villa
Rudy Cárdenas Stange
Paula Martínez Aguilera

Concepción 2016



UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACION
PEDAGOGÍA EN ARTES PLÁSTICAS



**EL RELATO GRÁFICO Y SU APLICACIÓN PARA
EL DESARROLLO DE LA AUTOIMAGEN EN
ALUMNOS DE 2° Y 4° AÑO MEDIO.**

SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Prof. Guía:

Prof. Claudio Romo Torres

Seminaristas:

Fabiola Arriagada Villa
Rudy Cárdenas Stange
Paula Martínez Aguilar

Concepción 2016

AGRADECIMIENTOS

Fabiola Arriagada:

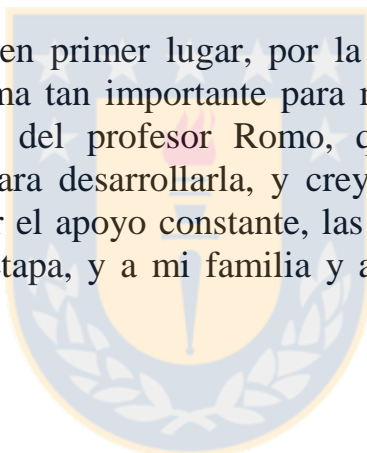
Quiero agradecer a mi familia Lotina en especialmente a mis padres por su apoyo incondicional, también le agradezco a mi novio Mauricio Aleuy que me ha apoyado día a día durante todos estos años tanto en lo académico como en lo afectivo.

Mauricio Cárdenas:

Agradezco a mis padres, hermanas y amigos por la paciencia que tuvieron conmigo y el apoyo que me entregaron en esta última etapa.

Paula Martínez:

Quiero agradecer a Dios en primer lugar, por la oportunidad de hacer una investigación sobre un tema tan importante para mí en lo personal; también quiero agradecer la guía del profesor Romo, quien supo brindarnos las herramientas necesarias para desarrollarla, y creyó en el proyecto desde el principio. A mi novio, por el apoyo constante, las sugerencias y el amor que me entregó durante esta etapa, y a mi familia y amigos, por su paciencia y afecto.



SINTESIS

El siguiente seminario explora las posibilidades y beneficios de recurrir al relato gráfico como herramienta para la mejora de la auto-percepción. Sin presentarse como una solución definitiva, el tema abre una puerta para formar un sentido de auto-conciencia en una etapa durante la cual la formación de una identidad propia saludable peligra frente a los modelos creados por los medios de comunicación y redes sociales, específicamente durante el período de 2° a 4° medio (15-18 años). A través del trabajo propuesto para el aula, los estudiantes tienen la oportunidad de exteriorizar sus historias y percepciones personales por medio del relato gráfico.

Para sustentar nuestra propuesta/investigación nos hemos basado en diferentes autores como Felman, Wundt y Segovia, entre otros.

Esta primera aproximación con la actividad generó resultados favorables, y antecedentes para mejorarla en el futuro.

INDICE DE CONTENIDOS

Introducción -----	pág. 10
Objetivos	
Objetivo general	
Objetivos específicos	
CAPITULO 1-----	pág. 14
<u>Marco teórico</u> -----	pág. 14
Antecedentes -----	pág. 14
Estudios previos -----	pág. 16
Marco conceptual-----	pág. 17
Sobre la narrativa y el relato gráfico -----	pág.18
Ficción/fantasía -----	pág.22
Relato -----	pág.24
Narrativa gráfica/retrato gráfico -----	pág.26
Subjetividad -----	pág.29
Introspección -----	pág.30
Historia de la Introspección -----	pág.31
Identidad, autoconcepto y autoestima-----	pág.33
<u>Identidad</u> -----	pág.33
Funciones de la identidad -----	pág.35
La identidad y los escenarios físicos-----	pág.35
Adolescencia e identidad -----	pág.36
¿Por qué el tema de identidad se vuelve tan importante durante la adolescencia? -----	pág.36
Dificultades para definir la identidad en la adolescencia-----	pág.37

<u>Autoconcepto</u> -----	pág.39
Enfoques -----	pág.40
Enfoque conductista y del aprendizaje social -----	pág.41
Enfoque cognitivo del procesamiento de la información -----	pág.41
Dimensión conceptual -----	pág.42
El Auto-concepto dentro del ámbito de la personalidad -----	pág.42
Definición desde la adolescencia -----	pág.43
El auto-concepto y el aprendizaje -----	pág.44
<u>Autoestima</u> -----	pág.45
Desarrollo psicológico Fieldman -----	pág.46
Diferencia de género en la autoestima -----	pág.46
Nivel socioeconómico y diferencias raciales en la autoestima -----	pág.46
Autoestima y salud mental en los adolescentes -----	pág.47
Autoestima/aprendizaje -----	pág.49
Trabajar la creatividad, y el papel que el docente debería desempeñar -----	pág.49
CAPITULO 2 -----	pág.53
Propuesta -----	pág.53
Objetivos -----	pág.54
Objetivo general -----	pág.54
Objetivos específicos -----	pág.55
Justificación -----	pág.55
Fundamentación -----	pág.56
Operacionalización de la propuesta -----	pág.57
Fase 1: presentación del comic y motivación a la propuesta -----	pág.57
Fase 2: Producción del comic/collage/fotonovela -----	pág.59

CAPÍTULO 3 -----	pág.59
Marco metodológico -----	pág.59
Población y Muestra -----	pág.59
Diseño Metodológico -----	pág.60
Fase 1: Diagnostico -----	pág.60
Fase 2: Ejecución -----	pág.61
PLANIFICACIÓN GLOBAL ARTES VISUALES NM 4 -----	pág.62
DISEÑO PLAN CLASE ARTES VISUALES NM 4 -----	pág.63
PLANIFICACIÓN GLOBAL ARTES VISUALES NM 2 -----	pág.85
DISEÑO PLAN CLASE ARTES VISUALES NM 2 -----	pág.86
CAPÍTULO 4	
Aplicación del diseño metodológico -----	pág.106
Diagnóstico -----	pág.106
Instrumento de recolección para la pre-prueba -----	pág.106
Ejecución -----	pág.128
Instrumentos de evaluación -----	pág.135
Aplicación de post-prueba -----	pág.137
Encuesta de salida -----	pág.138
Análisis cualitativo -----	pág.162
CONCLUSIONES -----	pág.164
ANEXOS -----	pág.169
A.1 PPT: RELATO GRÁFICO: Identidad y la necesidad de narrar.	pág.169
A.2 PPT: Narrativa Gáfica / Relato Gráfico: La necesidad de hablar.	pág.172
A.3 PPT: Cómo armar un relato -----	pág.177

A.4 PPT: Planos y diagramación -----	pág.183
A.5 PPT: Ejemplos de cómic -----	pág.188
A.6 PPT: Creación de personajes -----	pág.189
A.7 Algunos trabajos finales -----	pág.190
BIBLIOGRAFÍA -----	pág.199
LINKOGRAFÍA -----	pág.201



INTRODUCCIÓN

La forma en que nos vemos a nosotros mismos es uno de los factores que puede llegar a determinar lo que somos; así, la visión que tenga el adolescente de sí mismo puede llegar a definir al adulto que será. Nuestras historias (a las que llamaremos en esta investigación “narrativas”) personales se forman desde muy temprano, y en muchos casos parecen quedarse estancadas en el período de la adolescencia, cuando generar una autoimagen positiva tiene una dificultad mayor que en otros períodos de la vida, y se puede llegar a sentir como una tarea casi imposible. La creencia popular sugiere que el problema es la falta de comunicación por parte del adolescente, pero lo cierto es que en la adolescencia no se hace más que eso: la comunicación es constante y consistente, a través de las redes sociales y los servicios de mensajería instantánea; sin embargo, este acto de comunicar no es un acto consciente, y quizás el problema para crear una narrativa personal, una historia sobre sí mismo, radique en ello. Convertir esta acción en algo consciente, en un acto consciente de narración puede llegar a formar un acuerdo.

¿Por qué hablar de una narración? Y específicamente, ¿por qué hablar de hacer de la narración un acto consciente? En el capítulo *sujeto y representación: viaje al mundo del Otro en narraciones de Luisa Valenzuela y Clarice Lispector*, perteneciente al libro *Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas*, se habla del concepto de la *percepción arrogante* y del *world travelling*: el primer concepto (“percepción arrogante”) trata de una mirada que carece totalmente de empatía, una mirada que ve a otra persona como objeto y no como individuo. Cuando practicamos este tipo de percepción, dice (María) Lugones, al no identificarnos con el otro no podemos tampoco amarlo. El segundo

concepto habla de todo lo contrario: un viaje con fines totalmente empáticos al mundo del otro, con el propósito de aprender más de él. *“Lugones explica (...) que el modo de desprenderse de esta mirada [percepción arrogante] es practicar ‘world travelling’, es decir, desarrollar la capacidad de trasladarse al mundo del otro . Este viaje, en el que hay un elemento lúdico, permite identificarse con el otro y así establecer una verdadera relación entre sujetos. Sin embargo (...), al viajar al mundo del otro se interpone el propio mundo del que observa”* (pág. 81)

En apariencia, estos conceptos no vendrían a cuento con la narración personal, pero si el último de estos conceptos (el de *world travelling*) es aplicado como ejercicio hacia el individuo mismo, éste podría llegar a aprender a aceptar este mundo que siempre ha mirado desde fuera, y despreciado por no parecerse a los estándares de “perfección” establecidos para su grupo etario.

En cuanto a por qué utilizar la narración, otro capítulo incluido dentro del libro anteriormente citado , *Hechura y Confección: autorreflexión , escritura y subjetividad en ‘En breve cárcel’ de Sylvia Molloy y ‘Escenario de guerra’ de Andrea Jęftanovic*, se habla de cómo cualquier narrativa, incluso si deliberadamente está refiriéndose a otras persona, siempre guarda una relación muy estrecha con su autor: casi inevitablemente, los autores se reflejan a sí mismos en lo que narran, y su narración funciona como un acto de “depuración”, de “limpieza interior”:

“Al ofrecer pautas que profundizan en la concepción de la subjetividad , estas reflexiones nos ayudan a dilucidar cómo el modo de contar , el buscado distanciamiento entre narradora y protagonista, y la evocación de la infancia a través de las relaciones intersubjetivas y el pasado familiar inciden en la lectura del yo” (pág. 325)

“Las narradoras no sólo reconstruyen el pasado sino que crean una ‘persona’, un yo con el que se identifican y que les da un sentido de coherencia en el presente, aunque se trate de una máscara (...); no obstante, si bien [las protagonistas] moldean su historia a través del discurso (...), los textos revelan también las limitaciones de un proceso incesante e intersubjetivo” (pág. 339)

Una de las razones por las cuales las redes sociales son tan efectivas es lo inmediato de su contenido y las imágenes: es bien sabido que la imagen posee un poder comunicador que la palabra también tiene, pero que requiere un trabajo mayor y por más tiempo para que se desarrolle. La cultura de la imagen, por su rapidez, tiene un lugar más fijo y constante dentro la cultura social actual, y además, tiene una serie de recursos que, bien explorados, pueden ser grandes herramientas de comunicación y expresión. La narración gráfica es uno de estos recursos: sin ser sólo imagen, y sin ser sólo historia, las posibilidades que se pueden llegar a tener son múltiples.

Tomando en cuenta esto último, nuestra pregunta de investigación es la siguiente: ¿Es posible la reflexión sobre la propia identidad desde el relato, específicamente desde el relato gráfico? Junto a esta interrogante principal, surgen otras: ¿puede ayudar en algo a los alumnos involucrarse emocionalmente con su trabajo? ¿Se trata de un buen ejercicio?

1. Objetivos

1.1 Objetivo general

Consideramos como objetivo general implementar una herramienta educativa y creativa con el fin de ayudar a los estudiantes a generar un dialogo consiente con ellos mismos a través del relato: este tipo de diálogo genera

automáticamente una autoconciencia, y por ende, una construcción de imagen personal, que es lo que buscamos fomentar.

2.2 Objetivos específicos

Entre los objetivos específicos contemplados para el proyecto están:

- Desarrollar el relato como autoexpresión a través de diferentes medios gráficos (fotonovela, montaje, collage, cómic), en la unidad 1 “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época” para 4° medio y unidad 2 “descubriendo y ocultando el rostro” para 2° medio.
- Categorizar, conectar y aplicar los elementos necesarios para construir un relato.
- Propiciar e incentivar la producción creativa.
- Seleccionar y crear a partir de los diferentes medios gráficos propuestos.
- Enriquecer el acervo visual; con esto nos referimos a presentar a los alumnos obras emblemáticas dentro de la narrativa gráfica, ejemplos importantes en collage, piezas de fotonovela, etc.

CAPITULO 1

1. Marco teórico

1.1 Antecedentes

Para que nuestra propuesta pueda ser llevada a cabo es sumamente importante que el profesor a cargo de la actividad desarrolle con pericia su rol: el “aprender a aprender” es necesario e indispensable para que el rol del alumno sea un rol activo, y que los resultados sean significativos y personales para éste en el proceso de construcción de su autoimagen.

En Chile, la tarea de incluir este “aprender a aprender” comenzó a sugerirse de una forma más activa durante el período presidencial de Eduardo Frei Montalva (1964 – 1970) para renovar y modernizar las prácticas educativas; sin embargo, la pedagogía tradicional y el carácter “enciclopédico” de los programas han sido muy difíciles de cambiar (Nuñez, 1993):

La historia de la ejecución de las reformas se ha confundido con la historia de los esfuerzos administrativos para operacionalizar la matriz, pero no se ha visto como una etnografía de los procesos reales, ocurridos en la cotidianeidad de las salas de clase o en la subjetividad de los sujetos de la relación pedagógica ni como los cambios en la relación entre los actores (Nuñez, Hacia un nuevo paradigma de reformas, 1995)

El Informe OEI de 1993 señala los objetivos generales que para la época se esperaba que la enseñanza media cumpliera y las capacidades que deberían haber sido adquiridas para el momento del egreso de los alumnos; entre estos objetivos se destacan el desarrollar diferentes capacidades físicas, afectivas e intelectuales que les permitan participar activamente en su propia educación, desarrollar un pensamiento libre, reflexivo y crítico para decidir y comenzar actividades por ellos mismos, comprender el mundo e integrarse a él y en el futuro elegir una carrera o realizar actividades que concuerden con sus cualidades. Todas estas facultades y cualidades tienen un punto en común: buscan que el alumno se desarrolle como persona, y requieren cierto grado de autoconocimiento personal (Nuñez, SISTEMA EDUCATIVO Nacional de Chile, 1993)

El currículum que utilizamos hoy en día corresponde al año 2005, y es similar en objetivos al informe OEI de 1993: deja en claro que el trabajo pedagógico debe estar centrado en las actividades de los alumnos, sus particularidades, y sus conocimientos y experiencias previas; además, indica priorizar el aprendizaje más que la enseñanza, gestando investigación y creación por parte de los alumnos para un aprendizaje significativo.

De los Objetivos Fundamentales Transversales, el que se relaciona directamente con nuestra propuesta es el desarrollo de un sentido de identidad propia del adolescente, el que le ayudará a resolver problemas y valerse por sí mismo a lo largo de su vida adulta; el correcto desarrollo de un sentido de identidad ayuda a formar una base emocional equilibrada. Nos extenderemos más adelante en este tópico.

Otro aspecto al que este currículum apunta es a fortalecer y afianzar la formación ético-valorativa, que ayudará al estudiante a llevar una vida social más íntegra

En relación a esto, los establecimientos Científico – Humanista intervenidos, el Colegio San Cristóbal de Talcahuano y el Colegio San Andrés de Ancud mencionan en su misión interna que el docente debería guiar al estudiante hacia el logro de la autonomía, con medios, instrumentos y experiencias educativas con los demás y con el mundo. Destacan la formación de personas integrales, con conciencia social, educados hacia el futuro, con una sólida formación académica, utilizando metodologías activas, junto a una serie de medios audiovisuales con el fin de lograr el desarrollo de la capacidad para tomar decisiones responsables en la construcción de sus proyectos de vida, además de brindarles las herramientas para incorporarse a una sociedad globalizada, cambiante y dinámica.

Estudios previos

En el libro “El comic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza”, José Luis Rodríguez Diéguez (1988, Barcelona), se habla de la utilización de convenciones basadas en esquemas usuales del cómic por los docentes (Brunet y La Borderie) que impartían un curso de italiano para franceses, en su *Insieme a venezi*; el curso dio muy buenos resultados, basándose en códigos recurrentes del medio que ellos suponían resultarían más fáciles de interpretar para los alumnos. Para recolectar resultados utilizaron preguntas abiertas: su objetivo era probar si este medio sería útil en la comprensión y aprendizaje de un nuevo idioma. Los números hablaron por sí mismos: las respuestas a los ejercicios obtuvieron más del 50% de asertividad al utilizar el cómic como medio de aprendizaje, porque los alumnos lograron relacionar con mayor facilidad el contenido que podían observar en las imágenes cuando además las podían relacionar con una historia.

En “El Cómic en la clase Ele: una propuesta didáctica”, María Alonso Abal habla de que utilizar el cómic como herramienta pedagógica serviría para generar un aprendizaje efectivo del lenguaje; según el texto, este medio, adaptado a la pedagogía, sería útil para fomentar una lectura más productiva y ayudaría a promover una forma más lúdica de aprender otro idioma. Para justificar esta propuesta, Abal se apoya en autores como Aparici (1989), Barrero (2002), Díaz (1992) y Barreiro (2000) entre otros; estos autores creen que cuando un alumno se acerca a un cómic le guía una motivación intrínseca formada en la infancia, que mejora cuando el cómic tiene que ver con sus propios intereses.

Estos estudios reconocen que el cómic es una herramienta válida para aprender y comprender el lenguaje, porque posee códigos y características que son fácilmente reconocibles, independiente del idioma; además, la exposición al cómic viene desde una edad muy temprana, y esto permite que un adulto pueda identificarse con el cómic a nivel emocional; además, su carácter lúdico lo convierte en una herramienta que se recibe con buena disposición, y el ejercicio de descubrir o crear a través de este medio facilita la concentración y participación, con la consiguiente ventaja de trabajar la creatividad y de desarrollar una capacidad mayor para resolver problemas; todas estas características reafirman nuestra idea de recurrir a la narrativa gráfica como una herramienta facilitadora para desarrollar instancias de autoconocimiento.

En el siguiente apartado se definirán conceptos claves dentro de nuestra investigación, los cuales se agrupan en dos bloques, uno narrativo y psicológico. A continuación, comenzaremos con los conceptos dentro del bloque de la narración.

1.2 Marco conceptual

1.2.1. Sobre la narrativa y el relato gráfico

La RAE define narrativa como “el género literario moderno constituido por la novela, la novela corta y el cuento”, y también como el conjunto de obras literarias de un determinado autor o época.

En el texto “La narrativa en la enseñanza”, de Carmen Caamaño, se habla de que la inclusión de la narrativa como estrategia en la enseñanza ha sido un cambio grande, porque se toma la narrativa como una capacidad inherente del ser humano, e importante. En esto comparte opiniones con Ricoeur, especialmente en la premisa de que la narrativa sigue pautas parecidas en su estructura en relación a la forma a la vida misma del ser humano.

Caamaño destaca la importancia de la narrativa como herramienta. “La narrativa sería un don universal fundamental que permitiría la construcción de la existencia misma de la humanidad. De ahí que su inclusión en la educación debe considerarse en forma especial”. Destaca la importancia de “humanizar” la educación, al “devolver al contenido curricular y a otros aspectos de la enseñanza y del aprendizaje las emociones humanas”.

Según Caamaño, la narrativa le permite al ser humano ser el creador de su propia historia; al mismo tiempo, la narrativa es personal y subjetiva, y el narrador cuenta desde su propia “verdad subjetiva”.

“La capacidad de narrar sería una condición de aprendizaje de las formas más elaboradas del pensamiento y la escritura. La narrativa expresada, incluso (...) permite al ser humano darle forma a sus ideas a través de sus propias palabras”. Caamaño cita a McEvan y Egan, que a su vez citan a Hardy, al hablar de autores que siguen esta línea de investigación (la narrativa como herramienta educativa), pues para ellos “la narrativa sería un acto primario de

la mente transferible al arte desde la vida”, lo cual la convertiría en una de las herramientas más personales y cercanas, y por lo tanto, tendrían un impacto tanto en lo académico como en lo personal.

Una de las cosas a destacar de la perspectiva de Caamaño respecto a la narrativa en la educación es que plantea que el ejercicio de narrar no solamente se limita a las áreas de historia y literatura, sino que también puede extenderse al resto de las asignaturas, lo cual podría establecer un vínculo personal entre el alumno y su aprendizaje, y no tan sólo de contenido. Caamaño plantea la posibilidad de usar los relatos para lograr objetivos educativos más profundos, que debería pensarse en objetivos que se relacionan con lo que se busca que los estudiantes sean como seres humanos, lo cual los hace mucho más difícil de determinar, y por supuesto, de alcanzar: plantea un desafío mayor que tan sólo entregarle una determinada cantidad de contenido a los alumnos, lo cual ya es un desafío por sí mismo.

De acuerdo al texto, se habla de narrativa como una vía de pertenencia, como una manera en que el individuo puede desarrollar el sentimiento de formar parte de una comunidad a través del relato (“la función epistemológica de la narrativa”); según la autora, “si el ser humano carece de ese saber, sería incapaz de participar de forma plena en la comunidad a la que pertenece”. Dice que este valor ha sido “detenido” en favor de las mediciones evaluativas: de volver el relato en su sentido epistemológico a algo evaluable, perdería su sentido personal, y su objetivo estaría centrado en obtener una nota y no en la narración en sí. El interés de Caamaño por mantener al relato en sus propios términos tiene que ver con una cita que hizo de Jackson: “(...) los relatos nos ponen en contacto con aspectos de la vida que no conocíamos. En resumen, los relatos pueden transformarnos, alterarnos como individuos”. Con todo, depende mucho del relato: aquello que transformó la vida de un individuo en

°360, puede pasar sin pena ni gloria por otro. Se trata de algo tan variado e impredecible como la vida misma, lo cual también juega en contra de la dinámica actual de la educación, en donde todo debe ser pronosticable y evaluable. Según el texto, la implementación en aula de la narrativa tiene mucho que ver con el enfoque que tiene el profesor de la educación: es mucho más probable que lo implemente si su visión de la educación es “arte” que si ve la educación como “ciencia”. Se plantea como un desafío que implica un cambio de paradigmas entre la educación y la espontaneidad del relato.

Volviendo al sentido de la narración, y citando a Sartre, Caamaño recalca que el relato es un acto en sí, que todos tratamos (en mayor o menor medida) de vivir nuestra vida como si la contáramos; esto nos permite enlazar esta afirmación con el concepto de “identidad narrativa”.

En varios textos se habla de una “identidad narrativa”, que es un concepto acuñado por Paul Ricoeur para definir la necesidad de un individuo por “existir” a través de la narración, de cómo el individuo estructura su propio relato de vida y nutre su identidad a través de este, lo cual pone a la narrativa, y al acto de narrar, como necesidades primarias del ser humano.

“La identidad narrativa nos ofrece, de entrada, una particular caracterización del individuo, o incluso, me atrevería a decir, del sujeto, porque la identidad narrativa nos muestra al individuo como ‘agente’”

En la identidad narrativa, el centro de la narración es el mismo que realiza la acción. Existe una necesidad de dejar de manifiesto la acción realizada, que es el equivalente a “dejar una marca” en la narrativa de otros, aunque sea sólo bajo la percepción personal, y otros no lo manejen conscientemente. Es una necesidad de permanencia a lo largo del tiempo: una narración dura más que una vida humana.

“El personaje comparte el régimen de la identidad dinámica propia de la historia narrada. El relato *construye* la identidad del personaje, que podemos llamar su *identidad narrativa*, al construir la de la historia narrada”.

Según el análisis del concepto de Paul Ricoeur hecho por Martínez Sánchez, existen diferencias entre la narración literaria (donde deliberadamente se crean un mundo y personajes ficticios) y la narración práctica (la de nuestra vida diaria), pero en esta última también se aplica la ficción: aquí entra en juego el concepto de *subjetividad*, de la cual se hablará en extenso más adelante y que tiene que ver con que la realidad se ve alterada al pasar por nuestra narración, lo cual convertiría esa realidad en ficción. En este punto, la visión de Ricoeur guarda cierta relación con la de Ricardo Piglia sobre la ficción (ver *Fantasía/ficción*)

Para Ricardo Piglia, el narrador es a veces viajero, a veces investigador, y a veces hasta las dos cosas, proponiendo la narración como la estructura de una investigación.

Desde un enfoque psicológico, Ana María Zlachevsky habla de la terapia narrativa, que consiste en centrarse en las particularidades de un interlocutor/paciente que narra su vida para entender su manera de verla: el terapeuta compara la narración con los datos biográficos de la persona como prueba de verosimilitud (pág. 3) Habla también de que aquello que no es directamente narrado de la persona (su forma de vestir, de hablar, de moverse) también es parte de su narración personal, y recalca la importancia de “no restringir la idea de discurso sólo al discurso hablado” (pág. 5)

Si bien hay varios acercamientos a este tipo de terapia, lo que recalca importante entre todas ellas es comprender dos cosas: que el mundo es una construcción que realiza cada uno de manera personal (“el hombre es lo que le ha pasado; por ello, todo el pasado lo lleva a su espalda. El hombre de hoy es

el resultado de los hombres anteriores”), y que se necesita una forma de pensar distinta para poder narrar. “Para vivir y relatar nuestra vida se requiere un razonar distinto (...) una razón narrativa. La razón narrativa permite la conectividad entre los personajes que forman parte de la historia a contar, de quienes comparten una experiencia (...) Hablar en términos de historia y narración permite entender el contexto de pauta a lo largo del tiempo” (pág. 15)

Ficción/fantasía

Antes de introducir al tema del relato/narrativa gráfica, es necesario hablar de la ficción y la fantasía. Se suele hablar de ambos como sinónimos, y aunque es sencillo caer en esto, a continuación hablaremos de las definiciones de ambas, y sus diferencias.

En el “diccionario de la creatividad” (*Conceptos y expresiones habituales de los estudios sobre creatividad*) de Ricardo López Pérez, se define a la fantasía en términos similares a los de “imaginación”: es “el equivalente a un lugar sin represión esto es, sin las restricciones del mundo real”, y también como una “fuerza de representación interna independiente de normas o principios establecidos previamente”, que indica una disposición a la imaginación. La fantasía vendría a ser el producto/resultado de la imaginación, y en una estrecha relación con la narración, la ficción tomaría lugar como trabajo colaborativo.

La RAE define “fantasía” desde varios puntos: como la “facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales”, como un “grado superior de la imaginación” y como “ficción/cuento/novela/pensamiento elevado e ingenioso”; “ficción”, por su

parte, es definido en tres niveles: como verbo (“acción y efecto de fingir”), como sustantivo (“invención, cosa fingida”) y como un tipo de obra (“Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios”)

Siguiendo con la definición de fantasía, Gianni Rodari afirma en su libro “gramática de la fantasía” (1973) que antes de Hegel, “fantasía” e “imaginación” eran vistas como sinónimos (situación que aún se da hoy en día), o más bien, no había sido posible hacer una distinción concreta entre ambas. De acuerdo a Rodari, “(...) es a Hegel a quien debemos la distinción definitiva entre imaginación y fantasía. Para él, ambas son determinaciones de la inteligencia, pero la inteligencia como imaginación es simplemente reproductiva como fantasía, en cambio, es creadora. Así, netamente separados y jerarquizados, ambos términos sirven para sancionar la diferencia racial, casi fisiológica entre el poeta (como el artista capaz de la fantasía creadora) y el hombre común (el vulgar artesano a quien la imaginación sirve sólo para su aplicación a cosas prácticas: como pensar en la cama, cuando está cansado; o en la mesa, cuando tiene hambre (...))” (Rodari, pág. 147) Así, fantasía podría definirse la voluntad que crea, y la ficción como la creación.

Según Ricardo Piglia, en una serie de entrevistas compiladas en el libro “Crítica y ficción”, “(...) todo se puede ficcionalizar”, y “la realidad está tejida de ficciones (...) La ficción trabaja con la verdad para construir un discurso que no es verdadero ni falso. Que no pretende ser verdadero ni falso. Y en ese matiz indecible entre la verdad y la falsedad se juega todo el efecto de la ficción”. (Piglia, 1984, pág. 11-13) Para Piglia, la ficción coexiste con la realidad, y la historia (y la documentación de ésta) también es un ejercicio de ficción, puesto que el ejercicio de atar los cabos sueltos entre una pieza histórica y otra es un acto de interpretación. “(...) los historiadores trabajan

siempre con la ficción, y la historia es la proliferación retrospectiva de mundos posibles” (pág. 92)

Aunque habla en específico sobre la situación de Argentina, lo que dice Ricardo Piglia respecto a la percepción social que se tiene respecto a la ficción podría aplicarse perfectamente a todo el resto de Sudamérica: “la ficción se asocia con el ocio, la gratuidad, el derroche de sentido, lo que no se puede enseñar; se asocia con el exceso, con el azar, con ‘las mentiras de la imaginación’, como las llama Sarmiento” (pág. 121)

Relato

Muchas veces se define y categoriza erróneamente al relato cómo sinónimo o equivalente a narración – similar al caso de ficción/ fantasía -. Pueden parecer similares porque ambas forman parte de un acto de comunicación, pero la diferencia radica en el grado de complejidad de este acto. En el libro “Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria” se ofrecen dos definiciones de Relato y Narración que ayudan a esta afirmación:

“(…)El relato en sentido técnico, se crea por la separación entre destinatario y la historia. Aquel no puede conocerla más que por medio de un narrador (el autor o el narratario) y una narración (el acto de narrar), que convierte la fábula en trama. Para obviar la distancia entre historia y destinatario - distancia casi siempre temporal- el relato recurre a la descripción, al diálogo, al monólogo interior.” (Forradelas y Marchese, 1991 pág. 346)

“(…) en los modernos análisis de la narrativa, el concepto de narración se ha extendido desde el significado genérico de “relato” o de “historia narrada” hasta asumir una dimensión más específica y técnica. Para Genette, la narración es el hecho de narrar en sí mismo, es decir, el acto de enunciación narrativa que produce el relato” (Forradelas y Marchese, 1991, pág. 276)

Podríamos decir entonces que relato es descripción sumada a narración. Pero definir positivamente el relato es dar la idea o sensación que el relato fluye espontáneamente, como si no hubiese nada más sencillo que relatar (no narrar).

En el relato reconfiguramos nuestra experiencia personal, donde “re-creamos” espacios, acontecimientos, personas, hechos, etc. Volvemos a crear imágenes mentales a través de las descripciones (forma, tamaño, color, textura) estas imágenes se forman y deforman relacionadas a cómo uno ve, conoce y percibe el mundo. Es por esto, que al relatar, el receptor acepta o rechaza lo relatado de acuerdo a las convenciones del mundo propio, creando una opinión.

“(El relato es) la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional” (Paul Ricoeur 1981; 1983)

Como dice Ricoeur, esta acción es humana, sobre actos humanos, frente a una visión humana, incluso si los personajes son animales o plantas, se les da un carácter humano. El relato se crea y modifica según sentimientos, pensamientos, estados de ánimo, motivaciones, etc. Tras estos elementos se le otorga una visión objetiva o subjetiva de aquello que se relata, como también de aquello que se cuenta u omite.

El relato puede ser escrito, oral, audiovisual o gráfico. Este último punto es en el cual queremos enfocarnos en esta investigación.

El uso de la imagen en los medios de comunicación es muy frecuente, ya que ésta facilita la construcción de historias/narrativas en la mente de un receptor. Quien compone la imagen crea una metáfora que contiene una serie de códigos comunes, elegidos – conscientemente o no - de tal manera que el receptor sea capaz de entenderlos y recibir el mensaje con claridad. Una de las características más destacables de la imagen es la cantidad de información

que se puede entregar en una sola imagen, y la rapidez con que se puede entregar versus el texto, que requiere de más tiempo y análisis. La información, la rapidez y la entrega de los códigos, sin embargo, dependen del receptor y de sus características personales: el idioma que habla, su bagaje cultural, etc. El receptor es, finalmente, quien completa el significado y de quien depende la efectividad de la entrega del mensaje. El texto, cuando acompaña a la imagen, debería ser para aportar “algo nuevo”, y asumir una labor de guía para el receptor. El texto debería enriquecer y aportar al mensaje un nivel más efectivo de comunicación, no “establecer lo obvio”.

Como se mencionó anteriormente, es necesario un receptor para que el relato sea transmitido, y un emisor que lo entregue; inclusive, quien relata puede estar contándose algo así mismo, convirtiéndose en emisor y receptor a la vez. Se estudia al “autor” de una novela como el “narrador” de la historia, pero no siempre es él quien realmente la cuenta. Entonces, ¿quién “cuenta” el relato? Existen tres formas del “yo” dentro del relato literario: la primera es el “yo” protagonista, en la que el autor toma la voz de un personaje que narra desde sí mismo y desde sus emociones; este “yo” entrega su punto de vista en la narración, lo cual sitúa al lector en posición de “mirar” desde sus ojos. La segunda forma es la del narrador omnisciente, un narrador que conoce todo dentro de la historia, una especie de dios que sabe lo que sucede dentro de cada personaje, y cuya narración guía al lector al entregarle detalles de lo que los personajes tienen o no conocimiento. Y por último, la tercera, en la cual el narrador limita su relato a lo que sus personajes pueden observar y saber; en la literatura se le llama “narrador testigo” por mostrar un conocimiento parcial de los acontecimientos y personajes, justo como un testigo narraría sólo lo que fue capaz de presenciar.

Narrativa gráfica/relato gráfico

Nos alargaremos un poco más acerca de por qué es necesaria la narrativa gráfica en el apartado dedicado a la propuesta, pero una de las razones es su carácter intuitivo: basta con observar a los niños dibujar personas y “escribir” al lado de ellas, para denotar que están hablando. Narrar y “mostrar” son dos acciones que para los niños van siempre juntas, y las utilizan de manera espontánea; podríamos incluso decir que esa percepción no se pierde realmente a través de los años, y que a pesar de que para algunos adultos resulte “infantil”, no se puede negar su efectividad como medio.

Según Scott McCloud (*Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, 1993), el cómic tiene sus raíces mucho antes de los cómics de finales del siglo XIX y principios del XX: las escenas cotidianas pintadas en las paredes de las pirámides en Egipto (no confundir con los jeroglifos), los manuscritos precolombinos ilustrados, los tapices de la baja edad media (McCloud presenta como ejemplo específico el tapiz de Bayeux, que relata la conquista de Inglaterra por los normandos, cerca del año 1066 d.C). No dice que necesariamente se tratan de cómics, pero sí se relacionan en que cuentan una historia en secuencias de imágenes, que tienen temporalidad y orden. De acuerdo a lo que dice McCloud, el acontecimiento más importante para el cómic fue la invención de la imprenta, que convirtió el arte y la literatura en medios más accesibles y masivos; así, comenzaron a salir diarios, gacetas y arte “popular” incluido en boletines, entre los cuales se destacan los dibujos/historias satíricas de Rodolphe Töpffer, considerado el padre del cómic moderno; McCloud cree que la forma en que Töpffer contaba estas historias tenía que ver con que Töpffer no era ni escritor ni dibujante, y que para compensarlo había “creado” un lenguaje propio (McCloud, pág. 17)

El cómic, como todo, ha ido sufriendo cambios a lo largo de las décadas, tanto así que ya no sólo se remite al género cómico (el que fue característico en sus

inicios), sino que incluye tantos géneros como la literatura misma, e incluso incursiona dentro del periodismo con los relatos de tipo reportaje.

No podemos establecer una fecha exacta, pero según Daniele Barbieri (*Los lenguajes del cómic*, 1991), esta maduración en las temáticas del cómic comenzó a ser más notoria durante la década de los 70. No sólo los temas fueron cambiando: también los recursos gráficos (collage, óleo, etc.), otros recursos narrativos (planos más cinematográficos, escenas con un ritmo definido y experimental).

Uno de los primeros autores en realizar una narración gráfica desde un punto de vista más introspectivo fue Will Eisner, quien incidentalmente también fue uno de los primeros en escribir un tratado acerca del cómic y sus características particulares (“El cómic y el arte secuencial”, 1985).

Daniele Barbieri, en su libro “los lenguajes del cómic”, habla de que el cómic tiene su lenguaje propio, y más aún, que es un lenguaje en sí mismo. Respecto a esto, habla de que el lenguaje no es una herramienta, sino que es un lugar dentro del cual se habita, con sus propias reglas y maneras; según esto,

Entre los alcances que hace respecto al lenguaje del cómic, Barbieri lo relaciona a distintas disciplinas, como la literatura, el teatro y el cine, resaltando su cualidad metatextual.

“Puesto que habitamos dentro del lenguaje, el lenguaje está siempre necesariamente en el centro de nuestros discursos, de nuestras expresiones; y esto vale tanto para quien se expresa con palabras como para quien lo hace con la música o los cómics. (...) Y también nuestras invenciones lingüísticas, incluidas las eficaces, nacen no con el fin de modificar el lenguaje, sino que modifican el lenguaje para expresar mejor algo que era difícil de expresar con los instrumentos a disposición hasta ese momento” (Barbieri, pág.280)

Subjetividad

Desde un punto de vista sociológico, la subjetividad es capaz de afectar la visión política de un país, y promover el cambio social (Aquino, 2013), lo cual habla del poder que puede llegar a tener un discurso, que como se sabe, es un acto narrativo por definición.

En “Paul Ricoeur: la constitución narrativa de la identidad personal”, Eduardo Casarotti hace un análisis sobre el concepto de “identidad narrativa” de Ricoeur, que entre otras cosas, plantea que el actuar humano está ligado a tres dimensiones, y que una de ellas, la narrativa, es fundamental: la historia que una persona es capaz de contar de sí misma termina convirtiéndose en su identidad (Casarotti, 1999) Esta idea llega a ser una especie de introducción al concepto de subjetividad, ya que al hablar de narración personal, Ricoeur también hace alusión a la percepción que tiene uno mismo sobre su permanencia temporal, que afecta directamente la idea de “yo” de la persona al ser de pronto “demasiado conciente” de su existencia dentro del tiempo y el espacio (“El núcleo de la dificultad para pensar la permanencia temporal de nosotros mismos tiene su raíz en la dificultad de pensar el tiempo” Casarotti, 1999) Así, nuestra percepción personal/temporal/espacial afecta nuestra narración, y la convierte en algo *subjetivo*.

A diferencia de la introspección, la subjetividad casi siempre es inconsciente: viene como parte de la naturaleza del ser humano, de su formación, personalidad, visión de mundo, etc. Una narración hecha por una persona es automáticamente subjetiva, porque pasa por su propio juicio antes de resultar en discurso.

Introspección

Uno de los procesos que requiere la narrativa para convertirse en un producto personal es el de la introspección.

Introspección proviene del latín *introspectio*, que significa “observación interna”.

La introspección es un estado consiente, por lo que el sujeto está al tanto del proceso que realiza. Es una capacidad reflexiva que tiene la persona de concientizar sus propios estados mentales, de sus propios sentimientos. Como seres con esta capacidad a disposición, tenemos seguridad de que existimos, que ocupamos un lugar dentro del espacio y que recordamos la mayoría de las vivencias que experimentamos; sin embargo, esta capacidad se ve limitada cuando se trata de otra persona, y se vuelve difícil imaginarlo de manera compleja, esto es, con sus propias percepciones, problemas y vivencias. Esta falta de empatía con cualquiera que no seamos nosotros mismos es relativamente común, pero es necesario hacer el mismo ejercicio de introspección, pero imaginando “al otro” : este proceso tiene el nombre de *world travelling*, y fue mencionado en la introducción a esta investigación como un ejercicio necesario no sólo para desarrollar una mayor empatía con el entorno, sino también para la persona que lo realiza.

Creemos que es imposible que haya una conciencia que piense sin un lenguaje o un sistema de símbolos con el cual organice y ordene su propia conciencia.

El lenguaje de lo mental posee una estructura dialéctica, es un conjunto de sub-lenguajes relacionados entre sí, su relación consiste principalmente en la unión y conexión de símbolos que representen papeles similares en cada sub-lenguaje.

Se trata, por supuesto, de un acto subjetivo, ya que es la persona misma quien debe evaluarse y reflexionar sobre sus propios actos, teniendo ésta tanto el papel de objeto de estudio como el de investigador.

Para que la introspección funcione de mejor manera debe ser una actividad controlada, metódica y perseverante, y quien la practica debería tener un buen grado de auto-aceptación, sinceridad acerca de lo que se siente, y tratar en lo posible de evitar los auto-engaños.

La introspección, no obstante, tiene algunos aspectos que podrían considerarse “negativos”, como la alteración del recuerdo por parte del narrador: como ya se mencionó, la memoria es subjetiva, y está sujeta a las percepciones y a la personalidad de quien recuerda (“lo que el introspeccionista observa no es la experiencia original sino los recuerdos de ella” (Dazinger, 1991)); la distorsión provocada por quien escucha el relato, interpretándolo desde su experiencia, personalidad y estado emocional; también puede suceder que, al tratarse de un ejercicio tan profundamente personal, el individuo elija no compartir el resultado de su introspección, lo cual es absolutamente válido, pero para quien busca obtener un resultado de este ejercicio – como lo es para el caso de nuestra investigación - podría llegar a ser contraproducente.

HISTORIA DE LA INTROSPECCIÓN

Oswald Külpe (1862-1915) comienza a utilizar en el año 1900 una modalidad de introspección como sistema de investigación, creando la escuela psicológica *introspeccionalista*. Külpe buscaba dilucidar a través de la introspección provocada o sistemática la naturaleza de los procesos psíquicos superiores : el pensamiento, la voluntad y la conciencia; los resultados obtenidos no fueron los mejores. Hoy se advierte, sin embargo, que esta

orientación de la psicología ha resultado fructífera en la perspectiva metodológica.

Luego surgen otras corrientes que toman la introspección como método. La *verstehende Psychologie* (psicología comprensiva) decía que sin la introspección no puede haber psicología. En el psicoanálisis, Margaret Floy Washburn afirmaba que “la introspección es el único método de que disponemos para llegar al objeto de la psicología”.

Wilhelm Wundt también utilizó la introspección como herramienta; sin embargo, solía hacer una diferenciación entre la auto-observación (*selbstbeobachtung*) y la “percepción interna” (*innere wahrnehmung*). En su texto “Acción, hábito e intención: una propuesta teórica y metodológica para el retorno al *Aktualgenese* en la psicología del siglo XXI”, Francisco José Rengifo habla de que las traducciones que se hicieron de Wundt unían estos dos aspectos, que Wundt consideraba diferentes en esencia, y los definían como introspección. Citando a Dazinger, Rengifo destaca que la introspección tendría éxito cuando sus objetos son distorsionados, y que Wundt era contrario a la idea de “redimir” la introspección al reconocer sus “inconsistencias” por venir de los recuerdos o percepciones de quien hace este ejercicio; para Wundt, la introspección es válida por sí misma y no considera este aspecto como un “contra”.

Sin ser detractores en estricto rigor, estudiosos como Charles Hubbard Judd y James McKeen Cattell no consideraban a la introspección como parte esencial de la psicología.

Contradiendo a Washburn, C. H. Judd afirmaba: “Es evidente que los primeros psicólogos tenían razón cuando establecían la importancia particular

de la introspección. Sin embargo, es igualmente evidente que imponían en su ciencia una limitación sin garantías cuando afirmaban que la introspección era el único medio posible de reunir hechos psicológicos”

James Mc Keen Cattell va un poco más lejos respecto a la introspección, en 1904: “La idea bastante extendida de que no puede haber psicología sin introspección es refutada por el simple argumento de los hechos. Creo que la mayor parte del trabajo de investigación que ha sido hecho en mi laboratorio tan independiente de la introspección como el trabajo en física o en zoología”

Independiente de que sea primordial para la psicología o no, la introspección sigue siendo un proceso de auto-aprendizaje importante hasta el día de hoy. La introspección puede ser utilizada en el aula, y para efectos de la propuesta de esta investigación, es vital que el estudiante la practique; no pretendemos, sin embargo, que este ejercicio se convierta en un método psicológico de análisis en profundidad, sino simplemente comparable al acto de mirarse al espejo con sinceridad, y utilizar la imagen como base del trabajo que realizará en clases, con la reflexión que venga al caso.

1.2.2 Identidad, autoconcepto y autoestima

Es necesario introducir al tema de la necesidad de generar una narrativa personal desde los conceptos de identidad, auto-concepto y autoestima.

Identidad

Definir el concepto de identidad es complejo, pues las conjeturas que se han realizado en torno al término avanzan por terrenos diversos, la expresión pertenece al área psicológica la cual ha dedicado bastante empeño en develar que la constituye y afecta, ya que es decisiva en la conciencia de las personas, alude a un plano individual y a un plano grupal. Se pueden encontrar variadas definiciones de identidad pero serán ligeramente diferentes, pues

sustancialmente estarán ligadas entre sí. La diferencia entre ellas estará influida por el contexto. (Taylor, 1996)

Para llegar a una definición personal del término nos planteamos las siguientes interrogantes ¿Quién soy? Y ¿Quién soy frente al otro? Una comprensión completa del término deberá sumar al reconocimiento de la propia especificidad en contraste con la del otro un estudio de cómo se construye y recrea dicha especificidad (Jose Carlos Aguado, 1990).

En este punto es importante aclarar que la identidad tiene un carácter dialéctico al transformarse en el encuentro con el otro, es un juego de influencias “*Estoy influido por la identidad del otro y mi identidad influye en la suya*” (por medio de mensajes verbales y no verbales). (FUHEM, 2006)

Reflexionar acerca de estas preguntas nos mostraría qué es lo que resulta realmente importante a nivel personal, los factores que tienen el potencial para definirnos, y cuáles son simplemente prescindibles: en definitiva, conocer qué es lo que nos puede convertir en “lo que somos /lo que soy”. Esta definición puede ser llevada a un razonamiento aún mayor y se tendrá como respuesta: “Identidad es lo que en mí permanece igual” , y efectivamente, la permanencia es una de las mayores características de la identidad; no debe, sin embargo, confundirse con lo inmutable de la persona, pues los comportamientos, las ideas y los sentimientos, que son esenciales para definir la identidad, cambian según las transformaciones que ocurran en el contexto familiar, institucional o social en el que se viva. En definitiva, nuestra identidad es constante a la vez que cambiante en el transcurso de nuestra vida. (FUHEM, 2006)

En el pasado, definir la identidad individual era menos laborioso que hoy en día, pues las alternativas de comportamiento eran menos amplias y las reglas de conductas eran más rígidas; en estos tiempos se dispone de variadas

posibilidades, pero nos encontramos relativamente solos frente a estas múltiples posibilidades (FUHEM, 2006).

Funciones de la identidad

La identidad proporciona un equilibrio psíquico a las personas al albergar dos acciones indispensables para la armonía interna: la primera es la función de valorización de sí mismo; es la búsqueda que guía a todo ser humano a tener sentido y significación, como resultado genera una imagen positiva de sí mismo. La segunda es la función de adaptación; es la capacidad de los seres humanos de tener consigo su identidad y de manipularla sin perder la sensación de seguir siendo ellos mismos. (FUHEM, 2006)

El psicólogo Erik Erikson (1972) declaró: *es sumamente importante para el ser humano integro definir su identidad comenzando en la adolescencia y seguir redefiniéndola a lo largo de su vida, declara que sin una identidad estable las personas entran en un estado de crisis durante el cual no se funciona con normalidad.* (Taylor, 1996)

La identidad y los escenarios físicos

Para comprender la identidad es menester realizar un análisis a partir de un replanteamiento de los conceptos de cultura y de ideología, contextualizarla, puesto que los escenarios físicos en los que el individuo desarrolla su vida cotidiana juegan un importante papel en la configuración de su identidad. Como declara la antropología, la identidad es un proceso social constituido por prácticas con un significado cultural, ideológico y social claramente delimitado (Varela, 1996).

Adolescencia e identidad

Al iniciar la adolescencia, el cerebro comienza a desarrollarse, para dar paso a avances cognitivos, las neuronas crecen y sus interconexiones se enriquecen, generando un pensamiento más sofisticado; además, el desarrollo significativo de la corteza pre frontal entrega la capacidad de pensar, evaluar y hacer juicios. Capacidades que eran muy limitadas en estadios anteriores del desarrollo (pubertad) (Felman, 2007)

Piaget J. e Inhelder B. señalan que en este período comienza la etapa de las Operaciones Formales, en las cuales el adolescente es capaz de resolver una problemática comenzando con posibilidades abstractas y avanzando a lo concreto. Se observan cambios de conducta cotidiana en los adolescentes (Piaget J., 1958), en esta etapa se sienten inducidos a cuestionar a sus padres y otras figuras de autoridad de manera mucho más enérgica, y buscan activamente entender los valores y justificaciones que encuentran en su vida. Estas nuevas habilidades mentales adolescentes crecen de manera gradual y continua según la Perspectivas del Procesamiento de la Información. Estos cambios generan en la adolescencia un desarrollo social y de personalidad donde el concepto de identidad comienza a tener una relevancia importante (Felman, 2007).

¿Por qué el tema de identidad se vuelve tan importante durante la adolescencia?

Una de las razones de por qué el tema de identidad es tan importante en esta etapa es que la capacidad intelectual está muy cerca de su desarrollo total; tienen conciencia que son individuos separados de los demás, conciencia que viene gestándose desde la pubertad, donde pasaron por el reto de adaptación que en tiempos actuales puede llegar a ser muy difícil. Entre otras cosas, los estándares y exigencias estéticas se han vuelto casi imposibles de cumplir por

el común de la gente, y suele ser a partir de estos estándares, avalados por los medios de comunicación y las redes sociales, que los adolescentes en “etapa temprana” elaboran su primera auto-imagen, un “borrador” de cómo desean verse a sí mismos; con el paso del tiempo agregarán a esta imagen aspectos intelectuales y sociales. En este período, donde los cambios físicos son más rápidos, es cuando la apariencia tiene una importancia crítica para el individuo, tanto en la relación con la identidad y la autoestima como para la popularidad entre los amigos y los iguales (Felman, 2007).

En este período ocurren situaciones propias del desarrollo emocional social que Elkind señala como *Audiencia Imaginaria* y *Fábula Personal*, donde el niño – ya en vías de ser adolescente - no piensa solamente por sí mismo, sino en función de lo que piensan los demás. *Audiencia Imaginaria*, como su nombre lo sugiere, es la sensación que la persona no está sola, sino que tiene una “audiencia” pendiente de lo que hace y piensa: así, tiende a asumir que si está preocupado o preocupada por su apariencia, los otros probablemente están pendientes de ello; la *Fábula Personal* funciona bajo una premisa similar a la de la Audiencia Imaginaria: el adolescente se ve frente a una “multitud”, y a parte de percibir la atención de la gente sobre sí mismo (que están “pendientes de ella/él), se siente profundamente diferente, con preocupaciones y sentimientos únicos que ninguna otra persona puede llegar a entender. (John C. Coleman, 1920).

Dificultades para definir la identidad en la adolescencia

De acuerdo a Erik Erikson, la crisis de identidad genera en algunos adolescentes una significativa agitación psicológica. Este es el período en el que tratan de descubrir sus cualidades y debilidades, prueban diferentes posibilidades para descubrir qué encaja mejor con sus capacidades y la visión que tienen de sí mismos; a este período, Erikson lo denomina como la *Etapa*

De Identidad Frente A Confusión De Identidad. En este proceso también cabe la posibilidad de que el adolescente adopte roles socialmente inaceptables, más como un acto de reacción que de búsqueda, y esto podría llegar a entorpecer o atrasar su camino en el desarrollo de una identidad centrada y unificada; si en cambio, el adolescente logra tomar decisiones que lo “llenen”, éste será capaz de alcanzar un desarrollo psicosocial exitoso, en el cual podrá hacer uso de sus capacidades. Sin embargo, este período no está exento de dificultades que no tienen tanto que ver con su propia persona, pero que pueden llegar a afectar fuertemente sus decisiones y su autoestima: presiones sociales de sus pares, presiones académicas, presiones de los propios padres, con continuas interrogantes sobre sus planes a futuro. “¿Seguirá estudiando, o trabajará?”, “¿qué estudiará o en que trabajará?”

El psicólogo James Marcia (a partir del trabajo de Erikson) propuso que la identidad puede clasificarse según dos características: *Crisis* o *Compromiso*. La *Crisis* es el período en el cual el adolescente elige de manera consiente entre varias alternativas y toma un decisión en relación a lo que considera “resuena” más con él, su identidad. El *Compromiso* es una apuesta psicológica por una trayectoria; en la primera situación tenemos a un adolescente que está rápidamente realizando una o varias actividades durante un corto periodo, y en la segunda situación tenemos a una adolescente sumergido en una actividad que concuerda con su ideología.

Marcia realizó largas entrevistas a adolescentes. De ellas concluyó cuatro categorías de identidad adolescente:

Logro de identidad: Estado del adolescente comprometido con una identidad particular luego de un período durante el cual consideró varias alternativas.

Exclusión de identidad: Estado del adolescente comprometido de manera prematura con una identidad sin haber hecho una exploración adecuada de las alternativas.

Moratoria: Estado del adolescente en que se exploran varias alternativas de identidad, pero sin llegar a un compromiso.

Difusión de identidad: Estado del adolescente en que se consideran varias alternativas de identidad, pero sin comprometerse con una, o sin siquiera considerar las opciones (Felman, 2007).

Es necesario aclarar que estas categorías no son absolutas, y que no todos los adolescentes se sitúan en una de las cuatro categorías permanentemente: pueden avanzar o retroceder en ellas hasta lograr definir su identidad. También sucede que una buena cantidad de individuos logran definir su identidad después de la adolescencia.

EL AUTOCONCEPTO

Al referirnos al auto-concepto, debemos tener en cuenta que los autores que se han dedicado a estudiar y explicar el fenómeno emplearán para él diferentes términos. Además, el fenómeno como proceso de autoconocimiento está integrado por varias actividades y conductas de auto-observación, auto-aceptación y autoevaluación, entre otros.

Uno de los primeros autores que analizó y escribió sobre el término fue James en su libro “Principios de Psicología” específicamente en el capítulo “La conciencia de sí mismo”. James identificó las principales demarcaciones constituyentes del sí mismo:

El “*sí mismo material*”, formado por el cuerpo físico y por todas aquellas propiedades materiales que pertenecen de manera inequívoca a la persona.

El “*sí mismo social*”, que refleja las percepciones que una persona ha interiorizado, proveniente de los allegados que comparten su contexto vital.

El “*sí mismo espiritual*” que comprende todos los aspectos estrictamente psicológicos e idiosincrásicos de la personalidad del individuo en términos de capacidades, rasgos, impulsos y motivaciones más privadas.

El “puro ego”, dimensión de definición mucho más difícil y que podría equipararse a un sentimiento de unidad que la persona experimenta a lo largo de la vida y que dota de identidad la diversidad y variedad de comportamientos y emociones que un sujeto vivencia en las diferentes etapas vitales (Cardenal, 1999).

James fue el gestor de que en estudios posteriores se realizara la dimensión social de sí mismo. También propuso una jerarquía donde “puro ego” sería el nivel más alto; todos estos conceptos e ideas nos exponen que James planteó un modelo de la estructura del auto-concepto con un carácter multidimensional. Estas cualidades nos diferencian de otras especies al proporcionarnos la capacidad de evolucionar superando obstáculos y problemas que se presentan en nuestro entorno cotidiano.

Enfoques

La ciencia por lo general tiende a analizar y estudiar diversos fenómenos generando sistemas y conceptos que se interrelacionan, así es como los fenómenos del ser humano no están fuera de esto. Los diferentes enfoques que han estudiado el tema del auto-concepto, aunque lo plantean desde diferentes miradas, presentan puntos en común y sus opiniones se acercan unas a otras.

Además, es posible plantear que estos diferentes tipos de datos o variables que configuran el auto-concepto, puedan ser organizados a través de una dimensión o continuo que va desde los aspectos o conductas más observables hasta los contenidos más inconscientes y alejados del control y del conocimiento del sujeto.

Enfoque conductista y del aprendizaje social

Los autores conductistas realizan trabajos de investigación con un gran rigor metodológico, utilizando términos como auto-refuerzo (Skinner,1953), autocontrol (Kanfer,1978) o auto-percepción (Bem, 1967, 1971). Reconocen los contenidos del autoconocimiento como un conjunto de conductas auto-referidas, que tienen el término de la acción en el propio sujeto (Cardenal, 1999).

Autores como Kanfer (1978) y Bandura (1978) intentan operacionalizar este constructo describiendo sus partes y detallando elementos que lo integran en sus tres básicos procesos de autocontrol, como son auto-observación, autoevaluación y autor-respuesta o autor-refuerzo.

Por otra parte, Snyder (1987) considera que las personas difieren en el grado en el que controlan o regulan su comportamiento dependiendo del contexto y la situación, desarrollando una escala que mide diferencias individuales en ese grado de autocontrol.

Enfoque cognitivo del procesamiento de la información

El Auto-concepto es una estructura central cognitiva en el procesamiento de la información (Marcus y Sentís, 1982) es esta la base de los representantes del enfoque; consta de conjuntos de esquemas referidos a múltiples representaciones. Diferentes investigaciones apoyan esta idea inicial y algunos resultados demuestran que las listas de adjetivos son mejor recordados cuando

se juzgan de modo autorreferente, palabras que se refieren al sujeto influyen las respuestas del individuo más que otras etc.

Es así como Cooley (1902) advierte que lo que el individuo rotula como “sí mismo” produce emociones más intensas que lo que rotula como “no sí mismo”. Vásquez (1986) menciona que el sujeto aplica diferentes criterios y juicios en relación a una acción, si ésta es realizada por el mismo o por otro sujeto.

Dimensión conceptual

Purkey (1970) define el auto-concepto como un sistema complejo y dinámico de creencias que un individuo considera verdaderas respecto a sí mismo, teniendo cada creencia un valor correspondiente. Shavelson, Hubner y Stanlon (1976) hablan de que el auto-concepto no es más que las percepciones que una persona mantiene sobre sí misma, formadas a través de la interpretación de la propia experiencia y del ambiente.

En estas dos definiciones son integrados los aspectos descriptivo y valórico del auto-concepto, y se le concede a éste cualidades como la de ser dinámico y poseer una organización interna útil para asimilar la información, guiar el comportamiento y acomodarse a las exigencias ambientales.

El Auto-concepto dentro del ámbito de la personalidad

J. R Royce y colaboradores han confeccionado una teoría de la personalidad que considera tanto los aspectos estructurales como funcionales del comportamiento de las personas. Según esto, entenderemos la personalidad como una organización jerárquica de sistemas, subsistemas y rasgos que traducen, transforman e integran la información, De la interacción que se produce entre estos sistemas deriva el sentido personal del individuo, en el que

tienen relevancia 3 concepciones: visión del mundo (interacción de los sistemas cognitivo y estilos), estilos de vida del individuo (interacción entre los sistemas de valores y afectivos) y auto-concepto (determinado por la interacción de los sistemas de estilos y valores) (Julio A. González-Pienda, 1997).

Desde esta perspectiva, el auto-concepto sería la imagen que una persona tiene de sí misma, y que se encuentra determinada por la acumulación integradora de la información (información de la que el sujeto ya dispone versus y la nueva que debe integrar), juzgada y valorada mediante la interacción de los sistemas de estilos y valores.

Desde otros ámbitos también le conceden gran relevancia. Gardner, Gallagher, Lehtinen y Pintrich declaran directa e indirectamente que el auto-concepto es una variable significativa en el proceso de aprendizaje.

Definición desde la adolescencia:

(Basado en el libro “Psicología de la adolescencia”, **escrito por John C. Coleman y Leo B. Hendry**)

Hay aspectos que cambian y se desarrollan durante la adolescencia en relación al auto-concepto. En primer lugar, se desarrolla un grado mayor de diferenciación,: un niño se describirá a sí mismo como amistoso, triste, perezoso. En cambio, un adolescente probablemente afirme que es amistoso en ciertas situaciones puntuales, y también podría agregar que esta descripción cambiaría si fuera otra la persona que hablara de él, por ejemplo sus padres o amigos.

Se desarrolla también una mejor organización e integración de diferentes aspectos del Yo, a diferencia de los niños, que se describen a sí mismos

nombrando sus atributos sin un orden o relación entre sí. Los adolescentes demuestran la necesidad de organizar sus rasgos de manera que se acoplen y formen un todo coherente: la importancia que le otorgan a tener una personalidad coherente puede ocasionar que en los años intermedios de la adolescencia, cuando descubren que tienen atributos contrapuestos, se generen algunos problemas.

El auto-concepto y el aprendizaje

El auto-concepto es significativo para la personalidad, tanto en aspectos afectivos como motivacionales. Resalta su rol regulador en las destrezas cognitivas-motivacionales, las cuales se relacionan directamente con el aprendizaje y rendimiento académico (Julio A. González-Pienda, 1997).

El Modelo de Corno y Snow describe estructuralmente la vertiente personal del aprendizaje académico. Propone tres ámbitos de análisis:

- La cognición: habilidades y conocimientos previos.
- La conación: características de la persona que con el tiempo se conceptualizan como estilos propios de enfrentarse a tareas de aprendizaje. Estilo cognitivo y estilo de aprendizaje.
- El afecto: dos variables relevantes para el aprendizaje escolar: La personalidad y motivación académica (Julio A. González-Pienda, 1997).

El auto-concepto como esquema cognitivo distinto de los demás

Rogers (1982) señala que el “sí mismo” como esquema proviene de tres características fundamentales:

1.- “Es algo de lo que la persona no puede escapar, y, nos guste o no, hay aspectos de los cuales no nos podemos desembarazar a lo largo de nuestra vida.”

2.- “Es el prototipo más rico y complejo”

3.- “Tiene un fuerte componente afectivo, que muchas veces se traduce en términos de autoestima”

Esta última característica es señalada por la literatura clásica (Cooley, 1902; Snygg y Combs, 1965; James, 1890) al afirmar que “el aspecto emocional y afectivo está siempre presente en el auto-concepto”

Aunque existe una polémica abierta sobre la naturaleza del “yo” como esquema cognitivo parece que dicha estructura presenta ciertas características distintas que la diferencian de otras estructuras del conocimiento en comparación con estas últimas, se puede afirmar que el autoconcepto es una estructura: 1) más completa, ya que contiene datos del pasado, diversas experiencias, elementos mnésicos; 2) más ricamente ligada a otras estructuras; 3) más fácilmente activables; 4) con más interconexión entre sus elementos; y 5) probablemente, con una mayor carga emocional que interviene en su modo de funcionamiento, teniendo más posibilidades de ser procesadas las representaciones más importantes. (Vásquez 1986, pág. 44) (Cardenal, 1999)

AUTOESTIMA

Allport afirma que en los niños antes de la edad de dos años aparecen los primeros comportamientos que denotan la existencia de autovaloración, que se muestra a través del negativismo del niño, de su necesidad de autonomía. En nuestra cultura a los tres o cuatro años puede asegurarse que la autoestima ha adquirido un carácter competitivo. (Cardenal, 1999)

La autoestima es cómo y cuánto un individuo valora su autoimagen, y que cada persona construye a partir del feedback respecto a nosotros, tanto de percepción personal como por información derivada de los roles que desempeñamos en nuestra interacción social. La autoestima estaría vinculada a un auto-concepto conformado por dos partes: lo que el individuo quiere ser, y lo que los demás quieren que sea.

Desarrollo psicológico Fieldman

(Basado en el libro “Desarrollo Psicologico”, escrito por Robert f. Felman)

Hoy en día los adolescentes pueden llegar más rápido a la idea de quiénes son, pero esto no implica necesariamente que el verse a sí mismos sea agradable, o que ésta se ajuste a la imagen que ellos deseaban alcanzar para sí mismos. En este periodo desarrollan un pensamiento cognitivo más sofisticado, el cual los lleva a evaluar sus aspectos positivos y negativos (defectos) en los ámbitos académico, físico, y afectivo, entre otros. La categorización se generará a partir de la importancia personal que el adolescente le asigne a cada ámbito.

Diferencia de género en la autoestima

Los factores que influyen en la autoestima suelen ser varios; entre ellos, el género es el que destaca en la adolescencia. Las mujeres suelen tener una autoestima menor y más vulnerable respecto a los varones, y esto ocurre porque las niñas se preocupan más por la apariencia y el éxito social. En nuestra sociedad estereotipada, los muchachos se sienten más vulnerables cuando no calzan con un modelo que dictamina que deben ser duros e intrépidos, que tienen que tener lo necesario para formar parte de un equipo deportivo y por ningún motivo ser rechazados por una mujer; mientras tanto,

las mujeres deben preocuparse de encajar con los cánones estéticos del momento, ser complacientes, desempeñar los roles aceptados socialmente para una mujer, etc.

Nivel socioeconómico y diferencias raciales en la autoestima

Los adolescentes con un nivel socioeconómico más alto tienen una mayor autoestima que niños con menos recursos, especialmente en la adolescencia media y alta; esto se debería a que los primeros tienen mayor acceso a artículos de moda y cosméticos.

En relación a la influencia de la raza y origen étnico sobre la autoestima, nuevas investigaciones han demostrado que afroamericanos e hispanos han presentado un aumento en sus niveles de autoestima en comparación a años anteriores; hoy, gracias a movimientos sociales encargados de reafirmar el orgullo originario, los adolescentes no caucásicos han reforzado su sentido de pertenencia e identidad, lo cual se traduce en un aumento considerable en su autoestima y en su relación con su imagen personal.

Debemos tener en cuenta que la autoestima está influenciada por varios factores, y el entorno es uno muy importante.

Autoestima y salud mental en los adolescentes

La autoestima influye sobre aspectos importantes de la vida tales como la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas, nivel de ansiedad y aceptación de otros, rendimiento escolar, relaciones interpersonales, y resiliencia ; esta última es la capacidad para sobreponerse a situaciones emocionalmente complejas y traumáticas.

Durante los primeros años de vida, la calidad de las relaciones que el individuo establece con las personas que lo cuidan define la conciencia básica

que éste tendrá respecto a sí mismo y a otros. La aceptación socio-afectiva de las características particulares del niño y una autoridad consistente y cálida, con exigencias acordes a las capacidades del niño propician el desarrollo de una buena autoestima.

La imagen personal es un sistema organizado que involucra desde la primera imagen que forma el niño de sí mismo, hasta el concepto alcanzado en la madurez. Esta primera autoimagen le servirá de contexto para integrar las nuevas informaciones

Durante la adolescencia aumentan las exigencias sociales: se espera que el/la joven conozca su vocación y sepa exactamente qué hacer respecto a ésta, que aprenda a relacionarse con el sexo opuesto exitosamente, que tenga definida y solucionada su identidad personal, que adquiera la madurez necesaria para ser una persona autónoma, etc.; todas estas exigencias asociadas al desarrollo del pensamiento hipotético-deductivo tienden a generar un “Yo” idealizado, tan perfecto que es inalcanzable. Los adolescentes suelen no darse cuenta del modelo imposible que se están autoimponiendo, y en el intento su autoestima se ve fuertemente amenazada y, en muchos casos, menoscabada.

Hablar de una buena autoestima es hablar de que quien la posee ha hecho un ejercicio de auto-observación; que ha adquirido, a través de eso, una conciencia de sí mismo y de su entorno, que ha formado un concepto de sí mismo y que , como resultado, se ha auto-evaluado y aceptado tal cual y como es. *Además, la auto valorización y autoestima tiñen y atraviesan todas y cada una de las conductas y procesos contenidos en el conocimiento de uno mismo* (Cardenal, pág. 35)

Autoestima/aprendizaje

Ballif (1981) sostiene que la motivación para el aprendizaje en niños, adolescentes y adultos está determinada por la capacidad de éxito de los “sí

mismos” que el sujeto crea tener, o en términos de Bandura (1977), por sus *expectativas de auto-eficacia percibida*. Estas expectativas están determinadas fundamentalmente por conjuntos, *patterns* de pensamientos positivos y racionales sobre el aspecto que se trate en cuestión, con lo cual se vuelve a destacar la importancia del componente cognitivo de la autoestima en general, y en particular, en el aprendizaje de nuevas situaciones que pueden ser decisivas para calibrar el éxito o el fracaso del sujeto en alguna tarea (Cardenal, 1999)

1.2.10 Trabajar la creatividad, y el papel que el docente debería desempeñar

Idealmente, y según se observó en el modelo de actividad que se realizó para esta investigación (del cual se hablará en mayor detalle más adelante) , el docente debería tener la iniciativa de entregar una cantidad adecuada de material a los estudiantes a manera de introducción al tema del relato gráfico: la exposición a un rango variado de obras de esta naturaleza (idealmente de temáticas diferentes) beneficiaría al estudiante en cuanto a que a extender las posibilidades que tendría para armar su propio relato, y a entender mejor el “mundo” de la narración en imágenes. En cuanto a la actividad de lleno, la labor del docente es principalmente la de guía: introduce al tema a través de la definición de los conceptos básicos, habla del acto de “contar” como una necesidad que cada ser humano tiene de manera intrínseca, ayuda a los estudiantes a reflexionar acerca de la historia que quiere llevar al papel, le entrega herramientas para que pueda realizar su elección de manera más sencilla (eficiente). En palabras de Gianni Rodari, “El maestro (...) se transforma en un ‘animador’, en un promotor de la creatividad (...) Ahora es

un adulto que está con los niños para expresar lo mejor de sí mismo, para desarrollar también en sí mismo los hábitos de la creación, de la imaginación, del compromiso constructivo mediante una serie de actividades que merecen la misma importancia (...)” (pág. 153)

Uno de los aspectos en los que probablemente se presente mayor dificultad es en la capacidad para desarrollar una historia creativamente, por lo cual sería conveniente que el docente, antes de entrar de lleno en la actividad, implementara “juegos de creatividad” con sus estudiantes. En su libro “Gramática de la ficción: introducción al arte de contar historias” (1973), Rodari habla desde su experiencia como docente en el ámbito de ayudar a sus estudiantes a ejercitar la capacidad de contar historias, y de las actividades que implementó para ello.

Uno de los primeros ejercicios que describe en su libro es el del “binomio fantástico”, el cual consiste en contraponer dos palabras que inicialmente no tengan relación entre sí, y buscar el tipo de relación que podrían llegar a tener. “El efecto de la “extrañeza” del binomio fantástico al contraponer dos palabras que no tienen relación alguna” (pág. 17)

Otro ejercicio es el de la “hipótesis fantástica”, que se basa en el supuesto. La pregunta para empezar con este ejercicio es “¿qué pasaría si...?”, y la idea es que los estudiantes comiencen a desarrollar este supuesto con cosas conocidas, como por ejemplo, “¿qué pasaría si, en vez de romper la maldición de la Bella Durmiente, el beso hace que la maldición se traspase, y ahora son el príncipe y su reino los que se duermen por 100 años?” Desde ahí se podría partir decidiendo qué hacer. La Bella Durmiente podría encontrar un libro donde esté la descripción completa de la maldición. O podría viajar. O la solución podría estar dentro del castillo: las opciones son variadas, y entre todos en el grupo pueden armar una historia muy distinta a la convencional. Según

Rodari, este es un buen ejercicio para empezar, aunque no un fin necesariamente.

El ejercicio del “prefijo arbitrario” es explicado por Rodari mismo: “un modo de hacer productivas, en sentido fantástico, las palabras es deformarlas. Lo hacen los niños, por juego: un juego que tiene un contenido muy serio, porque les ayuda a explorar las posibilidades de las palabras, a dominarlas, forzándolas a declinaciones inéditas. (...) El uso del prefijo arbitrario se encuentra en el espíritu de este juego” (pág. 29) Entrega para este ejercicio el ejemplo del “metepuntas”: es como un sacapuntas, pero en vez de afilar los lápices, podría regenerarlos: podría convertir un lápiz viejo en uno nuevo, recuperando su longitud y condición original (esta no fue la explicación de Rodari, pero nos tomamos la libertad de reinterpretar el “metepuntas”)

Rodari postula que el error puede usarse como herramienta de creatividad: a partir de una palabra mal escrita (el ejemplo que otorga Rodari es el de “Lamponia” en vez de “Laponia”, que sugiere un país totalmente distinto, donde las lámparas tienen rol protagónico) puede surgir una historia que explique y hasta justifique esa palabra. Un ejemplo reconocible, y que Gianni Rodari entrega en el libro, es el del zapato de la Cenicienta: en el texto original en francés, estaba hecho de “vaire” (un tipo de piel), y por un error de transcripción quedó como “verre” (vidrio o cristal), que quedó hasta el día de hoy, y que funciona aún mejor que el original.

También los juegos dadá y surrealistas de recortar diarios y formar historias con los encabezados (el punto está en tratar de dar sentido al absurdo resultante) tienen cabida aquí, junto a una serie de juegos; sin embargo, es importante no olvidar que el objetivo de todos estos juegos y ejercicios es que los estudiantes pierdan el miedo a inventar historias. El autor agrega que el ejercicio del “niño protagonista” es un recurso que suelen ocupar las madres

cuando quieren que sus hijos aprendan algo a través de una historia (ej: al pequeño Manuel le ha costado aprender a atarse los zapatos, y su mamá inventa un cuento en que un niño que se llama como él -y que es básicamente él-logra aprender a atarse sus zapatos porque no se rindió). “La madre ayuda al niño a imaginarse como protagonista, venciendo sus propios obstáculos y miedos; esto podría ayudar a su autoimagen , ya que sería capaz de ‘encontrar su lugar entre las cosas, a afirmarse en las relaciones en las que es el centro’” (Rodari, pág. 102) Aunque dirigido a niños, esta premisa también podría ayudar al estudiante a “encontrar su lugar entre las cosas”; Rodari agrega que “para conocerse, es necesario ser capaz de imaginarse” (pág. 102)

Lo que el docente no debería hacer es interferir en la historia que el estudiante quiere narrar: la idea de la actividad es que sea una reflexión en torno al mundo personal del estudiante, por lo que el docente sólo puede guiar en la manera de contarla de la forma más eficiente, sin intervenir o manipular el contenido. Es importante hacer notar al estudiante que posee la libertad de narrar/crear lo que desee: de intervenir en el contenido, interrumpiría en el estudiante el proceso personal que requiere hablar de sí mismo, y lo haría sentirse juzgado. El docente debe ser un facilitador, no un obstáculo.

Importante no sólo para el monitoreo del avance de los estudiantes es que la actividad sea realizada exclusivamente en clases: no sólo ayuda a ver en qué estado de la actividad se encuentran los estudiantes para poder ayudarlos y guiarlos, sino que también quitaría la carga académica y emocional de “la tarea para la casa”.

En cuanto a la evaluación, los aspectos a evaluar deberían ser los mínimos: que el trabajo refleje los conocimientos entregados al principio de la actividad, y el grado de compromiso adquirido a lo largo de la misma (cumplimiento de fechas, responsabilidad con los materiales, trabajo en

clases); pensando en la naturaleza de la actividad, es recomendable para el docente no evaluar el nivel de vinculación personal con el trabajo: a pesar de que ésa es la naturaleza –y la idea – del trabajo completo, incluso la desvinculación es indicativo del estado del estudiante respecto a sí mismo, y podría llegar a ser contraproducente el evaluar ese aspecto en cuanto haría que la actividad perdiera el sentido de libertad de creación.

CAPITULO 2

2. Propuesta

Por muchos años, se consideró a la narrativa gráfica como una “práctica menor”, no muy aceptada en los círculos artísticos debido a su juventud como medio (tomando sólo en cuenta el tiempo de las primeras tiras publicadas en diarios), y porque en sus inicios trató temas en clave de humor, de ahí el nombre “comic”; últimamente, sin embargo, la narrativa gráfica ha estado adquiriendo mayor visibilidad, y también se ha ido renovando en cuanto a recursos y a la absorción de modos narrativos del cine y otros medios.

La propuesta de esta investigación nació del interés en demostrar que la narrativa gráfica tiene un alcance que trasciende su área, y que es posible trasladarla y aplicarla en otros ámbitos, como la educación, y más específicamente, la educación artística.

De la información que encontramos respecto al uso del cómic/narrativa gráfica en el aula, la mayoría de las investigaciones se enfocaban en los estudiantes de los primeros años de enseñanza básica; cuando la investigación tenía en vista a los estudiantes en secundaria, el enfoque era hacia las asignaturas de literatura e historia, con el objetivo central de mejorar la comprensión lectora.

Entre estas investigaciones, hemos tomado el texto de Blas Segovia como principal punto de referencia para nuestra propuesta, por tratarse de uno de los más completos respecto al tema.

Uno de los consejos que Blas Segovia entrega respecto a cómo empezar a aplicar la narrativa gráfica con los alumnos es que es necesario tener conciencia como profesor de cuáles son los saberes necesarios para construir “narrativas eficaces”, ya que los niños tienden a perder el rumbo de su narración al enfocarse en detalles que en general no son relevantes a la historia (Segovia, pág. 378) Esto es algo importante de tener en cuenta porque es muy fácil perder el sentido de la actividad por las evaluaciones y otros factores; además, como la actividad de la propuesta es ligeramente autobiográfico, puede llegar a ser un poco engorroso tratar de explicar a los chicos qué es lo que se espera de ellos con esta actividad si no se tiene una idea clara primero.

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo general

Uno de los principales objetivos de esta propuesta es que los estudiantes tengan una visión más positiva de sí mismos por medio de la creación de una narración personal a través de imágenes; que sea un proceso que los haga enfrentarse con lo que son, y “reconciliarse” con ese hecho. Lograr cierto grado de “auto-amabilidad”.

2.1.2 Objetivos específicos

Los objetivos específicos de esta propuesta se ajustarán al programa del nivel de enseñanza media en el cual se esté aplicando: por ejemplo, en cuarto medio, en la primera unidad “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época”, el objetivo fundamental es “percibir, experimentar y expresarse con

imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”, por lo que la actividad encajaría bien dentro del margen del objetivo.

En el caso específico de segundo medio, la planificación de la propuesta y los objetivos tuvieron que ser notoriamente modificados para poder ajustarse a los presentes en la unidad 2 de los planes y programas. Tomamos en cuenta además las dificultades que podrían encontrar los estudiantes de segundo medio al enfrentarse a dibujar figura humana, en caso de escoger cómic: figura humana se estudia recién en este semestre, y la falta de práctica/experiencia podría ser un obstáculo para que el estudiante cumpla con los objetivos planteados para la actividad.

2.2 Justificación

Ahora bien, ¿por qué relato gráfico, si a través de la narración escrita se podría lograr algo similar?

Anteriormente explicamos el por qué de utilizar la narración, y de la importancia del relato; puede ser, sin embargo, que no hayamos dejado totalmente en claro por qué la propuesta integra la parte visual. Si bien la narración escrita es eficaz por sí misma para comunicar el mundo y las perspectivas personales, la narración visual tiene una cualidad extra: además de una mayor rapidez en la transmisión de mensaje – de lo cual hablamos en un apartado anterior -, la narración en imágenes tiene la posibilidad de ser “personalizada”; lo que queremos decir con esto es que cada persona tiene cierta cantidad de acervo visual con ella, y las imágenes que logre no van a parecerse a las de otro, pues van a ser una construcción muy personal.

Otra razón importante para implementar este tipo de trabajo es que ayuda no sólo a desarrollar la parte narrativo-lingüística, sino que también involucra un

proceso de selección de conocimientos, como referencias visuales anteriores – películas que los estudiantes hayan visto por su cuenta, cómics – y el desarrollo del punto de vista personal. “(...) hemos de considerar que construir narraciones constituye una tarea cognitiva en la que se conjugan diversos tipos de conocimientos, unos dependientes de la capacidad para realizar operaciones cognitivas utilizando el pensamiento narrativo y otras derivadas de las habilidades y competencias lingüísticas adquiridas. Además, interviene la gestión que el individuo hace de su historiografía personal, construida a partir de las interacciones mantenidas con la colectividad”. (Segovia, 377)

2.1 Fundamentación

Aunque habla específicamente del cómic y de su aplicación en la escuela básica, Blas Segovia lo califica como una buena herramienta pedagógica: “El cómic destaca por su versatilidad entre los diversos medios de comunicación que permiten la creación de narraciones con imágenes en la infancia, pues su material expresivo se basa en el dibujo y la escritura sin necesidad de acudir a instrumentos tecnológicos sofisticados para la producción del discurso” (375)

Es una herramienta que no requiere de grandes recursos más que el tener el conocimiento de cómo narrar una historia en imágenes, y también tener una serie de ejemplos que servirán para la realización de estas narrativas (referencias) En este punto, tenemos que aclarar que más adelante veremos la situación de los colegios respecto al conocimiento que poseen de ejemplos de narrativa gráfica y autores, y qué es lo que planeamos hacer dentro de la propuesta para solucionarlo.

2.2 Operacionalización de la propuesta

2.2.1 Fase 1: presentación del comic y motivación a la propuesta

Como toda primera clase, esta sería una clase de introducciones. La propuesta contempla el ser medida como actividad, por lo que, antes de empezar la actividad de lleno, le explicaríamos a los estudiantes qué es lo que queremos realizar, por qué y cómo; acto seguido, les entregaríamos unas encuestas – la maqueta de esta encuesta se presentará en otro apartado, más adelante - a modo de diagnóstico, con el objetivo de tener una idea del estado de los chicos respecto a sí mismos. Después de la encuesta, daríamos la introducción a la narrativa gráfica, preguntando a los estudiantes si han oído hablar del tema alguna vez. La primera clase se trataría de un poco de trasfondo histórico de la narrativa gráfica, autores, obras y tipos de relato gráfico. Para este efecto, decidimos escoger tres que consideramos serían adecuados para trabajar en aula, dado su bajo costo y la posibilidad de dibujar sólo si les interesa: el cómic, la fotonovela y el collage. El cómic es una de las formas de relato gráfico con las que el estudiante suele estar aunque sea medianamente familiarizado, pero no quisimos utilizarlo exclusivamente porque requiere mucha dedicación y mucho dibujo ,y sería fácil para un alumno desalentarse si el cómic no sale de la manera que él/ella esperaba; por esto, el collage otorga la facilidad de elegir imágenes preexistentes y combinarlas de la manera que el estudiante prefiera. Por otro lado, la fotonovela ofrece ventajas similares al collage, con la ventaja de poder obtener las imágenes deseadas a través de la fotografía – mucho más rápido que buscar en revistas -, y de contar con un dispositivo que actualmente es de primera necesidad y al que la mayoría de la población tiene acceso: el teléfono celular. Las cámaras de los teléfonos celulares actuales tienen cámaras que, aunque no pueden competir con una cámara profesional, logran una definición aceptable y fácil traspaso de información vía internet o cable USB.

Antes de finalizar la clase, realizar un ejercicio de “cadáver exquisito”, en el cual el profesor encargado dibuja una viñeta rápida en el pizarrón y da inicio a una historia, y escoge un estudiante al azar para que dibuje la siguiente, con lo que crea que viene después; la idea es que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar de la actividad, cuyo objetivo es perder un poco el miedo a la creación espontánea y al prejuicio de “si no dibujo bien, no dibujo”, y también como respuesta a los “juegos creativos” de Gianni Rodari (ver apartado 2.2.10)

Al cierre, se lee la historia completa, y se da un breve repaso a los contenidos entregados sobre la narrativa gráfica.

Durante la segunda clase, se hace una introducción a la parte escrita de la creación de una historia para ser relatada en imágenes. A partir de un power point (ver anexos), se les explica a los alumnos el papel del protagonista/héroe dentro de la narración y los procesos de ésta, y se les da algunos consejos para escribir su historia; finalmente, realizarán un ejercicio en el que escribirán su historia en 10 líneas, luego en 5 , y por último, en sólo 2 líneas. Este es un ejercicio que suele realizarse en talleres de escritura creativa con el objetivo de evaluar si su autor tiene la claridad de hacia dónde va su historia, aspecto que le será de utilidad para realizar su storyboard, que realizarían en durante la tercera clase, previa explicación por parte del profesor a cargo de lo que es, y los encuadres que suelen utilizarse al armarlos.

Segunda y tercera clase serían preparación para las clases siguientes, en las cuales los estudiantes podrían comenzar a trabajar en su propio relato gráfico.

2.4.2 Fase 2: Producción del comic/collage/fotonovela

Teniendo a mano su resumen de la historia y el storyboard que armaron previamente, los estudiantes pueden comenzar a decidir cuál de las tres

opciones se acomoda mejor a las necesidades de su relato; es muy importante que el profesor a cargo esté atento a cualquier duda que tengan, y sea capaz de guiarlos en su decisión con el cuidado de no forzarla.

Es importante mencionar que, en un panorama ideal, esta actividad no debería evaluar la habilidad técnica de los trabajos, sino que otros aspectos más relacionados con la efectividad de la entrega del mensaje (narración), y de la utilización de los recursos a su disposición.

Al término de la actividad, se realizaría una mesa redonda donde se hablaría de las impresiones de los estudiantes acerca de la actividad realizada. La realización de una exposición abierta al establecimiento, o incluso al resto de la clase será opcional y estará sujeta a la decisión de los estudiantes, dado el carácter personal del contenido de los trabajos.

También se hará una encuesta de cierre para documentar la opinión de los estudiantes acerca de la actividad, y de modo comparativo con la primera encuesta realizada.

Los materiales que se sugiere utilizar a los estudiantes para esta actividad se encuentran enumerados en la planificación clase a clase que puede encontrarse en el apartado 1.2.1 del capítulo 3 de esta investigación; el material de contenido a utilizar para las clases se encuentra en detalle en el apartado *Anexos*.

CAPÍTULO 3

3. Marco metodológico

3.1 Población y Muestra

Para la actividad, se contó con una población total de 51 alumnos, divididas las muestras en 3: la primera, 23 alumnos que cursaban en el momento el segundo

año medio del Colegio San Andrés de Ancud, 13 alumnos cursando cuarto año de enseñanza media del mismo colegio, y 15 alumnos cursando cuarto año medio en el colegio San Cristóbal, en la ciudad de Talcahuano.

Las muestras fueron realizadas durante el primer semestre del año 2015 en las ciudades mencionadas, en el período de práctica de dos de los estudiantes que realizan la presente investigación.

El rango de edad de promedio de los estudiantes de la primera muestra es de 15 años; el promedio de edad de la segunda y la tercera muestra es de 17 años. En cuanto a género, el segundo año medio tiene una población mayoritaria de mujeres (15 mujeres y 8 hombres); la misma situación se observa en las dos muestras de cuartos años medios, con una población mayoritariamente femenina.

3.2 Diseño Metodológico

3.2.1 Fase 1: Diagnóstico

El diseño de la actividad fue realizado antes de conocer al grupo curso con el cual se trabajaría, por tratarse nuestra intervención de una práctica profesional (como se mencionó en el apartado anterior); por lo mismo, este diseño se llevó a cabo como un “plan piloto”, con el fin de testear los puntos fuertes y las deficiencias de éste, y poder establecer y rediseñar un nuevo plan de trabajo.

Por tratarse de una práctica profesional, parte del modelo tuvo que ser ajustado a los planes y programas de segundo y cuarto medio y que cumpliera con los objetivos específicos de la unidad elegida para cada curso; en el caso de cuarto medio, la unidad elegida fue la unidad 1: “explorando lenguajes artísticos de nuestra época”, cuyo objetivo fundamental es : “percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.” en el caso de

segundo medio, la propuesta que aplicada a la unidad número 2: descubriendo y ocultando el rostro, cuyo objetivo fundamental es: “experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico – visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc”.

Una de la diferencias más notorias entre ambas planificaciones es que en la clase número 3, aparte del trabajo de redacción de historia y de *storyboard*, a segundo medio se añade el ejercicio donde los estudiantes deben dibujar su personaje de cuerpo completo, además de tres expresiones faciales; el resto de las clases se mantiene igual para ambos niveles de enseñanza media, por lo que aún sería posible aplicar las encuestas comparativas y observar los resultados al final de la actividad.

Fase 2 Ejecución (*etapas que se cumplirán en las clases*)

Como parte de las tareas de práctica profesional, realizamos pautas clase a clase (según el modelo estándar de la universidad) para tres de los cursos que teníamos a nuestro cargo. La pauta presentada a continuación es la correspondiente al cuarto medio del Colegio San Cristóbal de Talcahuano:

PLANIFICACIÓN GLOBAL ARTES VISUALES NM 4

<u>NOMBRE UNIDAD</u> <u>DIDACTICA:</u> Unidad 1: Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.	<u>OBJETIVO FUNDAMENTAL:</u> “Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”
<u>PROFESOR PRACTICANTE:</u> Paula Martínez	<u>OBJETIVO FUNDAMENTAL TRANSVERSAL:</u> “Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad.”
<u>FECHA:</u>	

¿QUE SE ESPERA LOGRAR FORMATIVAMENTE?	¿QUE ENSEÑAR Y QUE APRENDER?	¿COMO ENSEÑAR?	¿COMO ENSEÑAR Y CON QUE APRENDER?	¿CUANDO QUE Y CON QUE EVALUAR?	¿CON QUE INFORMACION?
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	EVALUACION	FUENTES DE CONSULTA
Incentivar la producción creativa a nivel personal. Conocer, describir los medios narrativos gráficos. Aportar en el desarrollo de la capacidad comunicativa, Fomentar el acto de narración como un ejercicio de expresión personal.	<u>CONCEPTUAL ES:</u> Exposición de las características de medios de relato gráfico: cómic, collage y fotonovela. <u>PROCEDIMIENTOS:</u> Investigar, identificar y reconocer tres medios del relato gráfico. Elaboración de un proyecto artístico- relato de carácter personal usando uno de los tres recursos gráficos mencionados. <u>ACTITUDINALES:</u> Fomentar la responsabilidad en cumplimiento de horarios. Crear un vínculo emocional y directo entre el	<u>INICIO:</u> Saludo. Presentación de la nueva unidad. Revisar conocimientos previos. Motivar a los alumnos e interesarlos por el contenido de la unidad. <u>DESARROLLO:</u> Exposición de formas de relato visual y formas de trabajar de cada una, del cual los estudiantes escogerán y desarrollarán una, ya sea comic, collage o fotonovela. <u>CIERRE:</u> Retroalimentación Pedir materiales para siguiente actividad. Despedida	<u>METODO:</u> Expositivo (el profesor). <u>MEDIOS:</u> Visuales (presentación en powerpoint.) <u>MATERIALES:</u> Lápices Recortes Cámara fotográfica Papeles (de revista, diario, papel lustre, etc.) Materiales no convencionales (té, café, maquillaje, salsa, etc)	<u>DIAGNOSTICA:</u> Oral, al momento de presentar la unidad. Escrita, a través de una guía de diagnóstico <u>FORMATIVA:</u> Bocetos, diseños y escritos sobre el trabajo, además de responsabilidad con materiales y trabajo. <u>SUMATIVA:</u> Evaluación del trabajo terminado y presentación de éste.	<i>(Teoría del cómic) Cómo se hace un cómic :el arte invisible , Scott McCloud</i> <i>Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas, María Inés Lagos</i> <i>Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias, Gianni Rodari</i> <i>Psicología de la adolescencia, John C. Coleman – Leo B Lendry</i>

	autor y su obra.				
--	------------------	--	--	--	--

DISEÑO PLAN CLASE ARTES VISUALES NM 4

clase 1

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.”

Fecha: 27/03/2015 **Profesora:** Paula Martínez

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo

formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

- Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.
- Identificar 3 formas de narración gráfica.
- Emplear de manera práctica, respetando las características y formatos del medio de narración gráfica elegido

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Chicos, quiero contarles que esta primera actividad que vamos a realizar durante las próximas 5 clases está dentro de la Unidad 1 “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época”. Esta actividad forma, además, parte de un proyecto de tesis, por lo cual necesitare de su colaboración; más adelante les explicaré en qué consiste, primero vamos a ver los contenidos.

3.2. Contenidos

Definición de narrativa y de la expresión “world-travelling”; breve definición de lo que es el relato gráfico; presentación de tres medios para realizar un relato gráfico, con su origen y representantes respectivos.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos: ¿Cómo podrían definir “narración”? ¿Creen que una conversación entre dos personas pueda ser un acto narrativo? ¿Cómo definirían “narrativa gráfica”?

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del profesor.

4.2. Medios

Visuales: presentación en powerpoint.

4.3 Materiales

Pizarrón, plumones de pizarra

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor introduce al tema partiendo de la narración, como el acto de contar algo, ya sea de forma oral, escrita ó visual.

5.2. Actividades del Alumno

Después de la exposición, el profesor explica cuál es la actividad que se realizará a lo largo de las siguientes 5 clases.

Para el trabajo que van a hacer, es necesario que escojan uno o dos de los medios de relato gráfico que les presenté, y construyan una narración personal. Puede ser una anécdota, un recuerdo, o incluso sobre algo que les guste mucho: la idea es que sea muy “de ustedes”. Lo esencial es que puedan involucrarse con su trabajo, y que ese trabajo signifique algo para ustedes al final; es por eso que esta actividad va a hacerse en clases, porque preciso ver

cómo avanzan, y para que el trabajo no sea una carga extra para la casa. No se asusten, vamos a armar esto juntos, paso a paso.

Ahora, lo que vamos a hacer hoy es un ejercicio para ir “soltando la mano”. El profesor (guía) va a empezar dibujando una viñeta en el pizarrón, y así marcará el inicio de una historia; yo dibujaré la siguiente, según crea que la historia continúa, y cada uno de ustedes hará lo mismo con su respectiva viñeta. Empecemos.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

El carácter de la actividad es diagnóstico, pero sin evaluación tangible; el objetivo es ejercitar la capacidad de dar continuidad a una historia e imaginar situaciones que puedan plasmar dentro de una viñeta. Se lleva a cabo de manera práctica, dibujando directamente en el pizarrón.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

La profesora resume la historia que fue construida en el pizarrón, y explica a los alumnos que lo que acaban de realizar se llama “cadáver exquisito”, y que es un ejercicio para desarrollar la creatividad. Luego, les habla sobre lo que sucederá la clase siguiente:

La próxima clase traeré una guía que consta de dos partes: la primera tiene un resumen del contenido que planteé hoy, y la segunda es un pequeño cuestionario de repaso; además, van a contestar una encuesta (no les tomará más de cinco minutos) con la que luego haremos una comparación al cabo de estas cinco clases. Sería bueno que fueran pensando ya en qué les gustaría

trabajar y con qué medio, así la próxima clase pueden empezar a planificar su obra. Recalco “obra”, porque va a tener un carácter personal.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

- *(Teoría del cómic) Cómo se hace un cómic :el arte invisible* , Scott McCloud
- *Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas*, María Inés Lagos
- *Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias*, Gianni Rodari
- *Psicología de la adolescencia*, John C. Coleman – Leo B Lendry

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

El profesor se refiere al curso:

Hagamos un pequeño repaso: ¿es necesaria la narración? ¿Qué era el relato gráfico? ¿Qué son la fotonovela, el collage y el cómic? ¿Tienen algo en común la fotonovela y el cómic?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Me gustaría, chicos, que se tomaran en serio esta actividad, y cuando digo “en serio”, me refiero a que no se la tomen como otro trabajo escolar, sino que puedan relacionarse con su trabajo, que puedan hacer algo “suyo”; por eso es que también les doy entera libertad en los materiales que quieran usar y en la técnica. Piensen en este trabajo como en una parte de ustedes. Sé que puede no ser sencillo, pero sé que harán un excelente trabajo. También les pido que traigan sus materiales y que sean responsables, porque es algo que también se

va a evaluar. Ahora, ordenemos, y no se olviden de comenzar a pensar en ideas para su trabajo. Yo voy a traerles varios ejemplos la próxima clase, y vamos a ir respondiendo dudas e inquietudes.

Que les vaya muy bien, chicos, nos vemos la próxima clase. Que tengan un muy buen fin de semana.

Clase 2

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.”

Fecha: 10/04/2015 **Profesora:** Paula Martínez

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo,

la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”

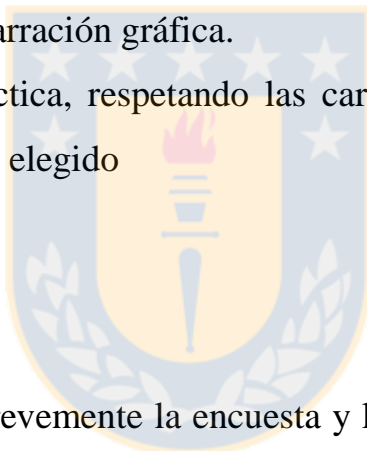
2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento

de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

- Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.
- Identificar 3 formas de narración gráfica.
- Emplear de manera práctica, respetando las características y formatos del medio de narración gráfica elegido



III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Hoy vamos a responder brevemente la encuesta y la guía que les mencioné la clase anterior. Después de eso, veremos un powerpoint sobre cómo crear un relato, y luego cada uno comenzará a armar su historia.

3.2. Contenidos

Repaso de la clase anterior, nociones sobre cómo armar un relato, el héroe/protagonista/primer persona, material anexo de ejemplos de obras en los medios que los alumnos están trabajando.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos:

¿Recuerdan lo que pasamos la clase anterior? ¿Recuerdan qué era la narración? ¿Es importante el acto de narrar? ¿En qué consiste?

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del profesor.

4.2. Medios

Visuales: presentación en powerpoint, libros e imágenes, guías para los alumnos.

4.3 Materiales

Lápices, guías (entregadas por el profesor), bitácora

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor hace un repaso rápido de la clase anterior; luego, entrega la guía de contenidos a los alumnos junto con una encuesta, y después de eso presenta contenido en un powerpoint sobre cómo hacer una historia/relato/narración, y algunos ejemplos.

5.2. Actividades del Alumno

Luego de la introducción, a cada alumno se le entrega la guía, que consta de dos partes: una, de contenido, y la segunda, 5 preguntas de los contenidos de la clase anterior. También se les entrega una encuesta, que será devuelta al profesor para ser contestada nuevamente al finalizar la unidad.

Chicos, la guía que tienen en sus manos tiene dos partes (las explica). Resuelvan el cuestionario, y luego corregimos juntos. Respecto a la encuesta, una vez que la completen me la entregan de vuelta con su nombre. Tienen 10 minutos para responder.

La profesora y los alumnos hacen la corrección juntos, y luego les enseña el powerpoint con el contenido.

Vamos a dejar el resto de la clase para comenzar a planear su trabajo. Pueden escribir su idea, o dibujarla en un borrador como recordatorio (no tienen que ser dibujos perfectos, basta con que ustedes los entiendan), o si les queda más fácil, decidan el título. Responderé las dudas que tengan mientras trabajan.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Diagnóstica, con el cuestionario de la guía para el alumno

Formativa, respondiendo las preguntas y dudas de los alumnos y viendo sus avances.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

Antes de finalizar la clase, quiero recalcar que cada una de las reglas que les entregué respecto a la creación de un relato son sólo guías: mucho de lo que requiere una historia depende de quien la escribe, su experiencia y su criterio.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

El héroe de las mil caras, Joseph Campbell

Cómo narrar una historia, y no morir en el intento, Israel Pintor
(<https://israelpintor.wordpress.com/2012/01/27/como-narrar-una-historia-y-no-morir-en-el-intento/>)

El arte de la ficción, John Gardner

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

El profesor se refiere al curso:

¿Hay dudas hasta el momento? ¿Les quedó claro el ejercicio para empezar a armar un relato? ¿Han tenido dificultades para crear a su protagonista?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Para la próxima clase les pido dos cosas: sus historias listas (o casi listas) y sus materiales para trabajar (se nombran los materiales). Recuerden que los tiempos para esta actividad están muy acotados, y por eso es necesario que aprovechen muy bien el tiempo de clases. Los chicos que están trabajando con fotonovela van a trabajar su storyboard la próxima semana, así que tienen que traer su historia escrita y completa.

Si les surgen dudas durante la semana, pueden escribirme a mi correo.

Que disfruten de un buen fin de semana.

Clase 3

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.”

Fecha: 17/04/2015 **Profesora:** Paula Martínez

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo,

la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.

Identificar las formas de narración gráfica.

Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

La clase anterior trabajamos en armar las historias. ¿Qué dificultades enfrentaron al hacerlas? ¿Se sienten con más confianza? ¿Tienen dudas aún sobre cómo hacerla? Les voy a mostrar muy brevemente una presentación con los tipos de encuadres más importantes y ejemplos de autores que los utilizan como recurso. Después de eso, vamos a responder las preguntas, y quienes no las tengan y están listos pueden comenzar a trabajar con sus materiales.

3.2. Contenidos

Práctico, trabajo en clases.

3.3. Conocimientos Previos

Contenidos entregados en las clases previas (1 y 2)

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Práctico. (trabajo en clases), feedback entre profesora y alumnos (por consultas)

4.2. Medios

Presentación powerpoint sobre tipos de encuadres, evaluación oral (formativa) con los alumnos, a través de responder sus inquietudes.

4.3 Materiales

Block de dibujo ¼, lápices, cámara fotográfica, bitácora, pegamento, tijeras, recortes (papel de diario, revista, tela, etc.), materiales no convencionales (mermelada, salsa, café, té, maquillaje, etc)

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor revisa los borradores de los alumnos, responde sus dudas y ayuda a quienes tienen problemas con sus historias.

5.2. Actividades del Alumno

Después de mostrar sus borradores, los alumnos despejan sus dudas y comienzan a trabajar en sus historias.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Observación sobre cómo están trabajando, responsabilidad con los materiales, compromiso con la actividad. Todos estos aspectos serán evaluados al final de la unidad.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

A estas alturas, es apropiado revisar los avances. ¿Cómo se han sentido hasta ahora respecto a la actividad? ¿Tienen alguna duda con su historia?

VIII. FUENTES DE CONSULTA

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

El profesor se refiere al curso:

En esta clase comenzamos a trabajar en nuestros relatos. ¿Recuerdan qué es lo esencial en una narración? ¿Es importante a quién vaya dirigido? ¿Cuál es la importancia del personaje principal/protagonista/primera persona? ¿Es necesario planificar cuando se hace una historia?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Chicos, he estado viendo los trabajos, y veo que algunos van muy avanzados. Los que aún tengan dudas sobre cómo continuar su historia no duden en preguntar, porque en la conversación se pueden encontrar soluciones, y el no saber cómo sigue una narración es parte del proceso. Se los digo para que no se desanimen, porque todos los que narran pasan por procesos, y lo importante aquí es que puedan disfrutar de su trabajo a pesar de eso. Quiero decirles también que estoy contenta con los resultados que estoy viendo.

Ahora, les pido que me entreguen sus trabajos, y los que están trabajando en fotonovela les pido que me traigan las fotografías listas para que las trabajemos en Paint y Photoshop la próxima clase. Dejemos ordenada y limpia la sala.

Nos vemos la próxima clase, disfruten su fin de semana.

Clase 4

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.”

Fecha: 24/04/2015 **Profesora:** Paula Martínez

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.

Identificar las formas de narración gráfica.

Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Chicos, esta es nuestra última clase para trabajar en la actividad. Les iré ayudando a medida que surjan dudas, y para aquellos que están trabajando la fotonovela, les pido que se acerquen para enseñarles a distribuir las viñetas.

3.2. Contenidos

Práctico, trabajo en clases

3.3. Conocimientos Previos

Contenidos entregados en las clases previas (1 y 2)

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

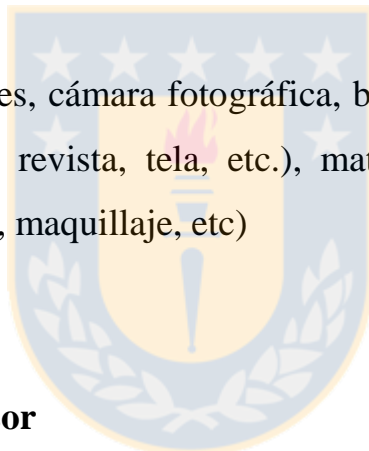
Práctico. (trabajo en clases), feedback entre profesora y alumnos (por consultas)

4.2. Medios

.

4.3 Materiales

Block de dibujo 1/8, lápices, cámara fotográfica, bitácora, pegamento, tijeras, recortes (papel de diario, revista, tela, etc.), materiales no convencionales (mermelada, salsa, café, té, maquillaje, etc)



V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

Monitorea el trabajo, responde preguntas, ofrece guía.

5.2. Actividades del Alumno

Continúan desarrollando su trabajo; quienes están trabajando con fotonovela, entregan un storyboard con la idea lista, y parte de las fotografías.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Formativa, viendo el trabajo en clase de los alumnos

6.2. Pauta de Evaluación

Trabajo en clase

Responsabilidad con las fechas

Limpieza

Claridad en los textos

Exposición

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

La próxima clase vamos a destinar 20 minutos para trabajar en detalles (para los que faltan), y luego montaremos una exposición dentro de la sala. Vamos a comentar, compartir y apreciar el trabajo de cada uno.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

Hasta ahora, ¿qué ha sido lo más difícil de realizar en su trabajo? ¿Están contentos de haber elegido el medio que eligieron, o habrían preferido otro?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Los trabajos van muy bien. La clase próxima vamos a aprovechar esos 20 minutos en retocar últimos detalles. Los que están trabajando fotonovela, me gustaría que me enviaran una muestra por correo dentro de la semana, así puedo responder sus dudas.

Como siempre, dejamos la sala limpia y ordenada, y cualquier duda que tengan, mi correo electrónico está disponible.

Que tengan un lindo fin de semana.

Clase 5

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.”

Fecha: 8/05/2015 **Profesora:** Paula Martínez

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en

el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.

Identificar las formas de narración gráfica.

Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Hoy vamos a finalizar nuestra actividad, así que ahora tenemos 20 minutos para ajustar los últimos detalles de sus trabajos. Voy a ir pasando por sus puestos.

3.2. Contenidos

Expresión artística-personal a través del relato gráfico, la estructura de un relato, la importancia del héroe/personaje principal dentro de una historia.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos: ¿Qué entienden por narrativa gráfica?, o en otras palabras, ¿Creen que se puede relatar una historia a través de formas visuales?,

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del alumno

4.2. Medios

Visuales: obras expuestas

Presentación oral con el objetivo de explicar el trabajo

4.3 Materiales

Espacio para exponer (mesas, manteles, paredes, ambientación)

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

Mientras los alumnos terminan de afinar los detalles de sus obras, los profesores preparan el espacio para la exposición. Una vez listo, la profesora realiza las preguntas correspondientes al alumno (título de la obra, técnica y materiales utilizados, breve resumen de la historia)

5.2. Actividades del Alumno

El alumno termina detalles de su obra para luego ubicar en el espacio que considere conveniente. A las preguntas del profesor, él/ella explica su obra y sus compañeros hacen una retroalimentación.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Sumativa : evaluación final, sumada a las que se han hecho clase a clase

Formativa: evaluación colateral, por parte de cada alumno

6.2. Pauta de Evaluación

Trabajo en clase (sumativo)

Responsabilidad con las fechas (sumativo)

Limpieza

Claridad en los textos

Exposición

Originalidad

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

Uno de los objetivos de esta actividad era que pudieran manejar e identificar tres medios de relato gráfico, y creo que ese se cumplió. ¿Qué creen ustedes? Ahora, el objetivo de hacer este proyecto como un modo de conocerse mejor a ustedes mismos es uno que ustedes manejan mejor que yo. ¿Creen que se cumplió? ¿Qué faltó hacer?

VIII. FUENTES DE CONSULTA

(Teoría del cómic) Cómo se hace un cómic :el arte invisible , Scott McCloud

Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas, María Inés Lagos

Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias, Gianni Rodari

Psicología de la adolescencia, John C. Coleman – Leo B Lendry

Psicología de la vida, Felman

El héroe de las mil caras, Joseph Campbell

Cómo narrar una historia, y no morir en el intento, Israel Pintor

[\(https://israelpintor.wordpress.com/2012/01/27/como-narrar-una-historia-y-no-morir-en-el-intento/\)](https://israelpintor.wordpress.com/2012/01/27/como-narrar-una-historia-y-no-morir-en-el-intento/)

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

Feedback acerca de la actividad completa con los alumnos. Discusión breve acerca de cómo podría haberse mejorado la actividad.

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Quiero decirles que me alegro de saber que la actividad pudo realizarse, y también de poder conocer sus impresiones al respecto. El arte es varias cosas que uno no sospecha: aunque no lo parezca, requiere cierto grado de disciplina, y aunque tampoco lo parezca, la creatividad es algo que se trabaja día a día. El arte es, por sobre todo, un acto de expresión que se puede utilizar y aplicar en muchos niveles. Espero que lo hayan disfrutado, y que no se haya convertido en una carga.

Como todas las clases, ordenamos y dejamos limpia la sala. Nos vemos la próxima clase.

Es necesario aclarar que esta planificación, que fue realizada para el cuarto año medio del colegio San Cristóbal de Talcahuano, también se aplicó al cuarto año medio del colegio San Andrés de Ancud, sólo con modificaciones de fecha.

A continuación presentamos la planificación de la actividad para el segundo medio del Colegio San Andrés, con los ajustes correspondientes al programa de dicho nivel:

PLANIFICACIÓN GLOBAL ARTES VISUALES NM 2

<u>NOMBRE UNIDAD DIDACTICA:</u> Unidad 2: Descubriendo y ocultando el rostro	<u>OBJETIVO FUNDAMENTAL:</u> “Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.”
<u>PROFESOR:</u> Rudy Cárdenas	<u>OBJETIVO FUNDAMENTAL TRANSVERSAL:</u> “Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad.”
<u>FECHA:</u>	

¿QUE SE ESPERA LOGRAR FORMATIVAMENTE?	¿QUE ENSEÑAR Y QUE APRENDER?	¿COMO ENSEÑAR?	¿COMO ENSEÑAR Y CON QUE APRENDER?	¿CUANDO QUE Y CON QUE EVALUAR?	¿CON QUE INFORMACION?
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	EVALUACION	FUENTES DE CONSULTA
Incentivar la producción creativa a nivel personal. Conocer, describir los medios narrativos gráficos. Aportar en el desarrollo de la capacidad comunicativa, Fomentar el acto de narración como un ejercicio de expresión personal.	<p><u>CONCEPTUALES:</u> Exposición de las características de medios de relato gráfico: cómic, collage y fotonovela.</p> <p><u>PROCEDIMENTALES:</u> Investigar, identificar y reconocer tres medios del relato gráfico. Elaboración de un proyecto artístico-relato de carácter personal usando uno de los tres recursos gráficos mencionados.</p> <p><u>ACTITUDINALES:</u> Fomentar la responsabilidad en cumplimiento de horarios. Crear un vínculo emocional y directo entre el</p>	<p><u>INICIO:</u> Saludo. Presentación de la nueva unidad. Revisar conocimientos previos. Motivar a los alumnos e interesarlos por el contenido de la unidad.</p> <p><u>DESARROLLO:</u> Exposición de formas de relato visual y formas de trabajar de cada una, del cual los estudiantes escogerán y desarrollarán una, ya sea comic, collage o fotonovela.</p> <p><u>CIERRE:</u> Retroalimentación</p>	<p><u>METODO:</u> Expositivo (el profesor).</p> <p><u>MEDIOS:</u> Visuales (presentación en powerpoint.)</p> <p><u>MATERIALES:</u> Lápices Recortes Cámara fotográfica Papeles (de revista, diario, papel lustre, etc.) Materiales no convencionales (té, café, maquillaje, salsa, etc)</p>	<p><u>DIAGNOSTICA:</u> Oral, al momento de presentar la unidad. Escrita, a través de una guía de diagnóstico</p> <p><u>FORMATIVA:</u> Bocetos, diseños y escritos sobre el trabajo, además de responsabilidad con materiales y trabajo.</p> <p><u>SUMATIVA:</u> Evaluación del trabajo terminado y presentación de éste.</p>	<p>(Teoría del cómic) <i>Cómo se hace un cómic :el arte invisible</i> , Scott McCloud</p> <p><i>Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas</i>, María Inés Lagos</p> <p><i>Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias</i>, Gianni Rodari</p> <p><i>Psicología de la adolescencia</i>, John C. Coleman – Leo B Lendry</p>

	autor y su obra.	Pedir materiales para siguiente actividad. Despedida			
--	------------------	---	--	--	--

DISEÑO PLAN CLASE ARTES VISUALES NM 2

Clase 1

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Descubriendo y ocultando el rostro”

Fecha: **Profesor:** Rudy Cárdenas

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos.

Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

- Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.
- Identificar 3 formas de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Vamos a pasar a la unidad 2 llamada “Descubriendo y ocultando el Rostro”. La actividad que realizaremos forma parte de un proyecto de tesis, a si que espero que la realicen a conciencia y que también sea de su agrado, pero antes de explicarles la actividad veamos los contenidos necesarios.

3.2. Contenidos

Definición de narrativa y de la expresión “world-travelling”; breve definición de lo que es el relato gráfico; presentación de tres medios para realizar un relato gráfico, con su origen y representantes respectivos.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos: ¿Qué entienden por “Narrativa Gráfica”? ¿Toda imagen puede ser narrativa? ¿Qué ejemplos conocen?

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del profesor.

4.2. Medios

Visuales: presentación en power point.

4.3 Materiales

Pizarrón, plumones de pizarra

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor introduce al tema partiendo de la narración, como el acto de contar algo, ya sea de forma oral, escrita ó visual.

5.2. Actividades del Alumno

Después de la exposición, el profesor explica cuál es la actividad que se realizará a lo largo de las siguientes 5 clases.

El trabajo que van a hacer es crear una de las mostradas formas de hacer narrativa gráfica, pueden elegir una, o hacer una fusión de dos de ellas. El tema de esta narrativa será ustedes mismos, la idea es que cuenten algo de ustedes, ya sea una anécdota, recuerdo, algo que les guste mucho, un hobby, etc.

Mientras piensan qué contar, vamos a comenzar con un ejercicio para “soltar la mano”, empezaré dibujando una viñeta en la pizarra, para dar comienzo a una historia, luego le pasaré el plumón a uno de ustedes y dibujará la viñeta siguiente según crea que sigue la historia, luego le pasará el plumón a alguien más y así hasta que todos pasen y se complete la historia. Bueno, a dibujar.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

El carácter de la actividad es diagnóstico, pero sin evaluación tangible; el objetivo es ejercitar la capacidad de dar continuidad a una historia e imaginar situaciones que puedan plasmar dentro de una viñeta. Se lleva a cabo de manera práctica, dibujando directamente en el pizarrón.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

El profesor lee e interpreta la historia contada en el pizarrón y los felicita por el trabajo realizado. Luego hace una presentación preliminar de lo que será la siguiente clase: La próxima clase les daré una guía con la materia pasada el día de hoy, y además deberán contestar un cuestionario y una pequeña encuesta, a si que por favor no falten. Empiecen a pensar si quieren trabajar con comic, fotonovela o collage, y tener definida la narración que presentarán.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

- *(Teoría del cómic) Cómo se hace un cómic :el arte invisible* , Scott McCloud
- *Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas*, María Inés Lagos
- *Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias*, Gianni Rodari
- *Psicología de la adolescencia*, John C. Coleman – Leo B Lendry

“Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

- Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.
- Emplear de manera práctica, respetando las características y formatos del medio de narración gráfica elegido
- Creación visual de un personaje
- Creación de un relato

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

La guía y cuestionario que les está entregando su compañero deben responderla con lo aprendido la clase anterior. Cuando todos terminen

veremos otra presentación en powerpoint sobre la creación de relatos para que empecemos con el trabajo.

3.2. Contenidos

Repaso de la clase anterior. Nociones sobre cómo armar un relato, el héroe/protagonista/primer persona, material anexo de ejemplos de obras en los medios que los alumnos están trabajando. Creación de personajes y expresiones faciales.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos:

¿Recuerdan lo que pasamos la clase anterior? ¿Recuerdan qué era la narración? ¿Es importante el acto de narrar? ¿En qué consiste?

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del profesor.

4.2. Medios

Visuales: presentación en powerpoint, libros e imágenes, guías para los alumnos.

4.3 Materiales

Lápices, guías (entregadas por el profesor).

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor hace un repaso rápido de la clase anterior; luego, entrega la guía de contenidos a los alumnos junto con una encuesta, y después de eso presenta contenido en un PowerPoint sobre cómo hacer una historia/relato/narración, y algunos ejemplos. Se les da tiempo a los alumnos para crear el relato,

posteriormente se les presenta un PowerPoint sobre la creación de personajes de una forma general.

5.2. Actividades del Alumno

Luego de la introducción, a cada alumno se le entrega la guía, que consta de dos partes: una, de contenido, y la segunda, 5 preguntas de los contenidos de la clase anterior. También se les entrega una encuesta, que será devuelta al profesor.

Luego de la presentación de cómo hacer una historia/relato/narración, los alumnos escriben la historia a desarrollar, también pueden escribir su idea, o dibujarla en un borrador como recordatorio. Pasado un tiempo se les presenta el powerpoint sobre creación de personajes, donde deben dibujar el suyo propio (que en su mayoría son ellos mismos) junto con tres expresiones faciales propias del personaje.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Diagnóstica, con el cuestionario de la guía para el alumno

Formativa, respondiendo las preguntas y dudas de los alumnos y viendo sus avances.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

Los que no hayan podido escribir su relato, espero que durante la semana lo piensen y lo tengan para la próxima semana, al igual que tengan pensado si

harán comic, fotonovela, collage o mixto, para que traigan materiales la próxima clase.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

El héroe de las mil caras, Joseph Campbell

Cómo narrar una historia, y no morir en el intento, Israel Pintor
(<https://israelpintor.wordpress.com/2012/01/27/como-narrar-una-historia-y-no-morir-en-el-intento/>)

El arte de la ficción, John Gardner.

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

El profesor se refiere al curso:

¿Hay dudas hasta el momento? ¿Les quedó claro el ejercicio para empezar a armar un relato? ¿Han tenido dificultades para crear a su protagonista?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Para la próxima clase les pido: sus historias listas (o casi listas), la imagen visual de su protagonista y por ultimo sus materiales para trabajar (se nombran los materiales). No vean esto como algo difícil, pueden contar cualquier historia, todo es interesante dependiendo de cómo lo cuenten.

Si les surgen dudas durante la semana, estoy casi siempre en la sala de profesores.

Suban los bancos a la mesa y ordenen. Nos vemos.

2.3. Objetivo Operacional

- Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.
- Identificar las formas de narración gráfica.
- Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.
- Creación visual de un personaje
- Creación de un relato

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

La clase anterior vimos cómo escribir una historia y además debían dibujar al protagonista, ¿Qué dificultades enfrentaron al hacerlo? ¿Tienen dudas aún sobre cómo hacerlo? Les voy a dar un tiempo para que terminen de escribir el relato y/o terminar el dibujo. Responderé las dudas que tengan. Luego veremos un PowerPoint sobre tipos de encuadre, para que su trabajo sea más dinámico.

3.2. Contenidos

Práctico, trabajo en clases.

3.3. Conocimientos Previos

Contenidos entregados en las clases previas (1 y 2)

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Práctico (trabajo en clases), retroalimentación entre profesor y alumnos (por consultas)

4.2. Medios

Presentación powerpoint sobre tipos de encuadres.

4.3 Materiales

Block de dibujo ¼, lápices, cámara fotográfica, pegamento, tijeras, recortes (papel de diario, revista, tela, etc.), materiales no convencionales (mermelada, salsa, café, té, maquillaje, etc)

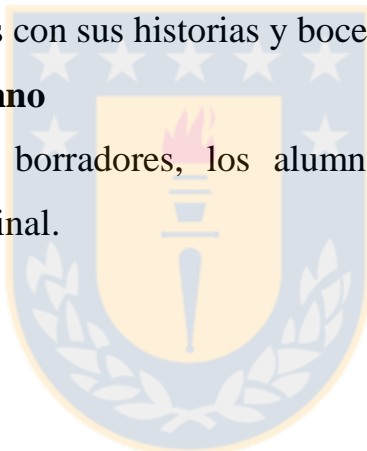
V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

El profesor revisa los borradores de los alumnos, responde sus dudas y ayuda a quienes tienen problemas con sus historias y bocetos.

5.2. Actividades del Alumno

Después de mostrar sus borradores, los alumnos despejan sus dudas y comienzan con el trabajo final.



VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Observación sobre cómo están trabajando, responsabilidad con los materiales, compromiso con la actividad. Todos estos aspectos serán evaluados en la pauta del trabajo final.

6.2. Pauta de Evaluación

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

Quedan solo 2 clases por lo que es bueno que ya estén haciendo el trabajo definitivo. ¿Cómo se han sentido hasta ahora respecto a la actividad? ¿Tienen alguna duda con su historia?

VIII. FUENTES DE CONSULTA

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

El profesor se refiere al curso:

¿Recuerdan qué es lo esencial en una narración? ¿Es importante a quién vaya dirigido? ¿Cuál es la importancia del personaje principal/protagonista/primera persona? ¿Es necesario planificar cuando se hace una historia? Todas estas preguntas hay que tenerlas en cuenta cuando narramos algo, ya sea escrita, o en nuestro caso, gráfica.

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Ahora y las dos siguientes clases son de trabajo plástico, pero aún pueden modificar su relato, o los que aún no saben cómo continuar su historia en el proceso veremos cómo seguir, yo les puedo ayudar en lo que necesiten, a si que no duden en consultarme.

Vayan terminando y me entregan los trabajos para guardarlos, ordenen y suban los bancos a la mesa, nos vemos la próxima clase.

Clase 4

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando Descubriendo y ocultando el rostro”

Fecha: **Profesor:** Rudy Cárdenas

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.

Identificar las formas de narración gráfica.

Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Esta es la clase donde ya deberían tener casi todo terminado, y la próxima solo terminar detalles, no les quito más tiempo y a trabajar.

3.2. Contenidos

Práctico, trabajo en clases

3.3. Conocimientos Previos

Contenidos entregados en las clases previas (1 y 2)

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

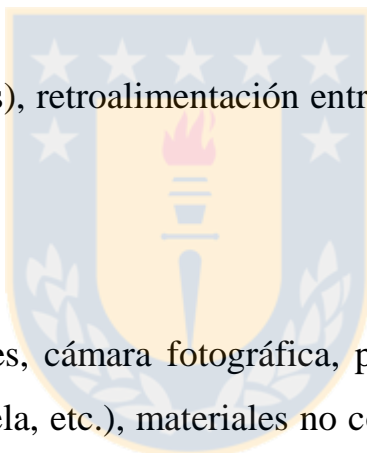
4.1. Métodos

Práctico. (trabajo en clases), retroalimentación entre profesora y alumnos (por consultas)

4.2. Medios

4.3 Materiales

Block de dibujo ¼, lápices, cámara fotográfica, pegamento, tijeras, recortes (papel de diario, revista, tela, etc.), materiales no convencionales (mermelada, salsa, café, té, maquillaje, etc)



V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

Monitorea el trabajo, responde preguntas, ofrece guía.

5.2. Actividades del Alumno

Continúan desarrollando su trabajo; quienes están trabajando con fotonovela, entregan un storyboard con la idea lista, y parte de las fotografías.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Formativa, viendo el trabajo en clase de los alumnos

6.2. Pauta de Evaluación

Trabajo en clase

Responsabilidad con las fechas

Limpieza

Claridad en los textos

Exposición

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

La próxima clase tendrán la mitad de la clase para terminar los detalles, y luego montaremos una exposición dentro de la sala con sus trabajos, cada uno deberá explicar de forma general su trabajo a sus compañeros.

VIII. FUENTES DE CONSULTA

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

Hasta ahora, ¿qué ha sido lo más difícil de realizar en su trabajo? ¿Están contentos de haber elegido el medio que eligieron, o habrían preferido otro?

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Van bien con los trabajos, la próxima clase, aunque vayan a tener la mitad de la clase para terminar no se confíen. Los que trabajan en fotonovela, o cualquiera que necesite ayuda, me busca en la sala de profesores durante la semana.

Suban los bancos a la mesa antes que toquen el timbre.

Clase 5

I. ANTECEDENTE GENERALES

Nombre de Unidad: “Explorando Descubriendo y ocultando el rostro”

Fecha: **Profesor:** Rudy Cárdenas

II. INICIO

Saludo inicial, pasar la lista, registrar asistencia, pedir silencio para continuar la clase.

2. OBJETIVOS

2.1. Fundamental

“Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.”

2.2. Objetivo Fundamental Transversal

“Estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en

el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.”

2.3. Objetivo Operacional

Desarrollar un trabajo que revele intereses personales.

Identificar las formas de narración gráfica.

Emplear de forma práctica las características y formatos de un tipo de narración gráfica.

III. DESARROLLO

3.1 Motivación Inicial

Hoy vamos a finalizar nuestra actividad. Voy a ir pasando por sus puestos para ver cómo van.

3.2. Contenidos

Expresión artística-personal a través del relato gráfico, la estructura de un relato, la importancia del héroe/personaje principal dentro de una historia.

3.3. Conocimientos Previos

Pregunta a los alumnos: ¿Creen que lo que estamos haciendo (trabajo) cuenta como narrativa gráfica?

IV. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

4.1. Métodos

Expositivo, por parte del alumno

4.2. Medios

Visuales: obras expuestas

Presentación oral con el objetivo de explicar el trabajo

4.3 Materiales

Espacio para exponer (mesas, manteles, paredes, ambientación)

V. ACTIVIDADES

5.1 Actividades de Profesor

Preparar un espacio para la exposición de trabajos, una vez listo, hacer las preguntas correspondientes al trabajo del alumno (título de la obra, técnica y materiales utilizados, breve resumen de la historia)

5.2. Actividades del Alumno

El alumno termina detalles de su obra para luego ubicarlo en el espacio preparado para exponer. A las preguntas del profesor, él/ella explica su obra y sus compañeros hacen una retroalimentación.

VI. EVALUACION

6.1 Tipo de Evaluación

Sumativa : evaluación final, sumada a las que se han hecho clase a clase

Formativa: evaluación colateral, por parte de cada alumno

6.2. Pauta de Evaluación

Trabajo en clase (sumativo)

Responsabilidad con las fechas (sumativo)

Limpieza

Claridad en los textos

Exposición

Originalidad

VII.CIERRE

El profesor se refiere a los estudiantes:

Uno de los objetivos de este trabajo es el de poder identificar tres medios de relato gráfico ¿Cuáles son?

Y el objetivo final de éste es que ustedes mismos pudieran conocerse mejor, ¿Creen que pudieron plasmar algo de ustedes en su trabajo? ¿Qué faltó hacer?

VIII. FUENTES DE CONSULTA

(Teoría del cómic) Cómo se hace un cómic :el arte invisible , Scott McCloud
Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas, María Inés Lagos

Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias, Gianni Rodari

Psicología de la adolescencia, John C. Coleman – Leo B Lendry

Psicología de la vida, Felman

El héroe de las mil caras, Joseph Campbell

Cómo narrar una historia, y no morir en el intento, Israel Pintor
(<https://israelpintor.wordpress.com/2012/01/27/como-narrar-una-historia-y-no-morir-en-el-intento/>)

IX. BREVE SINTESIS DE ASPECTOS CLAVES

Retroalimentación acerca de la actividad completa con los alumnos. Discusión breve acerca de cómo podría haberse mejorado la actividad.

X. VALIDACION:

El profesor se refiere al curso:

Me alegro que la actividad haya podido realizarse con éxito y el de poder conocer sus opiniones sobre ella. El arte es, por sobre todo, un acto de expresión que se puede utilizar y aplicar en muchos niveles. Espero que lo hayan disfrutado, y que no se haya convertido en una carga.

Yo guardaré sus trabajos para evaluarlos, ordenen la sala. Nos vemos la próxima clase.

CAPÍTULO 4

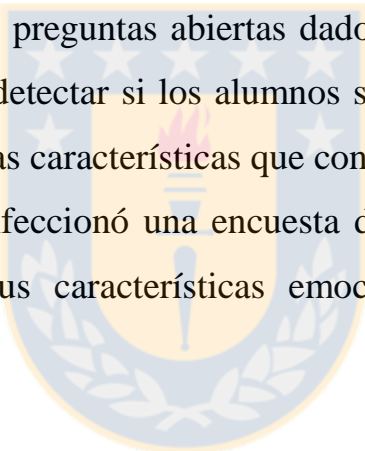
4. Aplicación del diseño metodológico

4.1 Diagnóstico

El control de entrada que se realizó fue de carácter personal, dirigido principalmente a general una primera imagen (para nuestros fines) de las capacidades de auto-reconocimiento de emociones y preferencias personales de forma escrita, un primer ensayo de narración auto-referente.

La encuesta se realizó con preguntas abiertas dado el carácter cualitativo del contenido. Nuestro fin es detectar si los alumnos son capaces de reconocer y expresar de forma escrita las características que conforman su identidad.

Para el diagnóstico se confeccionó una encuesta dirigida a conocer un poco más al grupo curso y sus características emocionales. Estas fueron las preguntas realizadas:



Encuesta número 1 **(Encuesta de entrada)**

NOMBRE:

FECHA:

(10 min máx.):

1. - Mis amigos dicen que soy bueno para.... (Dibujar, pelear, jugar videojuegos, etc.)
- 2.- ¿Qué animal/cosa/palabra me identifica?

- 3.- Cuando salgo de clases me dedico a... (Hobby, deporte, actividad extra programática, etc.)
- 4.- Mi estilo de música (o la que más escucho) es:
- 5.- Cuando me gradúe del colegio quiero.... (Trabajar, ir a la U, preu, etc.)
- 6.- En la foto de perfil de Facebook tengo: (foto mía, un personaje, famoso, sin foto, etc)
- 7.- Yo creo que soy bueno para...

4.1.1 Instrumento de recolección para la pre prueba

COLEGIO SAN CRISTOBAL

4° MEDIO, 12 estudiantes rindieron la encuesta.

Ítem n° 1

Mis amigos dicen que soy bueno para....

Conozco la percepción de mis amigos

hacia mí

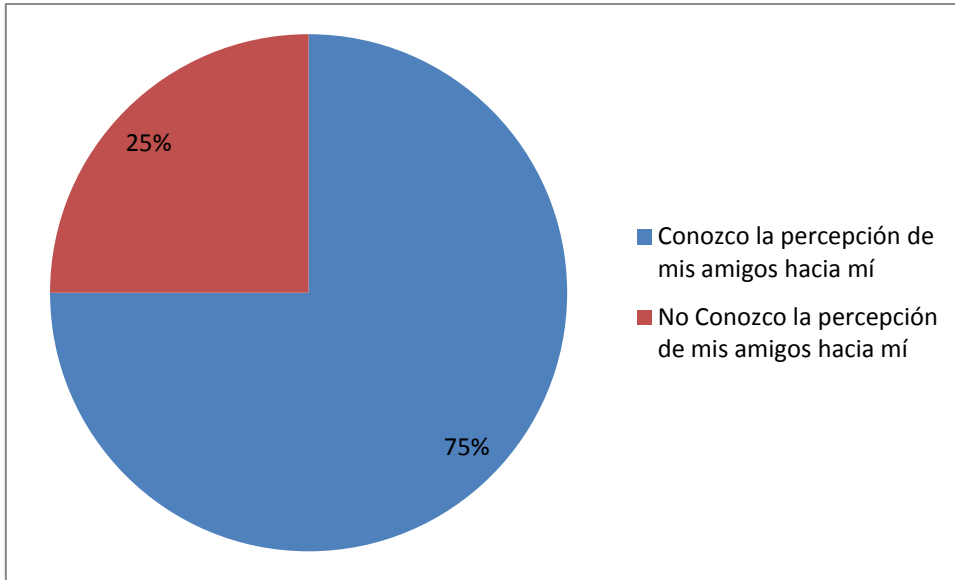
9

No Conozco la percepción de mis

amigos hacia mí

3





Ítem n° 2

¿Qué animal/cosa/palabra me identifican?

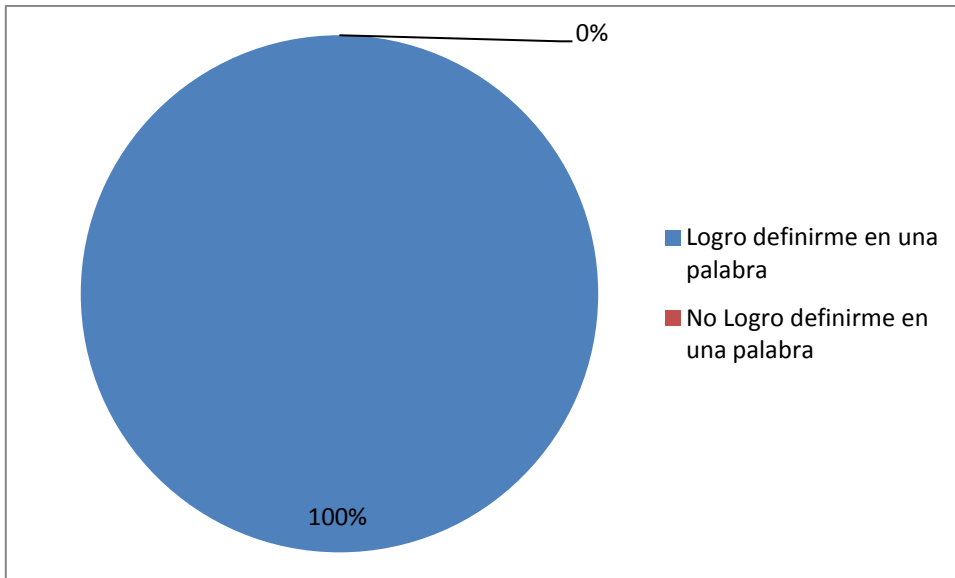


Logro definirme en una palabra

12

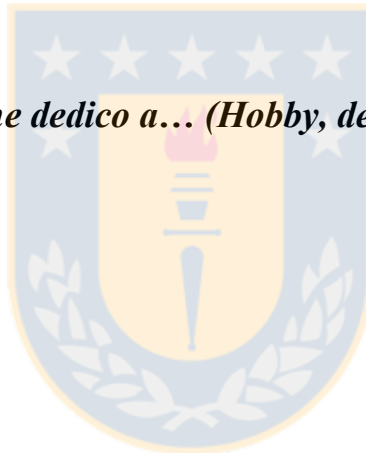
No Logro definirme en una palabra

0

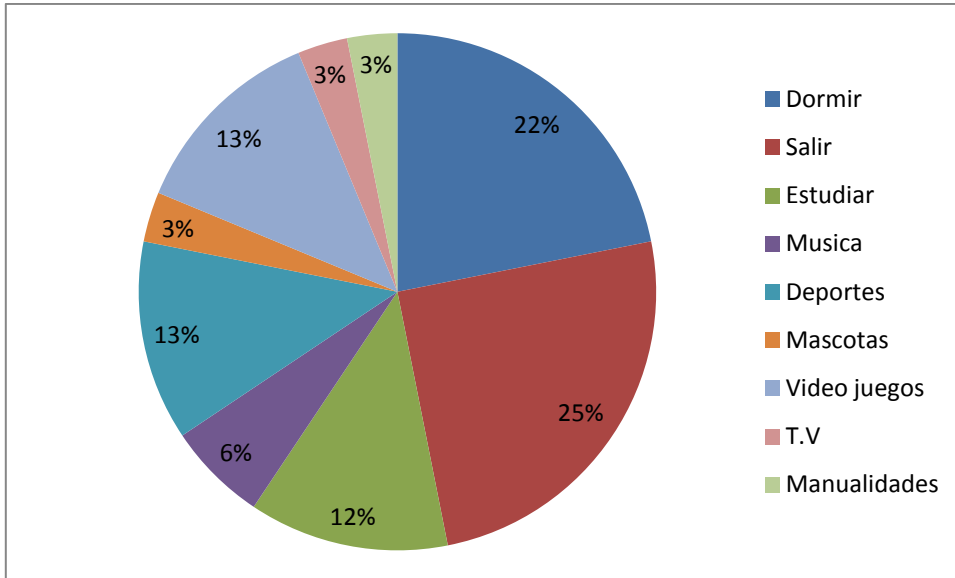


Ítem nº 3

Cuando salgo de clases me dedico a... (Hobby, deporte, actividad extra programática, etc.)



Dormir	7
Salir	8
Estudiar	4
Música	2
Deportes	4
Mascotas	1
Video juegos	4
T.V	1
Manualidades	1

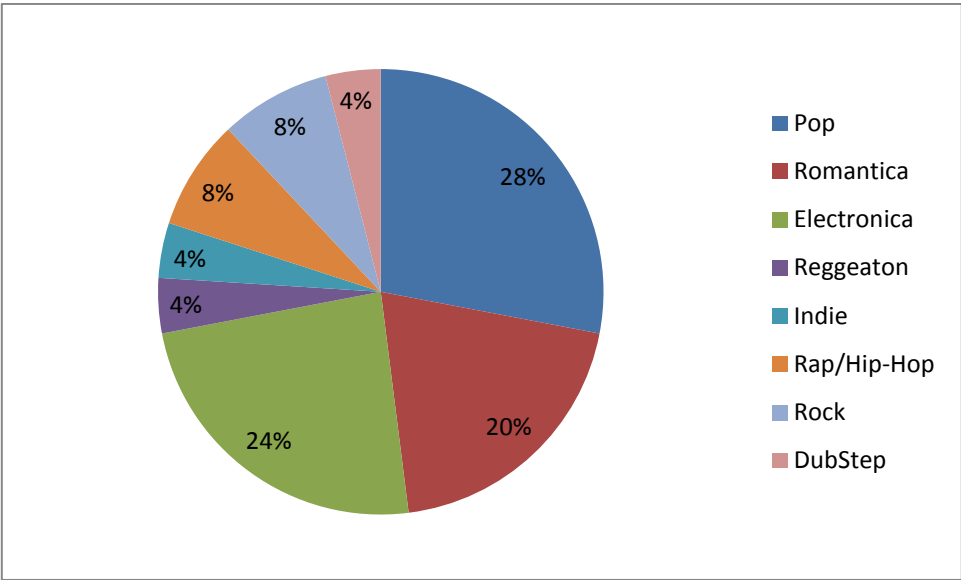


Ítem n° 4

Mi estilo de música (o la que más escucho) es:



Pop	7
Romántica	5
Electrónica	6
Reggaetón	1
Indie	1
Rap/Hip-Hop	2
Rock	2
DubStep	1



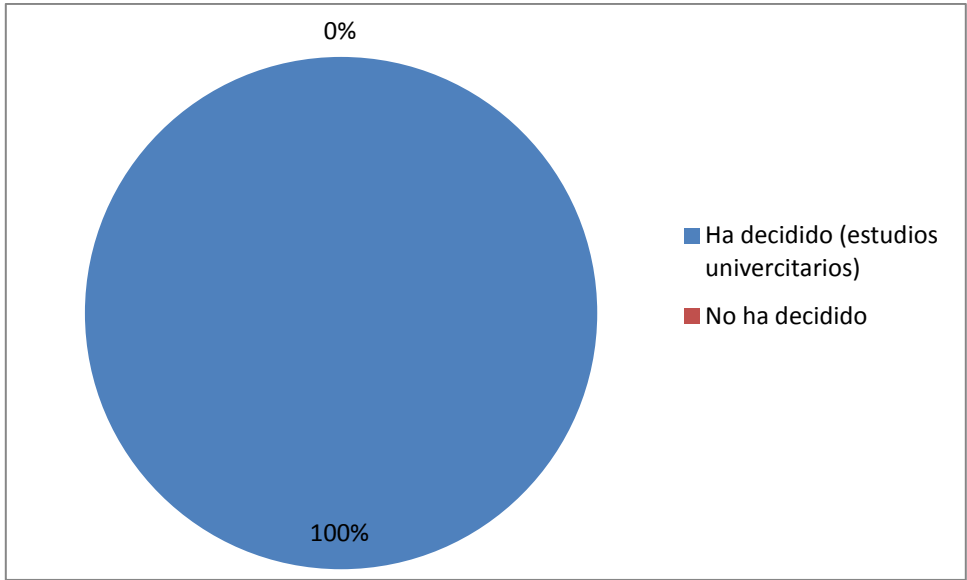
Ítem nº 5

Quando me gradué del colegio quiero....

- He decidido (estudios universitarios)
- No he decidido



12
0



Ítem nº 6

En la foto de perfil de Facebook tengo....

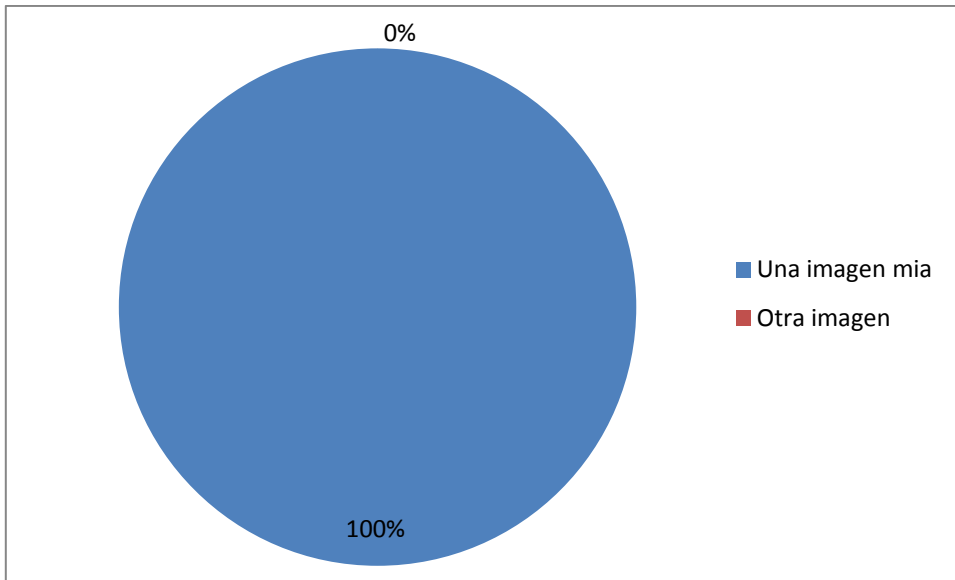
Una imagen mía

12

Otra imagen

0





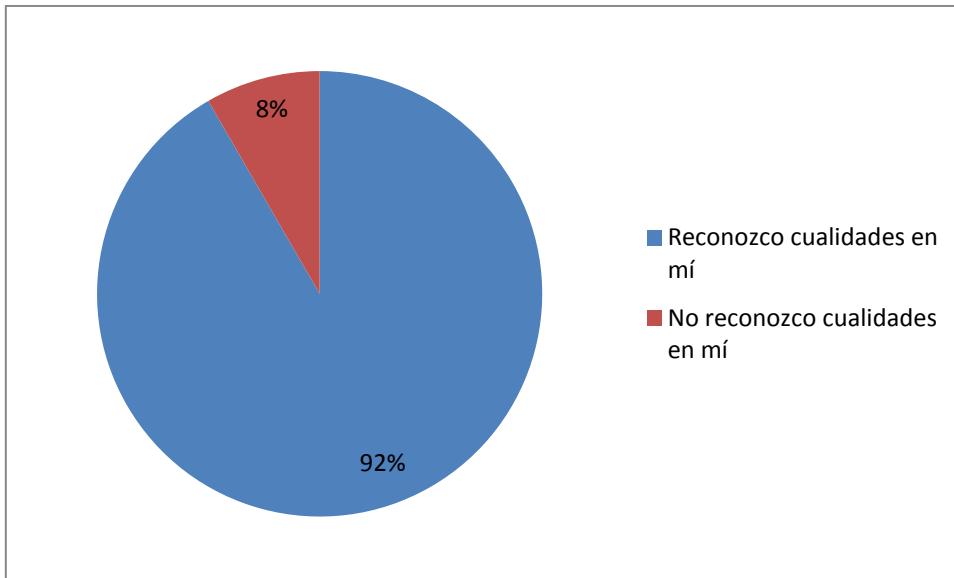
Ítem nº 7

Yo creo que soy bueno para...

Reconozco cualidades en mí
 No reconozco cualidades en mí



11
 1



En el cuarto año medio del colegio San Cristóbal, 12 de los 15 alumnos contestaron la encuesta. De esos 12, 3 alumnos no sabían la opinión que sus amigos tenían de ellos. De ellos, sólo uno no sabía para qué era bueno; el resto de los alumnos, según la encuesta, parecía tenerlo bastante claro.

La totalidad de los 12 encuestados quiere entrar a la universidad.

La pregunta número 6, que tiene como objetivo dar una idea de la actitud frente a la imagen personal, fue contestada con “una foto mía” por la totalidad de los encuestados, lo cual indicaría una visión positiva de sí mismos.

Las conclusiones respecto a la primera encuesta son las siguientes:

- Los alumnos de este curso no tienen grandes problemas respecto a quiénes son y lo que quieren para sí mismos.
- Los alumnos tienen conocimiento de sus fortalezas y debilidades

Estas conclusiones fueron comparadas con los trabajos finales de los alumnos.

Los resultados en el segundo año medio del Colegio San Andrés de Ancud fueron los siguientes:

COLEGIO SAN ANDRÉS

2° MEDIO, 19 estudiantes rindieron la encuesta.

Ítem n° 1

***Mis amigos dicen que soy bueno
para....***

Conozco la percepción de mis amigos

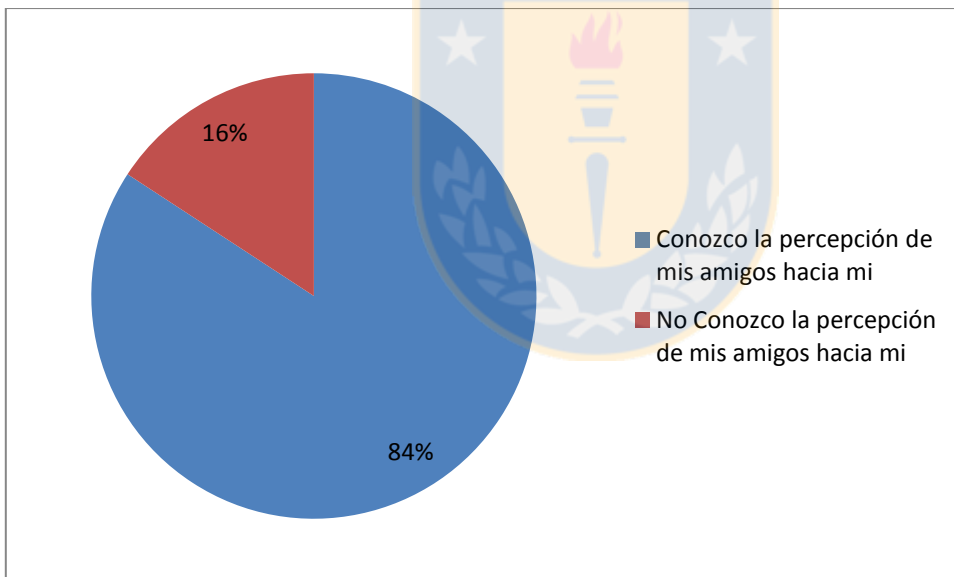
hacia mi

16

No Conozco la percepción de mis

amigos hacia mi

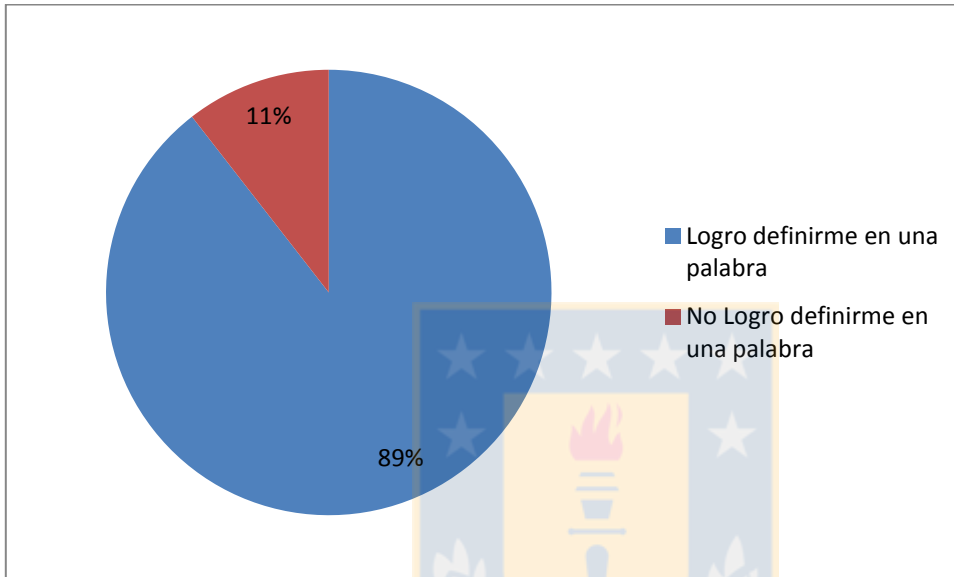
3



Ítem n° 2

***¿Qué animal/cosa/palabra me
identifica?***

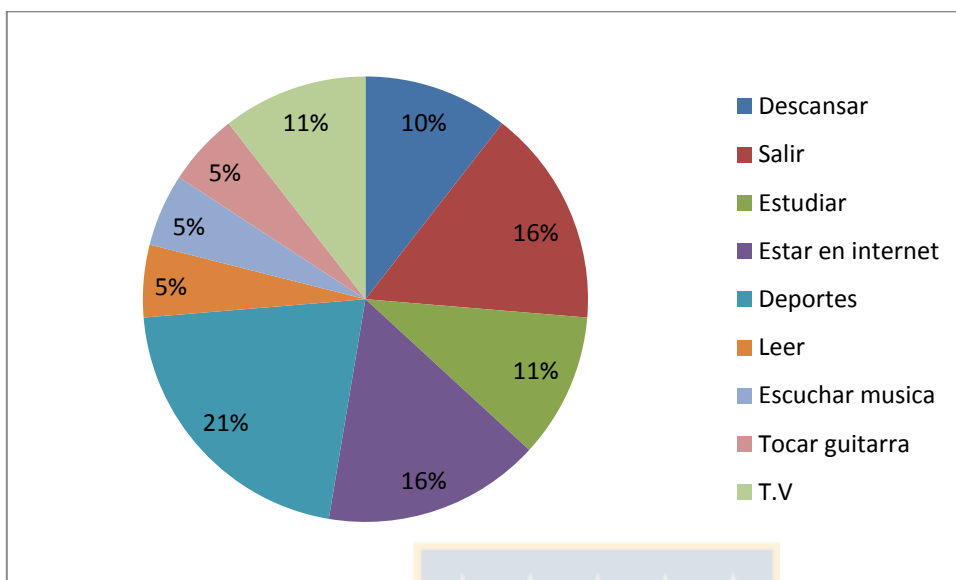
Logro definirme en una palabra	17
No Logro definirme en una palabra	2



Ítem n° 3

Cuando salgo de clases me dedico a... (Hobby, deporte, actividad extra programática, etc.)

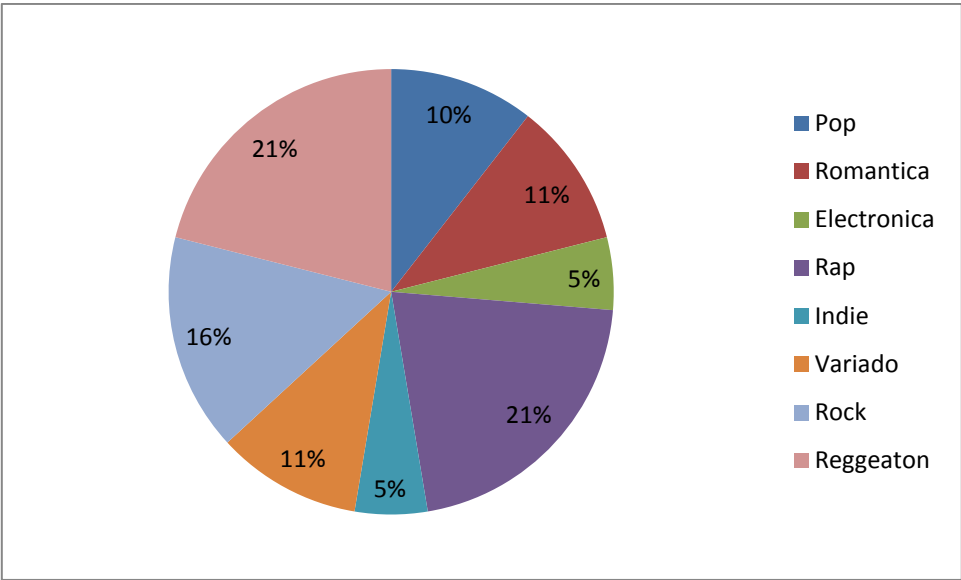
Descansar	2
Salir	3
Estudiar	2
Estar en internet	3
Deportes	4
Leer	1
Música	1
Tocar guitarra	1



Ítem n° 4

Mi estilo de música (o la que más escucho) es:

Pop	2
Romántica	2
Electrónica	1
Rap	4
Indie	1
Variado	2
Rock	3
Reggaetón	4



Ítem nº 5

Quando me gradué del colegio quiero....

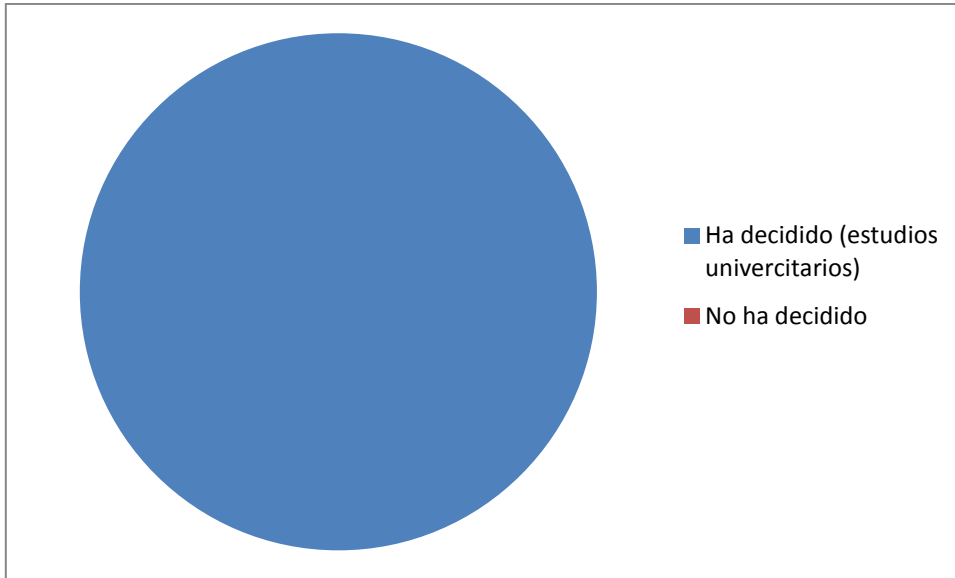
Ha decidido (estudios universitarios)

No ha decidido



19

0



Ítem nº 6

En la foto de perfil de Facebook tengo....

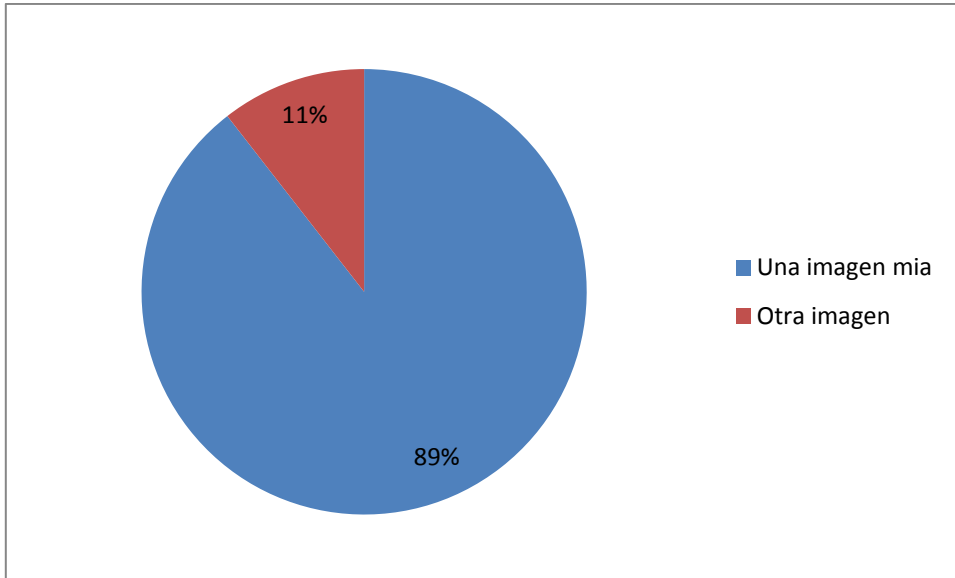


Una imagen mía

17

Otra imagen

2



Ítem nº 7

Yo creo que soy bueno para...

Reconozco cualidades en mi
No reconozco cualidades en mi



19
0

De un universo de 23 alumnos, 19 asistieron a la clase del 18 de mayo, y la totalidad de ellos contestó la encuesta. En la primera pregunta, 3 de los 19 alumnos manifestaron no saber cómo los ven los demás; en la séptima pregunta, relacionada a la visión que tienen de sí mismos, los 19 alumnos afirmaron tener conocimiento de “para qué son buenos”(capacidades personales). 17 de los 19 alumnos poseen una foto de perfil de ellos mismos en Facebook; los restantes 2, una imagen o “meme” (imagen con frase satírica, popular en medios sociales como Facebook y tumblr).

La totalidad de los encuestados respondieron la pregunta número 5 con “quiero ir a la universidad”; 4 de estos alumnos, sin embargo, manifiestan no tener claridad en la preferencia de carrera.

De acuerdo a la encuesta y a lo observado en clases por el practicante a cargo, las conclusiones de esta primera encuesta para segundo medio son las siguientes:

- Existe una inseguridad generalizada de los alumnos respecto a la opinión que sus pares tienen de ellos: varios alumnos no se atrevieron a preguntar cuál era la visión que tenían los otros de ellos (primera pregunta); a esto se suma la decisión de que el curso completo se quedara en la clase de artes (electiva, por tratarse de un curso de enseñanza media), basada en el hecho de quien quisiera irse a música quedaría solo (y hasta cierto punto excluido del grupo-curso). Este antecedente fue entregado por los profesores del curso al practicante, quien lo tuvo en cuenta como punto de observación antes de realizar la encuesta.
- La expectativa de respuesta para la pregunta 6, teniendo en cuenta el punto anterior y los antecedentes entregados por los profesores respecto al curso, era que su imagen de perfil no fuera una fotografía de ellos; sin embargo, casi todos los alumnos tenían su propia fotografía, lo cual habla de una autoimagen relativamente positiva, al menos en la parte física.

En el caso del cuarto año medio del mismo colegio, estos fueron los resultados:

COLEGIO SAN ANDRÉS

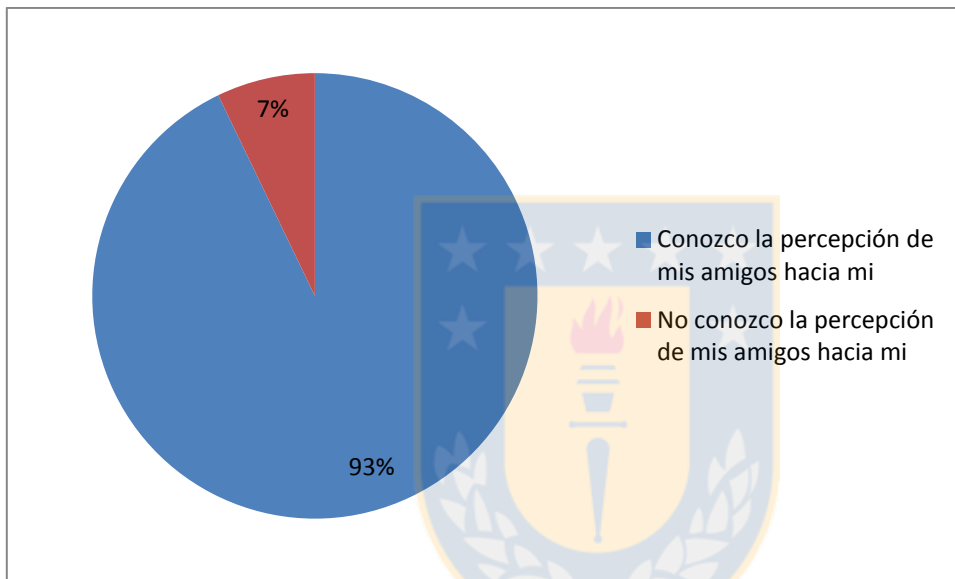
4° MEDIO, 14 estudiantes rindieron la encuesta.

Ítem n° 1

Mis amigos dicen que soy bueno

para....

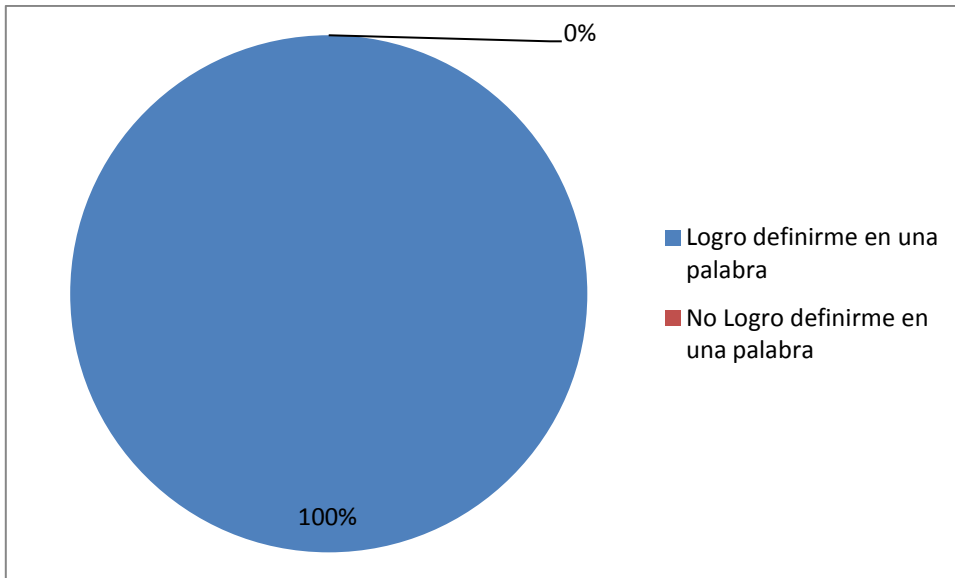
Conozco la percepción de mis amigos hacia mi	13
No conozco la percepción de mis amigos hacia mi	1



Ítem n° 2

*¿Qué animal/cosa/palabra me
identifica?*

Logro definirme en una palabra	14
No Logro definirme en una palabra	0

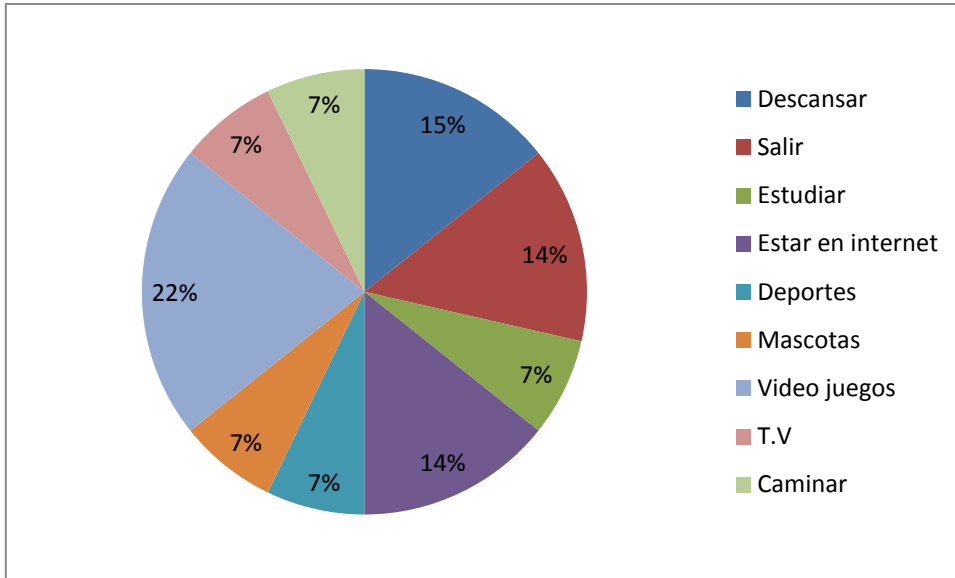


Ítem nº 3

Cuando salgo de clases me dedico a... (Hobby, deporte, actividad extra programática, etc.)



Descansar	2
Salir	2
Estudiar	1
Estar en internet	2
Deportes	1
Mascotas	1
Video juegos	3
T.V	1
Caminar	1

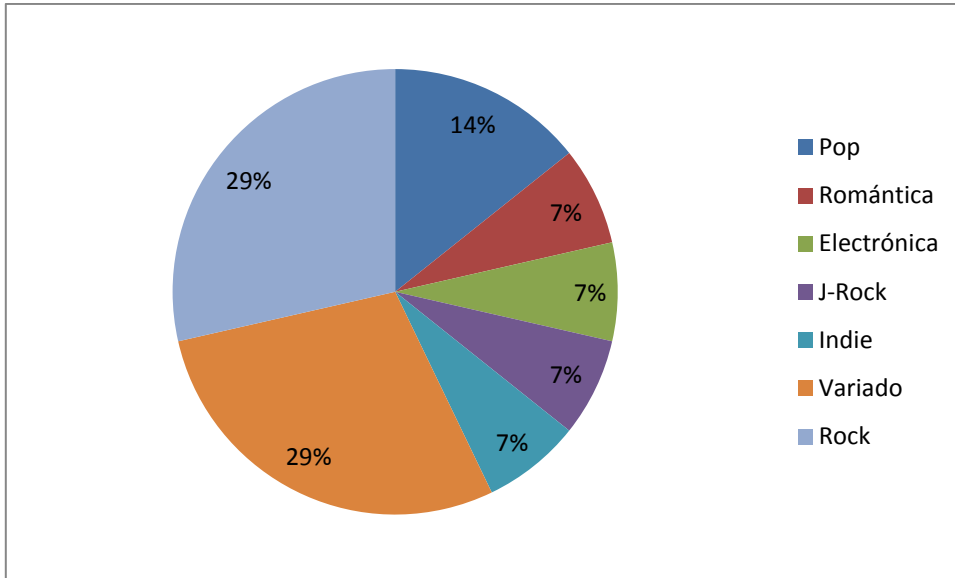


Ítem n° 4

Mi estilo de música (o la que más escucho) es:

Pop	2
Romántica	1
Electrónica	1
J-Rock	1
Indie	1
Variado	4
Rock	4





Ítem n° 5

Quando me gradué del colegio quiero....

Ha decidido (estudios universitarios)

Instituto

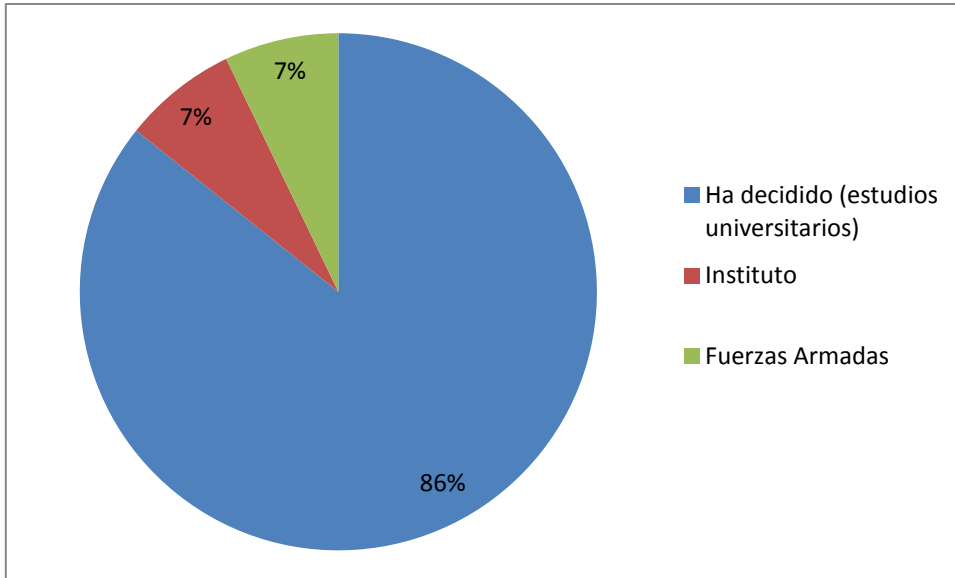
Fuerzas Armadas



12

1

1



Ítem nº 6

En la foto de perfil de Facebook tengo....

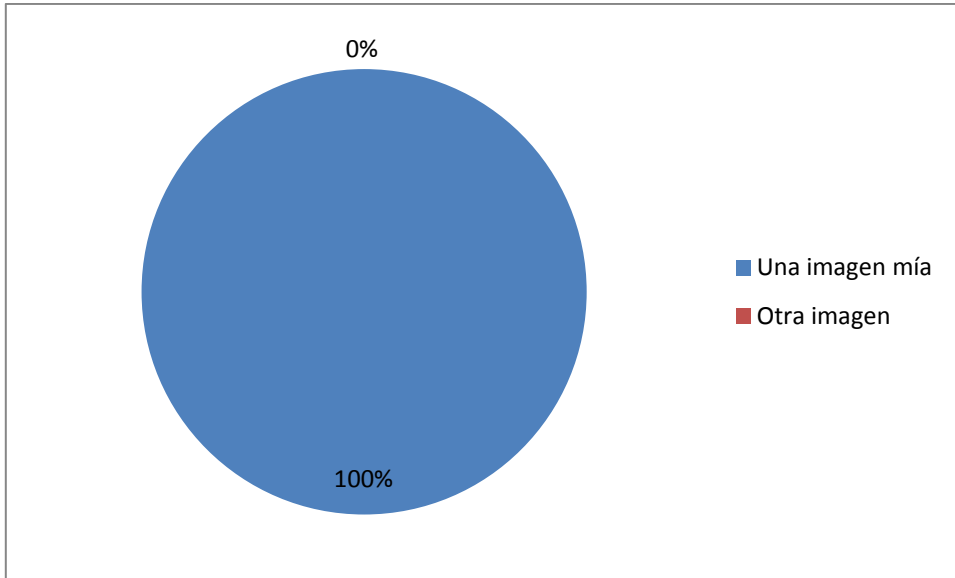
Una imagen mía

14

Otra imagen

0





Ítem n° 7

Yo creo que soy bueno para...

Reconozco cualidades en mi
No reconozco cualidades en
mi



13
1

De un universo de 16 alumnos, 14 contestaron la encuesta. Solo 1 de los 14 alumnos no tiene claridad de sus capacidades personales ni de lo que sus pares opinan sobre ella (preguntas 1 y 7).

13 de los encuestados quiere ir a una universidad o instituto. 1 alumno quiere integrarse a las fuerzas armadas de Chile

En la pregunta 6, relacionada con la fotografía en su perfil personal en redes sociales, la totalidad de los alumnos respondió que tiene una foto de ellos mismos.

A partir de la encuesta, entonces, se barajan los siguientes supuestos:

- Los estudiantes de 4° medio no poseen problemas de autoestima y poseen una autoimagen positiva.
- Todos los encuestados tienen claridad en la dirección que tomarán luego de egresar de enseñanza media.
- La mayoría de ellos tiene conciencia de sus capacidades personales y de cuál es la imagen que tienen sus pares de ellos.

Así como en el caso del Colegio San Cristóbal de Talcahuano, estos resultados se tuvieron en consideración al momento de evaluar y analizar los trabajos finales de los estudiantes. Estas comparaciones serán mencionadas en las conclusiones de la actividad final.

4.2 Fase 2. Ejecución

La actividad comenzó como tal el día 27 de marzo del año 2015. A pesar de que el tiempo de clases estipulado para trabajar cualquier actividad con cuarto medio es de 45 minutos (1 hora pedagógica), se decidió por trabajar dos horas pedagógicas (con el permiso del profesor de la siguiente hora), porque se consideró necesario abarcar una mayor cantidad de tiempo para poder trabajar la actividad de la mejor manera posible, y dejar bien en claro lo que se quiere trabajar.

Se hizo una planificación clase a clase para la actividad (de acuerdo al modelo de la universidad), la que constaba originalmente de 5 clases.

Clase 1: Introducción al tema del relato gráfico (en qué consiste, ejemplos, autores)

La clase de ese día se usó para introducir a los alumnos en el tema de la actividad (en qué consiste el relato gráfico, el concepto de “viaje al mundo del otro”, cómo se puede hablar de sí mismo a través de una obra en imágenes, de que cuando uno se convierte en personaje, es relativamente más fácil), y de la actividad que realizaríamos a través de las cinco clases, los medios que iban a utilizar y los materiales. Se ofrecieron tres medios para trabajar: fotonovela, collage y cómic. Se les explicó que no era necesario que todos hicieran cómic, tanto por aquellos que definitivamente no quisieran dibujar, o para aquellos que creyeran que su trabajo se traduciría mejor en otro medio; se les sugirió, además, que podían mezclar medios, si así lo requerían.

Partimos la actividad con un cómic colectivo o “cadáver exquisito”: en la pizarra, el profesor dibujó una viñeta con la primera frase, yo continué en la siguiente, dibujando lo que yo creía era la continuación de la historia, y luego cada alumno fue completando con más viñetas. El resultado final fue la historia de un ex convicto que no aprendió su lección, y que además tenía el sueño MUY pesado.

Clase 2: Encuesta personal de principio de actividad y guía de contenidos, cómo hacer una historia (ejercicio de líneas)

Antes de comenzar de lleno con el trabajo, a los estudiantes se les entregó una “encuesta de percepción propia”, con 7 preguntas acerca de cómo cree que otros lo ven, lo que piensa de sí mismo, aficiones, etc.; también se les entregó una guía de contenidos para ellos (con los contenidos de la clase anterior), y se revisó el tema de “cómo escribir una historia”.

Se les explicó a los chicos que antes de hacer un storyboard es importante tener claro lo que se va a contar, por lo que se les pidió que escribieran la historia que querían contar primero en 10 líneas, luego en 5 y, finalmente, en

sólo 2 líneas. Este ejercicio funciona bajo la premisa de que quien puede explicar una historia de manera tan breve tiene claro cómo empieza, como termina y cuál es el motivo central de lo que está contando.

Clase 3: Historia & storyboard

Revisado el ejercicio, quedaba hacer el storyboard. Se mostraron ejemplos de cómo hacer uno y para qué servía, y también la variedad de planos o de “vistas”, y sus usos en particular; el ejemplo más familiar – por acceso - fue el cine.

La mayoría de los chicos no sabía para qué servía un storyboard, y tampoco les gustaba la idea de “dibujarlo mal”; sin embargo, cuando traspasaron lo que tenían en el storyboard al trabajo final, vieron que les resultó más sencillo corregir y “armar” dentro de la hoja. A quienes hicieron fotonovela les fue aún más útil, porque tuvieron una dirección para las fotos que iban a sacar, y no tendrían que escoger unas pocas de entre un gran número de ellas.

La intención con los storyboard era revisar cada caso individualmente, y fue lo que se hizo dentro de lo que los plazos del colegio permitían.

Clase 4: Trabajo

Desde este punto, las actividades se hicieron más irregulares: como la clase era realizada los días viernes, y se trataba de un cuarto medio, los ensayos y preparación PSU solían agendarse para ese día, dejándonos sin posibilidades de continuar el trabajo de manera presencial. Los chicos tenían muchas dudas (algunas provocadas por una falta general de exposición a otras obras de narrativa gráfica), y por esta razón, el trabajo planificado para principios de mayo (8 de mayo, para ser específicos), quedó para el 12 de junio.

Para poder continuar trabajando a pesar de no contar con las clases presenciales, se decidió junto al profesor guía del colegio responder consultas y corregir avances vía internet. La medida cumplió su objetivo; sin embargo, la falta de un seguimiento más cercano del trabajo se vio al final de la actividad.

Clase 5: Trabajo /presentación

Esta clase se realizó el día 12 junio, previo aviso a la otra profesora guía para poder contar con dos horas pedagógicas.

Para la presentación, los estudiantes debían cumplir con tres puntos:

1. Título de su obra,
2. Técnica que utilizaron (y por qué)
3. Una descripción breve de su trabajo.

Varios trabajos tenían contenido muy personal, por lo que el último requisito fue optativo, así como el exponer frente a sus compañeros (se les dio la opción de exponer sólo frente a los profesores); sin embargo, la totalidad de los estudiantes decidió exponer frente a su clase.

Al final de la actividad, se realizó una conversación de cierre, donde se habló sobre la actividad recién finalizada, cómo podría mejorarse y lo que significó para ellos.

La actividad realizada en el Colegio San Andrés de Ancud , como se mencionó en el primer apartado, se aplicó también a segundo medio, con las modificaciones necesarias para ajustarse al programa correspondiente.

En segundo medio, la actividad inicia el 5 de Mayo de 2015, con dos horas pedagógicas por clase, una vez por semana, con planificación para la actividad para 5 clases, que finalmente se terminó en 7 clases.

Se debe mencionar que éste es el curso entero (nadie optó a música por acuerdo del mismo curso).

Clase 1 : Introducción al relato gráfico (comic, fotonovela y collage).

Dando características de cada uno, apoyado con ejemplos. Posteriormente se da el objetivo de la actividad (creación de una narrativa gráfica). No hay una respuesta por parte de los alumnos frente a lo expuesto. Al igual que en 4° medio, se utiliza la actividad “cadáver exquisito” para el acercamiento al dibujo de comic y la capacidad de contar una historia.

Debido a la cantidad de alumnos, se hace 2 veces la actividad, para que todos puedan participar. Algunos alumnos rechazaron pasar al frente a dibujar.

Clase 2: Viaje del héroe y creación de historia

Se desarrolla la creación de relato (viaje del héroe) y la creación y función del storyboard. Se entrega a cada alumno una guía de contenidos más una encuesta sobre percepción propia y el cómo lo ven los demás, y además una guía de desarrollo sobre los contenidos entregados.

Se les pide a los alumnos crear un relato personal, primero en 10 líneas contando inicio, desarrollo y final, luego en 5 líneas la misma historia y por último en solo 2 líneas ser capaz de contar el argumento de la historia.

Además se les pide la creación visual del personaje principal de la historia, (en su mayoría ellos mismos) junto con 3 expresiones faciales del personaje, como forma de ver y entender el cuerpo humano.

Al igual que con 4° medio, muchos tuvieron problemas al momento de buscar inspiración al escribir, optando por la fantasía.

Clase 3: desarrollo

Los alumnos se definen por un trabajo de comic, fotonovela, collage o una mezcla de las antes mencionadas. Se les pide que dibujen como boceto un collage para poder distribuir fácilmente en las páginas el relato que quieren contar y se comienza el trabajo final.

Clase 4 (y siguientes):

Los alumnos trabajan en sus proyectos, no logran tenerlos listos para la 5° clase estipulada, por lo que se le dan 2 clases adicionales para la finalización del trabajo.

Clase de finalización (lo que correspondería a la quinta clase en la planificación clase)

No se pudo hacer una exposición grupal de los trabajos por temas de alianzas y finalización de semestre.

A continuación se describe la actividad realizada en el cuarto año de enseñanza media del mismo colegio:

La actividad da comienzo el 28 de Abril de 2015, con dos horas pedagógicas por clase, una vez por semana, con planificación para la actividad para 5 clases, que finalmente se terminó en 7 clases.

Clase 1: Introducción a la narrativa gráfica (comic, fotonovela y collage).

Dando características de cada uno, apoyado con ejemplos. Posteriormente se da el objetivo de la actividad (creación de una narrativa gráfica). Los alumnos se ven motivados con la idea de la creación de un cómic (o fotonovela o collage). Para el acercamiento al dibujo de comic y capacidad de contar una historia empezamos con la actividad llamada “cadáver exquisito”,

El profesor empieza la historia dibujando una viñeta, luego pasa un alumno dibujando lo que cree él que pasa en la siguiente, y así sucesivamente. Solo un alumno no quiso pasar adelante.

Clase 2:

Se habla sobre la creación de relato (viaje del héroe) y la creación y función del storyboard. Se entrega a cada alumno una guía de contenidos más una encuesta sobre percepción propia y el cómo lo ven los demás, y además una guía de desarrollo sobre los contenidos entregados.

Se les pide a los alumnos crear un relato personal, primero en 10 líneas contando inicio, desarrollo y final, luego en 5 líneas la misma historia y por último en solo 2 líneas ser capaz de contar el argumento de la historia.

Muchos tuvieron problemas al momento de buscar inspiración al escribir, se les dio la posibilidad de escribir fantasía, pero tratando de que mantenga la pertenencia con sus vidas, algunos cambiaron su historia una a dos veces buscando algo “interesante” que contar.

Clase 3: desarrollo

Los alumnos llevan materiales para trabajar, se definen por un trabajo de comic, fotonovela, collage o una mezcla de las antes mencionadas. Se les pide que dibujen como boceto un collage para poder distribuir fácilmente en las páginas el relato que quieren contar. Tras una revisión se comienza el trabajo final.

Clase 4 (y siguientes):

Los alumnos trabajan en su proyecto de forma constante, pero aún así no logran tenerlos listos para la 5° clase estipulada, por lo que se le dan 2 clases adicionales para la finalización del trabajo.

Clase 7 (final): Se les pide a los alumnos explicar y mostrar de forma breve sus relatos, contando el nombre y la técnica, algunas complicaciones que hayan tenido y finalmente de lo que se trata su relato.

Al revisar trabajos, la mayoría contó una anécdota, o sobre algo que les guste. Un aspecto que se destaca es la diversidad expresiva: collage, dibujo, coloreado, etc.

Instrumentos de evaluación

Para la evaluación de la actividad realizamos una lista de cotejo, y dos pautas de evaluación. Las pautas se realizaron de acuerdo a los modelos estándar de cada establecimiento, por lo cual tienen ciertas diferencias, pero son en esencia similares. No incluimos las calificaciones porque no las consideramos fundamentales para la investigación, y porque los resultados serán discutidos en la sección 4.4.1 "análisis cualitativo".

A continuación presentamos la lista de cotejo que se aplicó para la evaluación clase a clase, aplicada a los dos cuartos medios y al segundo medio:

Evaluación clase a clase:

Siempre: 6pts. A veces: 3pts. Nunca: 0pts.

	Siempre	A veces	Nunca
Escucha con atención las instrucciones dadas por el profesor			
Participa activamente de las actividades de la clase			
Demuestra haber logrado el aprendizaje de la clase			
Trae materiales para la realización de su trabajo			
Ordena y limpia su trabajo			
Trabaja durante la clase			

DEPARTAMENTO DE ARTES	CURSO: Cuarto medio AÑO: 2015	COLEGIO SAN CRISTÓBAL TALCAHUANO
PROFESOR(es) Pedro Neira Paula Martínez	PAUTA DE EVALUACIÓN RELATO GRÁFICO	

Aspectos	Categorías				Puntaje	
	Excelente (7 puntos)	Bueno (5 puntos)	Suficiente (3 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Puntaje ideal	Puntaje obtenido
Limpieza	El trabajo está limpio, sin manchas de pegamento (si es collage), de tinta (si es una fotonovela/fotomontaje), o borroneado (si es cómic), sin arrugas ni roto (7 pts)	El trabajo presenta tres de los cuatro aspectos mencionados anteriormente (5 pts)	El trabajo presenta 2 de los cuatro aspectos (3 pts)	El trabajo no cumple con los cuatro aspectos. (1 pts)	7	
Trabajo en clases/responsabilidad	El alumno trabajó todas las clases, trajo y usó su delantal durante todo el proceso y cumplió con traer todos sus materiales. (7 pts.)	El alumno no cumple con uno de estos aspectos (5 pts.)	El alumno no cumple con dos de estos aspectos (3 pts.)	El alumno no cumple con ninguno de estos aspectos. (1 pt.)	7	
Creatividad/originalidad	La historia es original (no es una copia). El trabajo posee un sello personal, integra combinación de materiales y/o recursos visuales, y resulta estéticamente atractiva.	El trabajo cumple con 3 de los 4 aspectos requeridos.	El trabajo cumple con 2 de los 4 aspectos requeridos.	El trabajo cumple con sólo 1 de los aspectos requeridos.	7	
Claridad en el texto/mensaje	[Para quienes trabajan con texto]: El texto está escrito con letra clara, sin faltas de ortografía ni de puntuación. [Sin texto]: el mensaje se entiende al leer el relato. Las imágenes están bien escogidas, hay continuidad en la historia y los momentos de la narración (inicio, desarrollo y final) están bien definidos.	El trabajo carece de uno de estos cuatro elementos. (5 pts)	El trabajo carece de dos de los cuatro elementos. (3 pts)	El trabajo carece por completo de los elementos requeridos.	7	
Exposición	El alumno presenta su trabajo y explica con claridad cómo lo realizó y el motivo de por qué	El alumno presenta su trabajo y explica por qué escogió la técnica	El alumno presenta brevemente su trabajo.	El alumno sólo entrega el trabajo. (1 pt)	7	

	escogió la técnica en específico. (7 pts)	en específico. (5 pts)	(3 pts)			
--	---	------------------------	---------	--	--	--

NOMBRE ALUMNO:		PUNTAJE IDEAL:	35 pts.
FECHA:		PUNTAJE OBTENIDO:	
CURSO:		CALIFICACIÓN:	

La siguiente es la pauta de evaluación que se utilizó para evaluar al segundo y cuarto medio del Colegio San Andrés de Ancud:

Evaluación de trabajo final

Puntuación de 0 a 5 por cada criterio de evaluación

Realización de la técnica	Conoce y aplica correctamente las distintas características del medio narrativo escogido	
	Utiliza diferentes materiales para enriquecer de forma visual su trabajo	
	Realiza un trabajo de forma limpia y ordenada	
Proceso	Realiza un trabajo de avance clase a clase	
	Cumple con traer los materiales requeridos para la actividad	
	Consulta dudas durante la realización de su relato	
Trabajo Finalizado	El trabajo cumple con todas las etapas de elaboración plástica (diseño y construcción)	
	El trabajo es realizado con dedicación	
	El trabajo concuerda con las características propias de la narrativa: Inicio – conflicto – desenlace	

4.2 Aplicación de pos prueba

Cuarto año medio, Colegio San Cristóbal de Talcahuano

Como se mencionó en la descripción general por clase, la entrega se realizó el día 12 de junio, en conjunto a una exposición frente al resto de la clase. Finalizando esa clase, se reunió a los alumnos para sacar conclusiones respecto al tema, en conjunto con una última encuesta de finalización.

Encuesta de salida

El control de salida que se realizó recopila comentarios u opiniones de los alumnos, sobre la percepción y evaluación de la actividad realizada, además de obtener respuestas que servirían para mejorar en una nueva aplicación futura. Se aplicaron diferentes encuestas de salida para cada establecimiento pero en si tratan los mismo temas, son preguntas abiertas al ser opiniones personales para nuestros fines fueron sintetizadas y graficadas

Encuesta sobre actividad narrativa gráfica

¿Qué te pareció la actividad?

- Difícil
- Muy difícil
- Fácil
- Fácil, pero aburrida
- Otro (explique)



¿Piensas que la actividad te benefició personalmente?

- Sí
- No
- Sí, pero fue mucho trabajo
- No, y fue mucho trabajo
- Otro (explique)

¿Cómo habrías mejorado la actividad?

- Así estuvo bien
- Habría puesto menos contenido (materia)

- La habría hecho de otro modo (explique)

¿Sabías algo sobre la narrativa gráfica antes de la actividad?

- Sí
- No
- Otro (explique)

¿Esta actividad habría sido diferente en otras condiciones?

- Mejor
- Peor
- Igual
- Otro (explique)

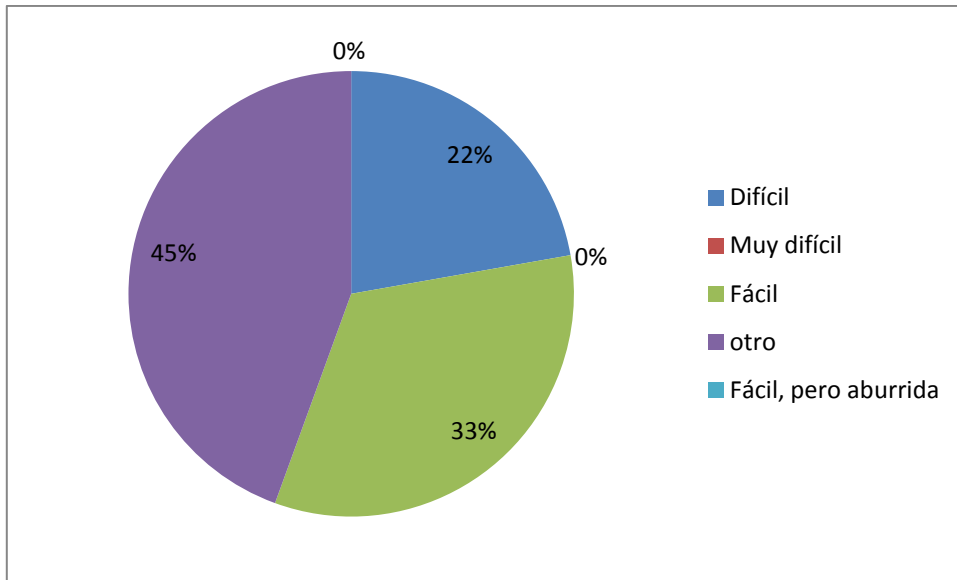
COLEGIO SAN CRISTOBAL

4° MEDIO (9 estudiantes rindieron la encuesta).

Ítem nº 1

¿Qué te pareció la actividad?

Difícil	2
Muydifícil	0
Fácil	3
otro	4
Fácil, pero aburrida	0
-	

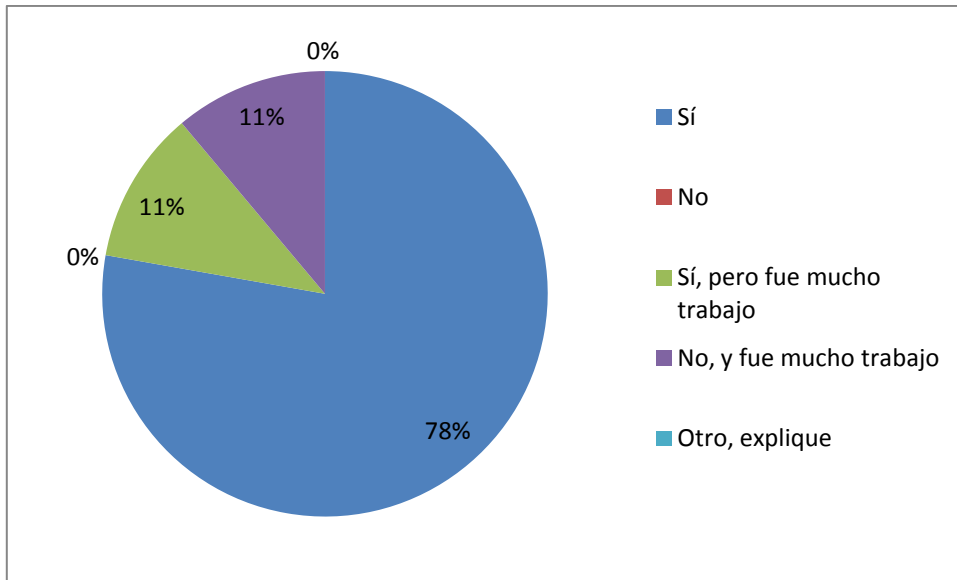


Ítem n° 2

¿Piensas que la actividad te benefició personalmente?



Sí	7
No	0
Sí, pero fue mucho trabajo	1
No, y fue mucho trabajo	1
Otro, explique	0

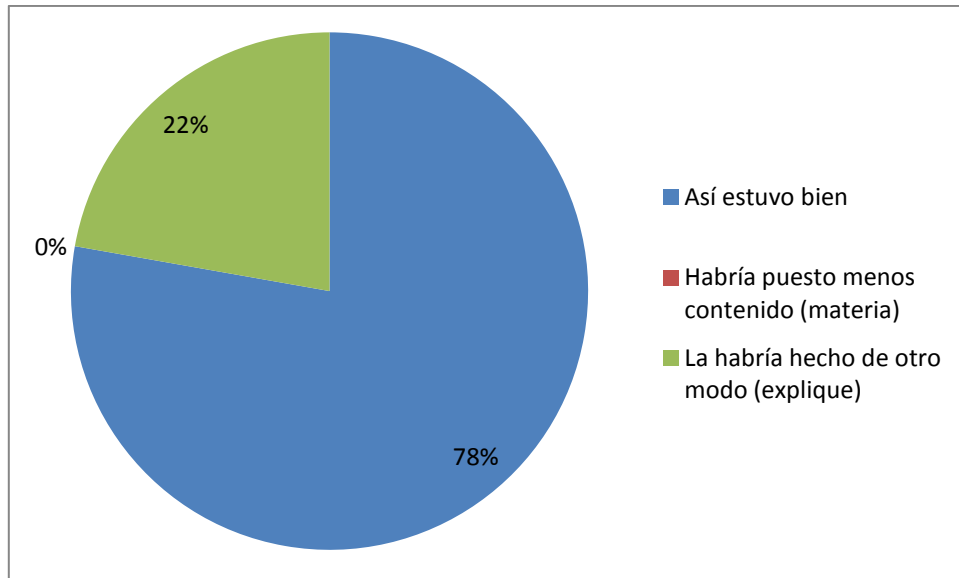


Ítem n° 3

¿Cómo habrías mejorado la actividad?

Así estuvo bien	7
Habría puesto menos contenido (materia)	0
La habría hecho de otro modo (explique)	2



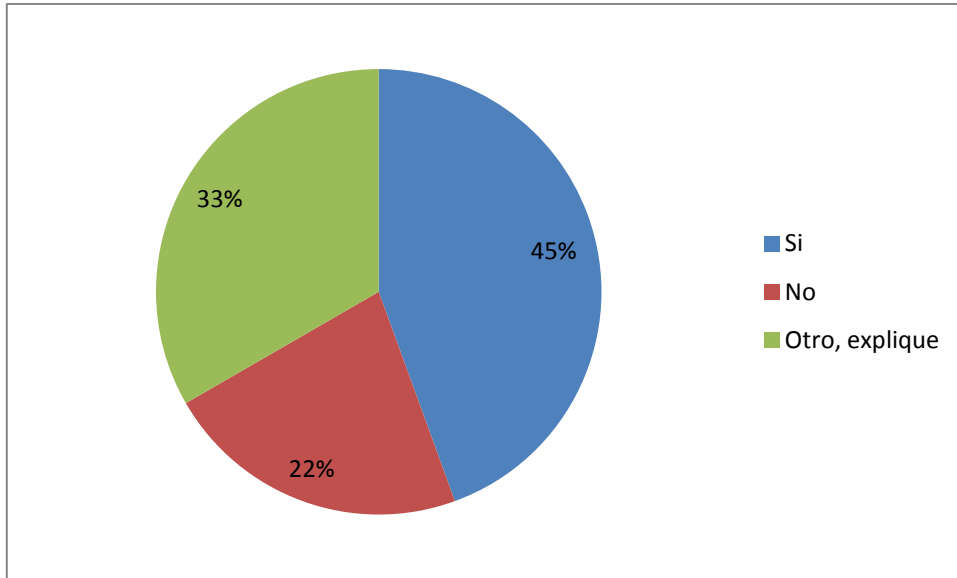


Ítem n° 4

¿Sabías algo sobre la narrativa gráfica antes de la actividad?

Si	4
No	2
Otro, explique	3



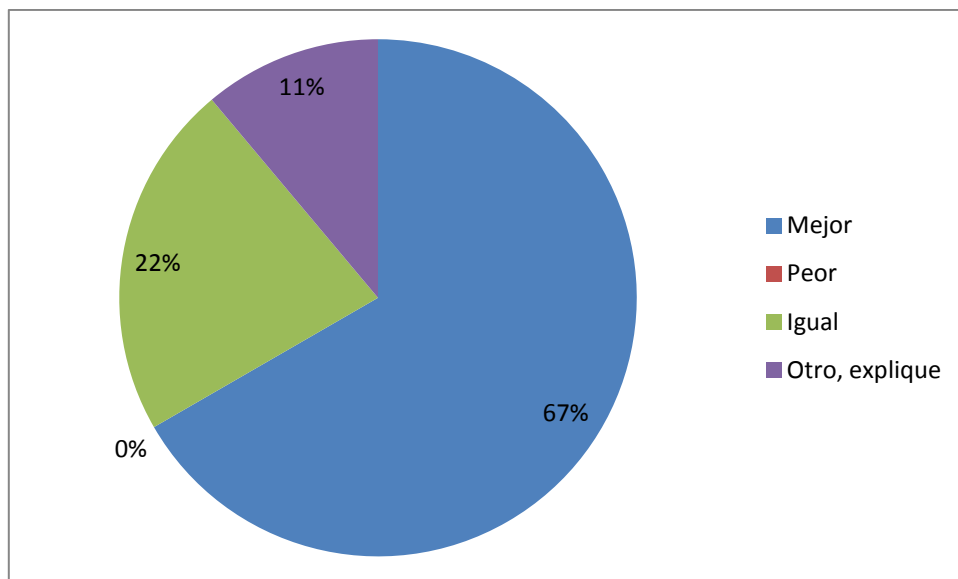


Ítem n° 5

¿Esta actividad habría sido diferente en otras condiciones?

Mejor	6
Peor	0
Igual	2
Otro, explique	1





De los nueve alumnos, 2 de ellos manifestaron que encontraron la actividad “difícil”, 4 “fácil” y 3 optaron por la opción “otro”; de los que optaron por la opción “otro”, 1 de los alumnos hizo hincapié en la falta de tiempo para hacer la actividad correctamente, el segundo alumno manifestó que la dificultad fue “intermedia” (“más o menos, pero fue interesante y divertido”), y el tercero aludió a que la actividad fue demasiado extensa.

Para la pregunta 2, 7 alumnos estuvieron de acuerdo en que la actividad los benefició personalmente, 1 manifestó que la actividad sólo le había traído trabajo y ningún beneficio, y 1 alumno contestó que sí lo había beneficiado, pero que fue mucho trabajo para una sola actividad.

En la tercera pregunta, 7 alumnos dejarían la actividad tal y como está (“así estuvo bien”), y 2 habrían hecho cambios: 1 habría cambiado el formato de trabajo a uno que le acomodara (“(...) no en hoja de block, sino en lo que nosotros quisiéramos (*sic*)”); el otro estudiante habría alargado el tiempo de la actividad para aclarar bien las dudas en clases.

En la pregunta número 4, 4 de los alumnos tenían una noción previa de lo que es la narrativa gráfica, 2 no habían escuchado hablar de ella, y 3 manifestaron haber oído hablar del término, pero que no lo conocían en mayor detalle (“Algo manejaba en cómic al menos, pero ayudó bastante saber antes (sic)” ; “Sí, pero no con tanto detalle”; “algo, un poco”).

Finalmente, 7 de los 9 alumnos piensan que la actividad habría mejorado bajo otras circunstancias (principalmente de tiempo), y 2 piensan que no importando las circunstancias, la actividad habría sido igual.

- **Segundo año medio, Colegio San Andrés de Ancud**

La encuesta realizada al segundo medio del colegio San Andrés no es la misma que se presentó anteriormente, pero trata puntos similares; a continuación, la encuesta y sus resultados:

Encuesta sobre actividad narrativa gráfica

1. ¿Qué dificultades encontraste al hacer el trabajo, y cómo las solucionaste?
2. ¿Te agradó el trabajo? ¿Cómo se podría mejorar?
3. ¿Habría sido mejor si hubieras tenido más medios disponibles?
4. ¿Te hubiera gustado profundizar más en el tema? (ej. Ir a exposiciones, ver más cómics, hablar con alguien que se dedique a hacer narrativa gráfica)
5. ¿Crees que ocupando estos medios se vuelve más fácil hablar sobre lo que sientes y lo que piensas? ¿Por qué?
6. En tu opinión, ¿te serviría este medio para aprender de otras materias?

Nombre	1	2	3	4	5	6
ÁVILA CATALINA	Dibujar S: pedir ayuda	Si, mas materiales	Si, hacer mas detalles	Si, interesante	Si	si
BARRIA PÍA	Dibujar	si	Si, para imprimir imágenes y guiarnos con ellas	No	No, “no me gusta decir mis cosas y no soy buena dibujando”	si
BARRÍA CAROLINA	Ideas, dibujo S: pedir ayuda	Si, más tiempo, más dinámico	Si	Si, mas conocimiento	Si	si
CALFUI DANIELA	Materiales s: se consiguió	Si, con mayor materiales y herramientas	Si, sería más rápido	Si, no hace mal aprender un poco	Si, mayor libertad	si
DAZA ANTONIO	Ninguna, trabajo lento.	Si	No	No, desinterés	Si, “pero, poco efectivo”	si
FERNÁNDEZ EMILY	Tema S: ejemplos	No	Si	Si	Si	Si
FLORES OSCAR	Perdí el trabajo s: empezar de nuevo	Si, haciéndolo con recortes	Si	Si	Si	No sé
GIPOULOU DIEGO	-	-	-	-	-	-
GONZÁLEZ YOJAN	No sabía que hacer S: “me acordé de una película”	Si, mas tiempo	Si	Si	Si	si
IGLESIAS CARLOS	Ninguna	Si	No	No, desinterés	Si	si
KAPPES CARLA	Dibujar S: ayuda y collage	Si, comics más breves	Si, impresora	Si	Si, “es una forma más entretenida de decir o	si

					contar algo”	
LEITCHTLE IGNACIO	Tamaño de las imágenes (formato)	Si	Si	si	Si	si
LEIVA IGNACIO	Ninguna	Si, mas tiempo	Si	Si, “hubiese sacado mas ideas”	No	Si
MIENERT JOSEFINA	Dibujar s: pedir ayuda	No, hacer algo más divertido	Si	no	Puede ser	no
MIENERT CHANTAL	Ninguna	Si	Si, pero con los que hay igual pude realizarlo	si	Si, “ponerme en el lugar de los personajes”	no
NAGUIL PAULA	Dibujar S: esfuerzo	No, mas tiempo	Si, como guía.	No, desinterés	Si	si
OJEDA VICTORIA	Dibujar S: collage	Primero no (dibujo), luego si (collage)	No	no	No	si
REINBERG PASCALE	-	-	-	-	-	-
SILVA ISIDORA	Ninguna	No, ni dibujar ni pintar	Si, sería más rápido trabajar	no	No, “para mi es mejor expresarme escribiendo”	Si, “pero no en lo profundo”
TORRES ARANTZU	Ninguna	Si, mas tiempo y/o mas facilidades.	Si, mas rápido.	Si, “quizás hubiera habido más inspiración”	Si	Si, “dinámico y entretenido”
VIDAL VICENTE	Creatividad	Si, mas tiempo	Si	Si	No	No
VILLEGAS CATALINA	Cómo empezar S: clarificar ideas	Si, trabajar mas detalles	Si, mas rápido	Si, podría hacer un trabajo mas elaborado	Si, porque ya tienes una idea de cómo debería ser	Si
WENDT MIKAELA	Pintar s: ponerse las pilas	Si, mas tiempo	Si	Si, “me hubiera motivado mucho más,	Si, “uno se puede desahogar	Si

				me parece muy interesante”	de una manera sana”	
--	--	--	--	----------------------------	---------------------	--

Alumnos: 23

Alumnos que lograron una vinculación: 14

Alumnos que respondieron la encuesta: 21

COLEGIO SAN ANDRÉS

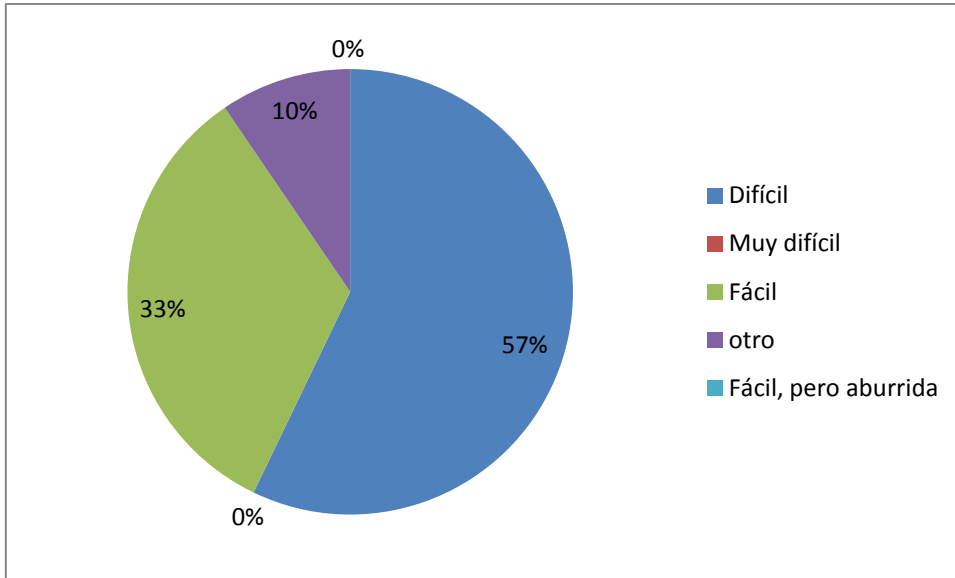
2° MEDIO, 21 estudiantes rindieron la encuesta.

Ítem n° 1

¿Qué te pareció la actividad?

Difícil	12
Muydifícil	0
Fácil	7
otro	2
Fácil, pero aburrida	0



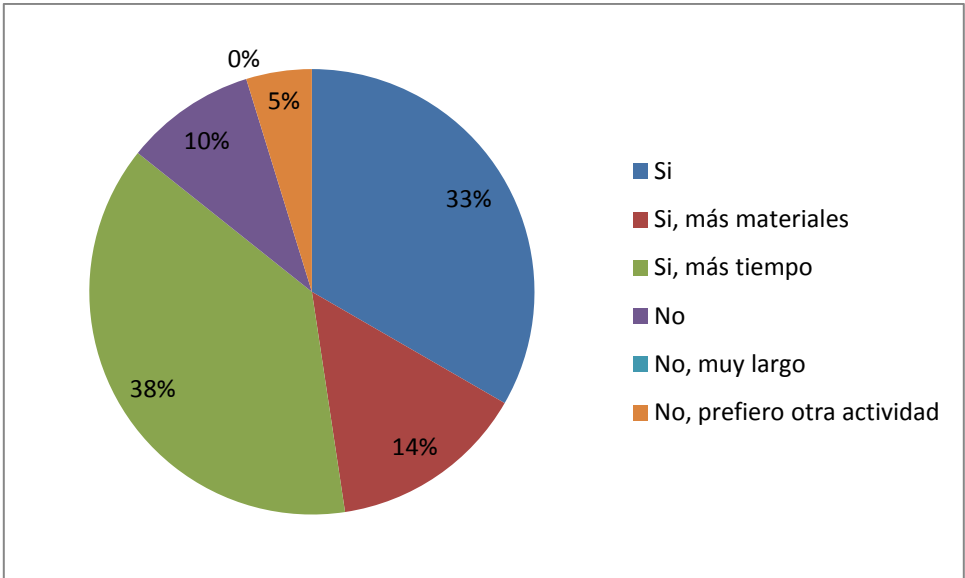


Ítem n° 2

¿Te agradó el trabajo? ¿Cómo se podría mejorar?



Si	7
Si, más materiales	3
Si, más tiempo	8
No	2
No, muy largo	0
No, prefiero otra actividad	1



Ítem n° 3

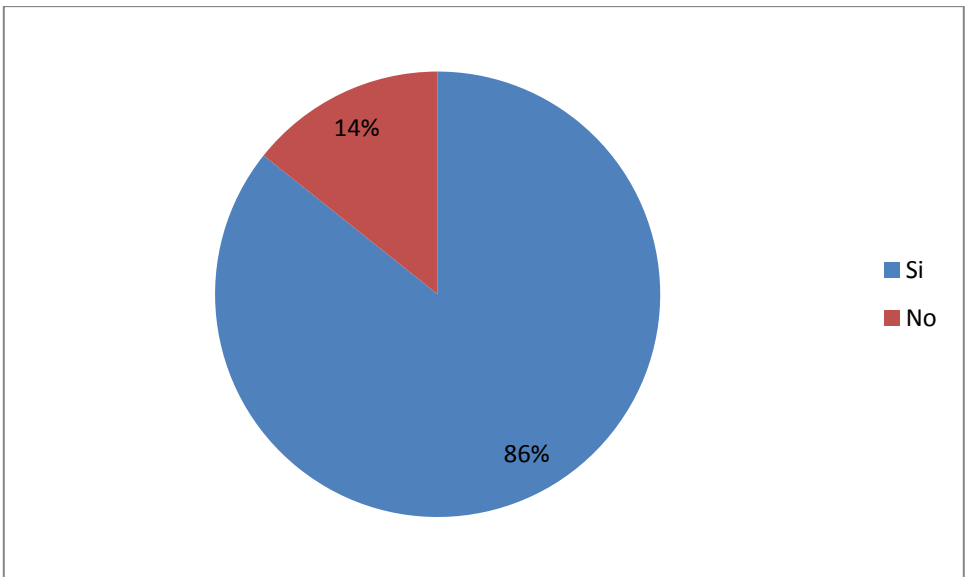
¿Habría sido mejor si hubieras tenido más medios disponibles?

Si

18

No

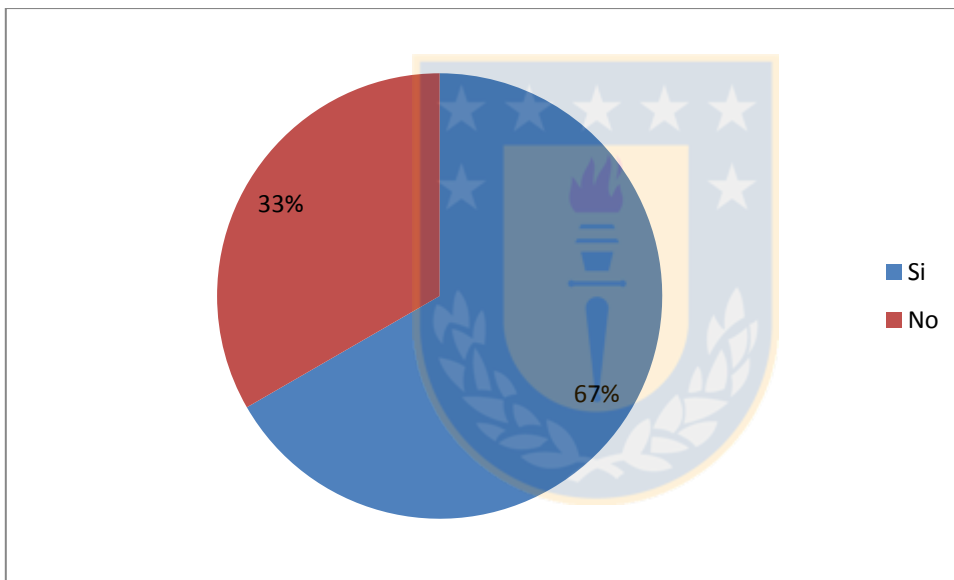
3



Ítem n° 4

¿Te hubiera gustado profundizar más en el tema? (ej. Ir a exposiciones...)

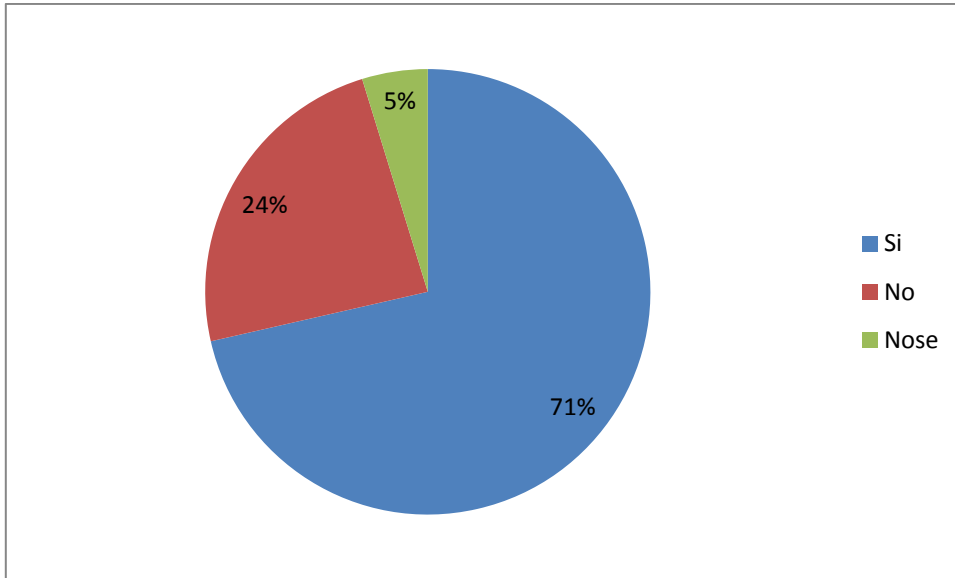
Si	14
No	7



ítem n° 5

¿Crees que ocupando estos medios se vuelve más fácil hablar sobre lo que sientes y lo que piensas?

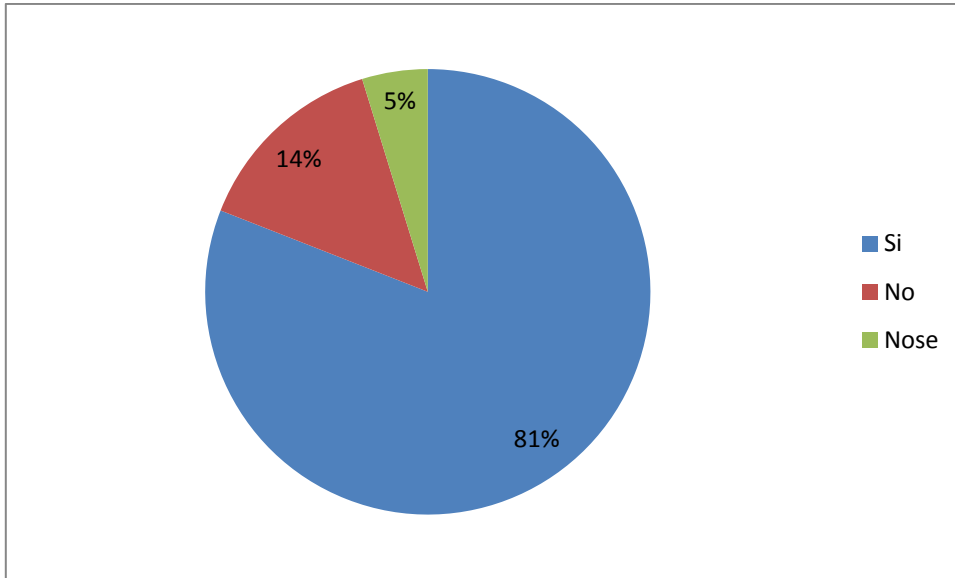
Si	15
No	5
No sé	1



Ítem nº 6

En tu opinión, ¿te serviría este medio para aprender de otras materias?

Si	17
No	3
No sé	1



De los 21 alumnos que respondieron la encuesta, a 4 de ellos no les gustó el trabajo, y 7 respondieron que no les hubiera interesado profundizar en el tema del comic; aún con esto, 7 de los 14 alumnos que respondieron que sí, agregaron que sí les interesa el tema, o que podrían considerar aprender más sobre narrativa y relato gráfico.

- **Cuarto año medio, Colegio San Andrés de Ancud**

Para el cuarto año medio del mismo colegio se aplicó la misma encuesta, y estos fueron los resultados:

NOMBRE	1	2	3	4	5	6
VICTORIA ALTANER	El cómo hacer el comic, “probé con recortes, pero	Si, mas tiempo	Si, computador para ver expresiones faciales	Si	No, “dibujar e intentar plasmear algo en un papel sobre lo que	Si

	finalmente me decidí hacerlo dibujando”				sientes es muy difícil para mi”	
FERNANDA BARRIA	Dibujo, tiempo s: simplemente hacerlo	Si, mas tiempo	No	No	No, “ya que no soy buena dibujando no se me hace más fácil”	Si, novedoso y dinámico
BARBARA BARRIENTOS	Poca variedad de colores en lápiz escrito S: lápices de palo	Si, más tiempo	No, “con un lápiz y una hoja era lo único necesario”	Si, “nunca está de mas conocer la historia de personas las cuales hasta viven de esto”	No, “me cuesta expresar lo que siento de cualquier manera y me costó llegar a saber lo que quería hacer”	Quizás si
BASTÍAS ROXANA	“no tuve dificultad”	Si	No, “aunque cambiaria el formato de la hoja”	Si	No, “el comic se puede volver algo subjetivo, si yo quiero, y nadie podría ver lo que en verdad pienso”	“si el objetivo del comic es enseñar materia tal vez si”
JAVIERA DROGET	El cómo hacer el comic s: dibujo	si	No	no	No, “no es mi fuerte, entonces lo expreso de otras formas”	Si, se hace más llamativo
SOFÍA	Dibujo:	Si, mas	Si, mayor	Si	“no, creo que	Si,

GONZALEZ	S: recortes	tiempo	cantidad de recortes, revistas, o una impresora		es mejor a mi punto de vista escribir que dibujar”	entretenido y dinámico
KEVIN LINEBRINK	Tiempo y dibujo S: recortes	Si,	Si, “ya que en la clase me olvidaba de traer recortes”	Si, “ya que no me quedó muy claro cómo realizar un comic”	Si, “porque uno expresa lo que quiere mediante el trabajo”	No
GERMAN MORA	Dibujo	si	No	No, desinterés	No, “porque me es difícil dibujar, entonces no puedo expresar todo”	Si
MANUEL MUÑOZ	Tiempo	Si, mas tiempo	No	No,	Si	No
XIMENA OJEDA	-	-	-	-	-	-
JAVIERA OJEDA	-	-	-	-	-	-
ISIDORA PEREZ	Dibujo s: dibujo simple y fácil	si	Si	No	Si, “es una forma de liberarse”	Si

CARLA SALAS	Historias: collage	si	no	Si	Si, “las imágenes y dibujos influyen mucho al verlas”	Si
CATALINA SANTANA	-	-	-	-	-	-
ANGELICA VENEGAS	-	-	-	-	-	-
NICOLAS ZUÑIGA	Tiempo	Si, mas tiempo	Si, “aunque no hubiesen afectado al trabajo final”	No, solo como hobby	Si, “los dibujos y esta clase de historias siempre hacen más fácil decir lo que uno piensa y siente, ya que uno tiene una manera de apoyo y de expresión indirecta”	No “soy mas de leer o escribir ordenadamente para leer”

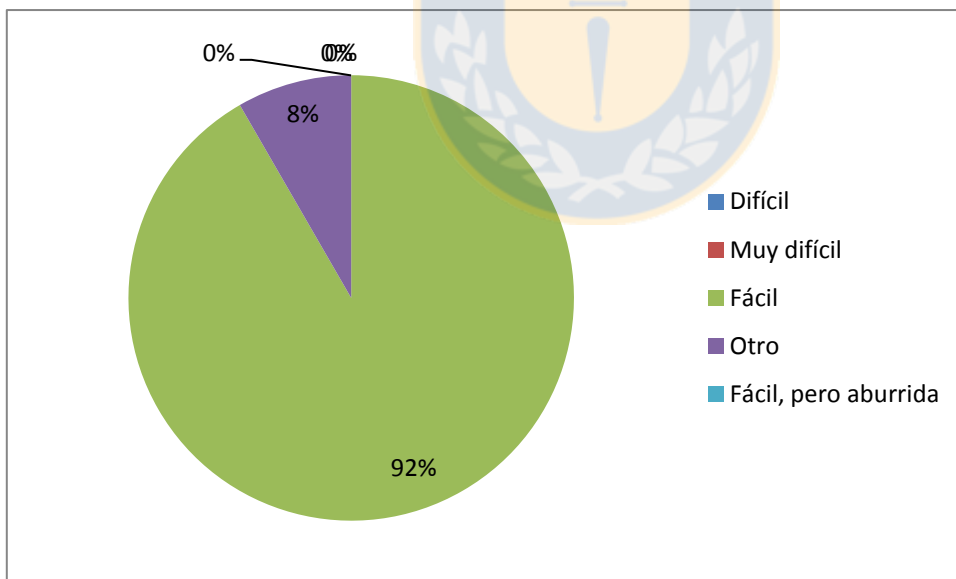
COLEGIO SAN ANDRÉS

4° MEDIO, 12 alumnos rindieron la prueba

Ítem n° 1

¿Qué te pareció la actividad?

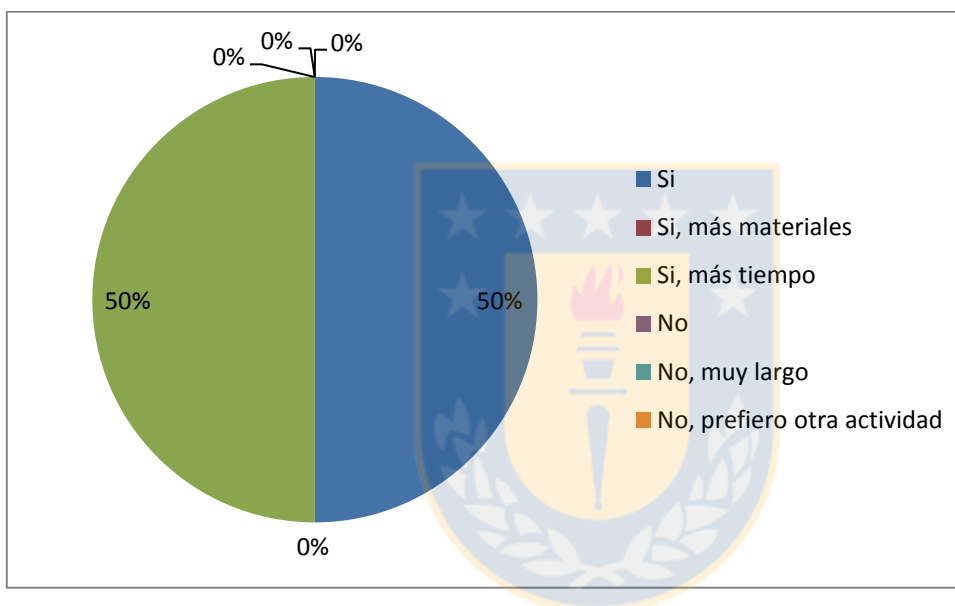
Difícil	0
Muydifícil	0
Fácil	11
Otro	1
Fácil, pero aburrida	0



Ítem n° 2

¿Te agradó el trabajo? ¿Cómo se podría mejorar?

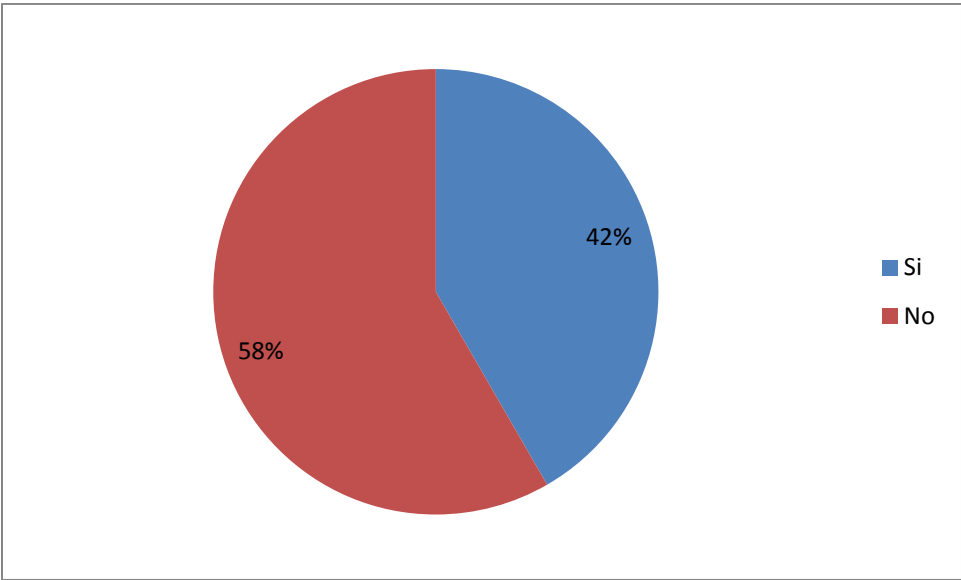
Si	6
Si, más materiales	0
Si, más tiempo	6
No	0
No, muy largo	0
No, prefiero otra actividad	0



Ítem n° 3

¿Habría sido mejor si hubieras tenido más medios disponibles?

Si	5
No	7



Ítem 4

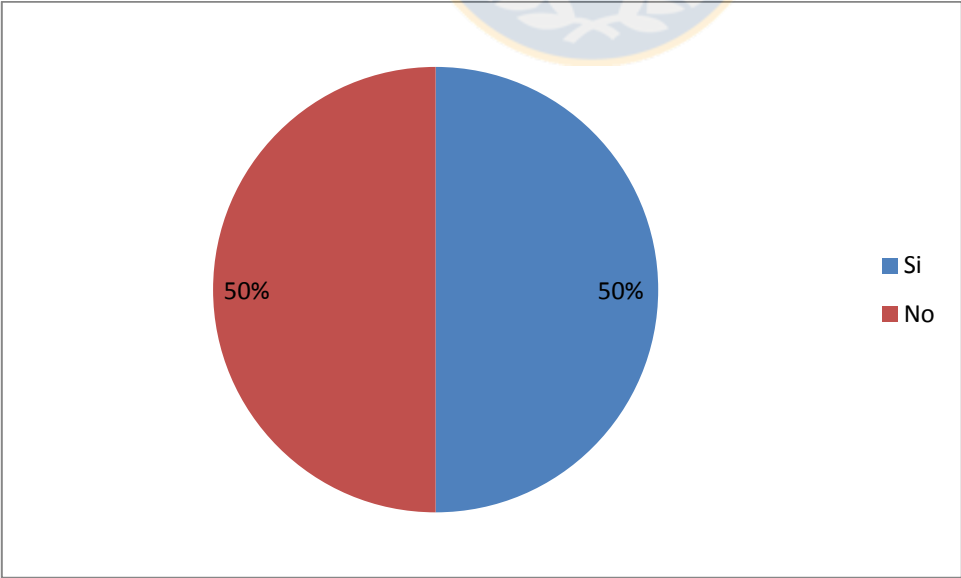
¿Te hubiera gustado profundizar más en el tema? (ej. Ir a exposiciones...)

Si

6

No

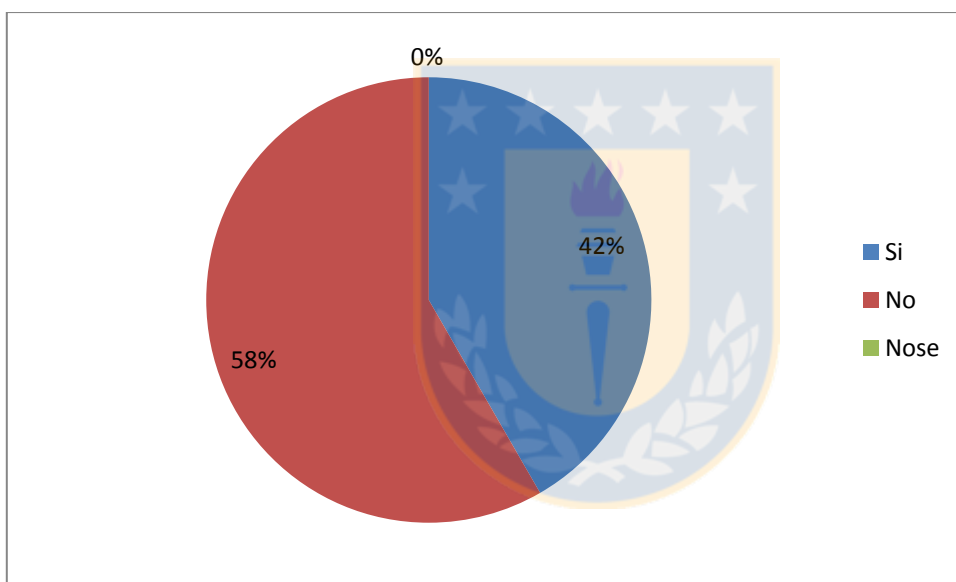
6



ítem n° 5

¿Crees que ocupando estos medios se vuelve más fácil hablar sobre lo que sientes y lo que piensas?

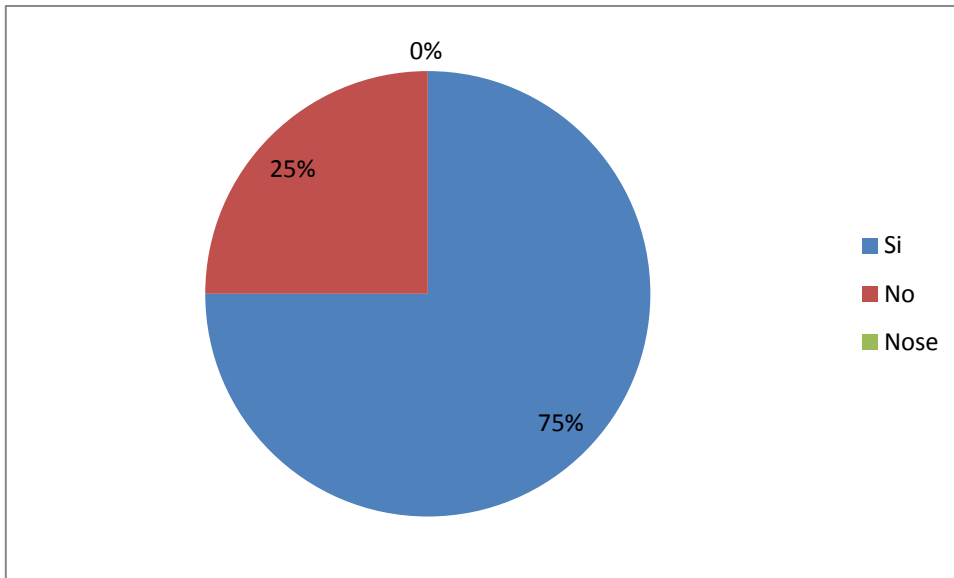
Si	5
No	7
No sé	0



Ítem n° 6

En tu opinión, ¿te serviría este medio para aprender de otras materias?

Si	9
No	3
No sé	0



De un universo de 16 alumnos, 14 lograron vincularse con su trabajo, y 12 de ellos contestaron la encuesta por estar presentes en clases.

Estos son los resultados por pregunta:

1.- Dificultades encontradas: Dibujo (5) Tiempo (4) Historia (3) Otros (2)

2.- Aceptación del trabajo: Si (12) No (0)

Sugerencias: aumento de plazo para trabajar (5)

3.- Aumento de medios disponibles: Si (6) No (6)

Comentarios: Más revistas/recortes (2) Cambiar el formato de la hoja (1) sólo lápiz y papel son necesarios (1)

4.- Profundizar en el tema: Si (6) No (6)

Comentarios: Solo es un hobby (1) No me es interesante (1) Para aprender mejor cómo hacer un comic (1) conocer personas que vivan de esto (1)

5.- Expresar sentimientos: Si (5) No (7)

Comentarios: Las imágenes sirven de apoyo (1) Forma de liberación (1) Las imágenes influyen al verlas (1) Incapacidad propia u otra preferencia (4) Las imágenes son subjetivas (1)

6.- Sirve como medio para aprender materias: Si (9) No (3)

Comentarios: Novedoso, Dinámico, Divertido (3)

Algunos alumnos tuvieron dificultades para dibujar, por lo que recurrieron al collage. El resultado final, a pesar de que manifestaron que encontrar los recortes correctos fue una tarea larga y compleja, los dejó satisfechos.

Todos los alumnos que contestaron la encuesta (12 alumnos) mostraron agrado por la actividad, y a la mitad de ellos les hubiese gustado profundizar un poco más en el tema; el restante de los alumnos consideró que la forma en que se impartieron los contenidos y la cantidad de contenidos fueron los apropiados.

4.4.1 Análisis cualitativo

Los comentarios durante la mesa redonda se coincidieron a los de las encuestas: se habló de que el poco tiempo con el que contamos para hacer la actividad resultó contraproducente en cuanto no permitió mejores instancias de feedback que la comunicación vía mail; también se discutió respecto a los objetivos originales de la actividad, y si éstos pudieron ser notados por los alumnos: otra vez, la falta de tiempo jugó en contra, y la mayoría se enfocó solamente en realizar el trabajo para poder entregarlo, y esta opinión se repite en los resultados del segundo y el cuarto año medio del colegio San Andrés. Pese a todo – y esto se refleja también en las encuestas, que fueron anónimas -

, varios alumnos mencionaron que el ejercicio de contar una historia personal había sido “bueno para ellos”, y que les había permitido involucrarse aunque fuera un poco con su trabajo.

La conversación de mesa redonda no pudo realizarse con el segundo año medio, ya que las entregas coincidieron con actividades del colegio y sus reducciones correspondientes de tiempo; sin embargo, es necesario mencionar que la actividad no tuvo el mejor de los recibimientos, y que sólo 7 de un universo de 23 alumnos manifestó algo de interés por ésta, lo cual posiblemente tenga relación con el antecedente de que la elección de disciplina (artes por sobre música) no fue totalmente voluntaria.

En el caso del cuarto medio del colegio San Andrés, la actividad mostró resultados similares al del colegio San Cristóbal: el factor “tiempo” – como ya se mencionó -, y el hecho de que se mostraran cooperativos con la actividad; sin embargo, una de las diferencias entre ambos cursos es que los trabajos del cuarto medio del colegio San Andrés no tenían temáticas introspectivas o profundamente personales: solían ser anécdotas, o algún tema que les llamó la atención en algún punto de sus vidas.

En cuanto a la comparación de la primera encuesta con el trabajo final de los alumnos, la conclusión es que la mayoría de las historias que los estudiantes presentaron tienen que ver más con aspectos externos que con conflictos interiores específicos; por lo mismo, estimamos que el ejercicio se enfocó en ellos más hacia aceptar estos agentes externos como “agentes modeladores” de lo que son hoy en día que de reconciliarse con su autoimagen en sí. En el caso del otro cuarto, sirvió como un ejercicio de cómo narrar visualmente más que de introspección; finalmente, en el caso de segundo medio, los estudiantes tuvieron grandes dificultades para desarrollar una historia personal, y tomaron películas/ficción como referencia para hacer su trabajo, lo cual provocó que no

se involucraran emocionalmente con su trabajo. Esto, si nos permitimos el espacio para especular, hablaría de una falta de interés – o miedo, quizás sería más apropiado decir – de quedar en exposición frente a otros; ya está el antecedente sobre el miedo a la opinión que sus pares tienen de ellos – después de todo, ésa fue la razón por la que tomaron la decisión como curso de quedarse en artes-, por lo que esta conjetura no suena completamente irracional.

También en segundo medio, a pesar de que se ofreció la posibilidad de trabajar el collage y la fotonovela como alternativa al cómic (y combinar dos de las tres opciones, si les parecía conveniente), la mayoría de los estudiantes no quiso tomarlas por considerarlas más complejas que trabajar con cómic; sin embargo, pudieron notar a medida que avanzaban con su trabajo que dibujar y pintar les presentaban grandes complicaciones, y es probable que estos factores hayan afectado su percepción de la actividad.

Otro aspecto que consideramos importante mencionar es que el narrar a través de un relato con imágenes los puso en la situación de “pensar gráficamente”: lo que solían – suelen aún, aunque no lo concientizan – hacer a través de la escritura y del habla en conversaciones tuvieron que traducirlo en fotografías, dibujos y recortes, y aunque habían hecho cosas similares en artes visuales, esta vez lo trabajaron en base a una historia y no a un concepto. Resultó algo complicado al principio, pero la exposición a medios como el cine y el video – que es mayor cada vez – les ayudó bastante. En segundo medio ocurrió que un par de alumnos, muy involucrados en la historia que estaban trabajando, no pudieron llevarla a cabo porque carecían de recursos visuales que pudieran ayudarlos a recrear la narración en imágenes; esto habla de una falta de “alfabetismo visual” que sería necesario tener en cuenta para actividades futuras.

CONCLUSIONES

Basándonos en la experiencia vivida con la aplicación de la propuesta, consideramos importante, antes de cerrar esta investigación, mencionar aquellos varios aspectos que creemos necesario mejorar antes de llevarla a cabo en otros establecimientos educacionales: por ejemplo, que 5 clases no son suficientes para realizar una actividad que los estudiantes puedan internalizar, ni mucho menos reflexionar a partir de ella; para extenderla, sería conveniente integrar el proyecto a otras actividades del semestre, o bien, directamente trabajar en la actividad durante el semestre completo. También hay tener en consideración la posibilidad de que los estudiantes puedan ser reacios a expresarse; en nuestro caso, sucedió que a los estudiantes les tomó tiempo expresarse porque no nos conocían lo suficiente. Una actividad extendida en tiempo nos ayudaría a mejorar la comunicación profesor-alumno, y así ver más y mejores resultados; sería más conveniente, sin embargo, desarrollar una actividad como ésta conociendo bien al grupo curso.

Entre otras falencias que notamos en la implementación de la propuesta está la de no haber tomado en consideración los factores externos de tiempo, como las actividades internas del establecimiento de turno, o la contingencia social (tomas, debates estudiantiles, etc.); una planificación no puede ser elaborada a partir de medidas ideales, sino teniendo en cuenta este tipo de eventualidades que no puedan ser controladas por los profesores. Hay que considerarlo para el futuro.

Otro punto a considerar es que los estudiantes podrían tener problemas al principio con la expresión creativa, ya sea por timidez o falta de ideas; por eso sería conveniente realizar cada clase un ejercicio de dinámica creativa con el objetivo de que pierdan la timidez y obtengan retroalimentación al momento de intercambiar ideas. También sería necesario contar con una mayor

experiencia en el manejo de grupo: ese fue un factor que, personalmente, nos jugó en contra, y sólo se obtiene a lo largo de la vida docente.

Respecto a la investigación, la falencia estuvo en no aplicar las encuestas de manera comparativa; en el caso de cuarto año medio del colegio San Cristóbal, la presión administrativa por las notas y las evaluaciones jugó un poco en contra a la hora de desarrollar la actividad como se tenía planeada.

En términos generales, la actividad funciona: en su mayoría, los estudiantes sí logran expresar vivencias personales a manera de catarsis. Obtuvimos mejores resultados con los estudiantes de cuarto año medio (en ambos colegios). Con segundo año medio sería necesario implementar la actividad de otra manera. Estimamos que la actividad no obtuvo el éxito esperado en segundo medio debido a factores como la edad, la presión de grupo y que en el caso de cuarto medio, los estudiantes tenían una idea más clara y formada de quiénes eran como individuos. Para mejorarla, creemos necesario profundizar más en la investigación y enfocarla exclusivamente a segundo medio; exponer a los estudiantes a más ejemplos de narrativa y relato gráfico, así como a ejemplos de *storyboards* y procesos. Sería importante además clarificar las instrucciones, y hacer lo posible por no sólo sugerir opciones, sino sacarlos de la “zona de confort” en artes (que suele ser el dibujo); en conclusión, dedicar más tiempo en desarrollar la actividad y profundizar en los contenidos. Tomando en cuenta que se trabaja bajo el programa de segundo medio sobre retrato y autorretrato, la actividad se abordaría de la siguiente manera: primero, para solucionar la parte de “qué hacer” y profundizar en la narración, sería ideal que los estudiantes trabajaran una descripción sobre sí mismos en la clase de lenguaje y comunicación – teniendo presente el hecho de que varios estudiantes manifestaron que expresarse a través de la escritura les era más sencillo -, y utilizar este mismo

trabajo en la clase de artes; segundo, transformar esta auto-descripción en una historia narrada en fotografías. Consideramos que si tuvieron problemas para elegir, lo recomendable sería reducir las posibilidades, y optar por una solución más rápida y a la cual los estudiantes tienen fácil acceso: la fotonovela. La fotonovela resolvería algunos de los problemas observados durante la aplicación de la propuesta en ese curso: es más dirigida, es más acotada, y sigue siendo una narración, a la vez que un autorretrato; en el fondo, es la misma actividad, pero dirigida de otro modo, y se ajusta mejor al contenido de segundo medio, cumpliendo al mismo tiempo el objetivo de realizar un relato gráfico.

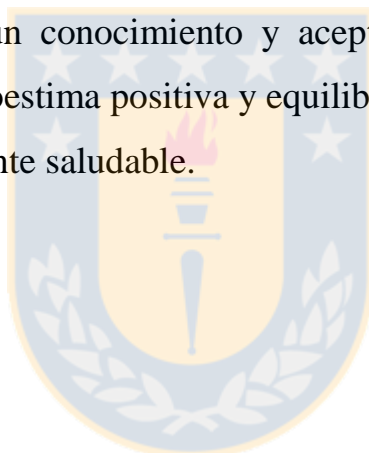
Para cuarto medio nos gustaría considerar la posibilidad de integrar a la asignatura de filosofía y psicología a la actividad, recordando la unidad : “el individuo como sujeto de procesos psicosociales”, en el cual se aborda el tema de la identidad personal en relación con el desarrollo moral; el objetivo es generar una relación entre asignaturas y que de esta forma los alumnos obtengan un aprendizaje significativo, relacionando un contenido anterior con uno nuevo.

Nuevamente basándonos en la experiencia vivida, estimamos que la propuesta que presentamos puede realizarse en cualquier establecimiento de enseñanza media, porque el interés por la narrativa, y en general, por el cómic, forma parte de nuestro acervo de medios, consciente o inconscientemente. Creemos también que la clase de artes es una instancia óptima para la auto-expresión, lo cual parece obvio – dada la percepción que se tiene de la asignatura en sí - , pero no suele aprovecharse en todo su potencial. Es importante tratar de trabajar con medios no tradicionales, y tener en mente las preferencias y necesidades de los estudiantes. También es recomendable no dejar pasar la

oportunidad de hablar del tema de la identidad, y permitir a los estudiantes tener un acercamiento personal e individual al tema.

También a nosotros nos fue de utilidad como ejercicio de auto-introspección, y también como ejercicio de la empatía: nos sirvió para recordar que la adolescencia no es una etapa sencilla, y que a pesar de que ya la vivimos, es muy sencillo olvidarse de eso.

Por último, fue gratificante ver cómo este tipo de actividades ayuda a los estudiantes a desarrollarse a través de la expresión: si bien no se trata de una solución definitiva, sí es beneficioso para cualquier persona en desarrollo tener experiencias de tipo introspectivo. En el mejor de los casos, esta introspección deriva en un conocimiento y aceptación personal, que es el primer paso hacia una autoestima positiva y equilibrada, y a la construcción de una persona emocionalmente saludable.



ANEXOS

ANEXO 1: Relato gráfico: identidad y la necesidad de narrar (ppt).



RELATO GRÁFICO

Identidad y la necesidad de narrar

LA IMPORTANCIA DE LA NARRACIÓN PROPIA

Según el libro "nuevas teorías de narrativa", la necesidad del acto de narrar es tan antigua como la humanidad: el registro de las cacerías en pinturas rupestres da cuenta de ese afán de contar historias. A lo largo de la historia esa necesidad ha sido suplida de diferentes formas, tales como la narración oral, la escrita (masificada tras la invención de la imprenta), y la gráfica, que también nació a partir de esta invención.

Una teoría que existe dentro de la narración es la de "world travelling", que se basa en la experiencia de "viajar al mundo del otro", esto debido a que la misma teoría afirma que es imposible amar a alguien sin conocerlo ni entenderlo, y que este "viaje" ayudaría a comprender lo que pasa con el otro.

Está el problema que enfrenta la juventud en general sobre la falta de una autopercepción correcta: son muchos los adolescentes que sufren de crisis de identidad porque no logran conciliar su yo verdadero con aquel al que aspiran ser.

Ambas teorías (la de narración y de world travelling) podrían ser aplicadas para contrarrestar en algún punto esta inconsistencia: el acto de narrar como acto liberador y el world travelling, auto-aplicándolo como medio para poder entender al yo propio y aceptarlo como tal.

RELATO GRÁFICO

Para la narración , nombraremos tres medios: oral, escrito y gráfico, que es en el que nos concentraremos.

La narración gráfica o relato gráfico se puede definir como una historia que se arma en base a dibujos o imágenes , entendiendo también que historia e imágenes trabajan juntas para ayudar a la narración, y no una como acompañamiento de la otra.

El relato gráfico suele ir acompañado de texto, pero éste no es absolutamente esencial, y puede prescindirse de él; por ejemplo, "una semana de bondad", el relato surrealista de Max Ernst, carece por completo de texto.

Dentro del relato gráfico existen varios medios – incluidos, por qué no, el zootropo y la caja mágica (* voy a poner imágenes de estos artefactos en el otro ppt), que si bien son consideradas como artefactos “pre-cine”, cumplen con los dos requisitos que definen el relato gráfico - , pero para esta actividad nos enfocaremos en tres: la fotonovela, el collage y el cómic.

OBJETIVOS

Objetivo de la actividad desde la tesis:

- Implementar el relato gráfico como posible herramienta de autorreflexión en los alumnos

Objetivos para los alumnos:

- El alumno maneja contenidos básicos sobre el relato gráfico
- Incentivar una producción creativa personal
- Fomentar el acto de narración como un ejercicio de expresión personal.

LA FOTONOVELA

La fotonovela es un relato realizado a través de fotografías. Tiene en común con el cómic que utiliza elementos similares para la narración, como los globos de diálogo y las onomatopeyas, y en que las acciones se suceden de manera secuencial.

Otro aspecto importante de la fotonovela es que, como utiliza fotografías, requiere de actores y de un guión previamente discutido y armado. Este formato tuvo su auge en los años 60 y 70, especialmente en Italia y en México, con historias que van desde el terror hasta las sentimentales, que son las más recurrentes.

EL CÓMIC

El cómic probablemente sea de los tres el medio más conocido. Es un relato hecho a través de dibujos y texto dentro una secuencia de viñetas, de las cuales depende el ritmo, la duración y la temporalidad de la historia.

Rastrear el inicio del cómic como tal es remontarse al tiempo de los tallados en los templos aztecas o la tapicería de la Europa pre-medieval, lo cual sólo deja en evidencia la necesidad de la humanidad por la expresión.

Oficialmente, el cómic comienza, primero, como un modo de hablar de aquellos temas sociales que no eran muy tocados (Rodolphe Töpffer); en Norteamérica, donde se hizo popular, surgió como un recurso extra de los diarios para ganar preferencia entre los lectores, pero luego se masifica y comienza a tomar nuevos formatos.

PLAN DE ACCIÓN

• Para empezar:

1. Presentación de contenidos (teórica)
2. Guía de repaso
3. Actividad de dinámica (cómic – cadáver exquisito)
4. 1 y 2 se aplicarían la primera clase. El tercer punto se aplicaría para la siguiente clase.

• Cómo se van a aplicar los objetivos mencionados anteriormente:

Los alumnos realizarán su propio relato gráfico, con uno de los medios sugeridos y con los materiales de su preferencia. La idea de la actividad es que puedan desarrollar una historia propia, ya sea una anécdota, o cómo se sienten en el momento, o un personaje de su invención.

• Por cuánto tiempo :

Van a ser 5 clases en total (de acuerdo a la planificación), usando la primera hora pedagógica de cada sesión para explicar la actividad, y la segunda para el desarrollo de la misma.

• Extensión de páginas:

2 páginas como mínimo, 4 como máximo. Tamaño block liceo.

ACTIVIDAD DE DINÁMICA

- Se dedica una parte de la clase a crear un cómic espontáneo en el pizarrón: uno de los profesores (o ambos) comienzan con una viñeta que sugiere una historia, y luego cada alumno debe aportar con su propia viñeta y con lo que cree que sucederá luego.

ANEXO 2: Narrativa gráfica/ relato gráfico: la necesidad de hablar.

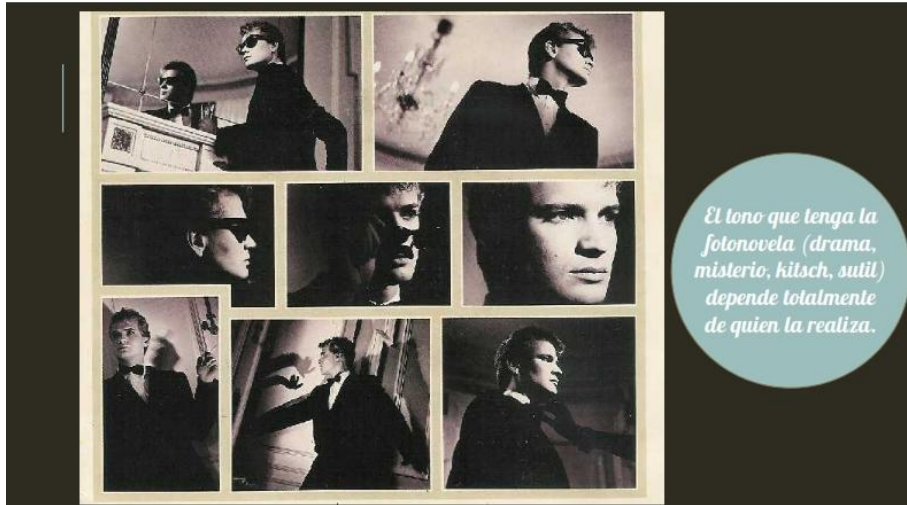


INTRODUCCIÓN/DEFINICIÓN

La narración gráfica o relato gráfico se puede definir como una historia que se arma en base a dibujos o imágenes , entendiendo también que historia e imágenes trabajan juntas para ayudar a la narración, y no una como acompañamiento de la otra.







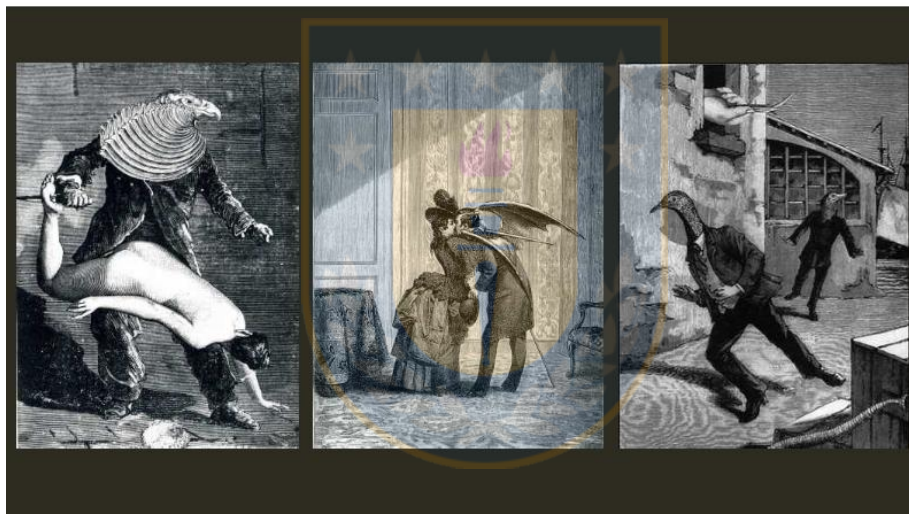
El tono que tenga la fotonovela (drama, misterio, kitsch, sutil) depende totalmente de quien la realiza.



Collage



El Collage es una técnica que consiste en pegar recortes y materiales distintos sobre una superficie. Los artistas de vanguardia le dieron su origen.



"Una semana de bondad", de Max Ernst, es un relato visual surrealista hecho en collage.



ANEXO 3: Material “cómo armar un relato”.

Cómo armar un relato.

(y cómo ser el héroe del día)

Cómo empezar a escribir (y no morir en el intento)

- Para comenzar, piensa en una idea para una historia, y decidir cómo será tu protagonista.
- Después, escríbela en **no más de 10 líneas**. Dentro de ellas, tienes que responder estas preguntas:
 - **Quién** (cómo se llama el protagonista, qué hace, etc.), **cómo** (qué le sucede), **dónde** (dónde pasa todo), **cuándo** (tiempo).
- Ahora, escribe tu idea en **no más de 5 líneas**
- Por último, en **sólo 2 líneas**

(10 líneas o menos)

"Una antigua raza de seres inmateriales, llamada Xa' Oc, busca recuperar el dominio que alguna vez tuvo sobre el universo y retornarlo al vacío y a la oscuridad a través de una jugada sigilosa y magistral; sin embargo, Eistlin, semidiosa y cabeza de su raza, es capaz de detectar la amenaza en ciernes y decide intervenir en medio del crudo clima de guerra entre humanos y Arsh. Necesita moverse en silencio, y para ello buscará la ayuda de un pequeño grupo de alienígenas desterrados, otrora Arsh, despojados de honor y de sentido. Junto a ellos y a los U' nem, el único pueblo con el conocimiento para derrotar a los Xa' Oc, Eistlin se embarcará en la misión de salvar a su universo de un caos sin precedentes".

(5 líneas o menos)

" Los Xa'Oc, seres inmateriales, buscan recuperar su antiguo dominio sobre el universo. Eislin, cabeza de su raza, toma la decisión de evitar esta amenaza a toda costa y busca para ello la ayuda de un grupo de alienígenas despojados de tierra, identidad y honor, y del pueblo U'nem, los únicos que conocen la manera de derrotar a los Xa'Oc".

(2 líneas o menos)

" Eislin debe encontrar la manera de evitar la amenaza de los Xa'Oc seres inmateriales cuyo objetivo es recuperar su antiguo dominio sobre el universo"

John Gardner, autor de "El arte de la ficción", da algunos consejos para hacer buenas historias:

- Ser capaz de transmitir lo que ve y siente el personaje. Tener **empatía**
- Hay que ser lo más **concreto** posible.
- Los verbos **simples** son más potentes.
- Las frases deben ser **claras**.
- Evitar las largas descripciones, explicar las situaciones a través de la **acción** y los **diálogos**.
- No **explicar** los sentimientos de los personajes, es el propio lector el que debe **interpretarlos**.

- Escribe sobre lo que te interesa y entretiene.
- **Mostrar**, no contar.
- Cuidar el **rítm**o.
- Transmitir emoción sin caer en el **sentimentalismo**.
- **No buscar la originalidad**, viene dada por la personalidad del propio escritor.
- Para que una narración sea fresca **no es necesario** tener todo previsto

¿Quién es "el héroe"?

El héroe es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales.



Ellos son héroes,
y
están enfrentando
problemas...

Primera etapa:

- 1) "La llamada de la aventura", o las señales de la vocación del héroe;
- 2) "La negativa al llamado", o la locura de la huida del dios;
- 3) "La ayuda sobrenatural", la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura adecuada
- 4) "El cruce del primer umbral"
- 5) "El vientre de la ballena", o sea el paso al reino de la noche.

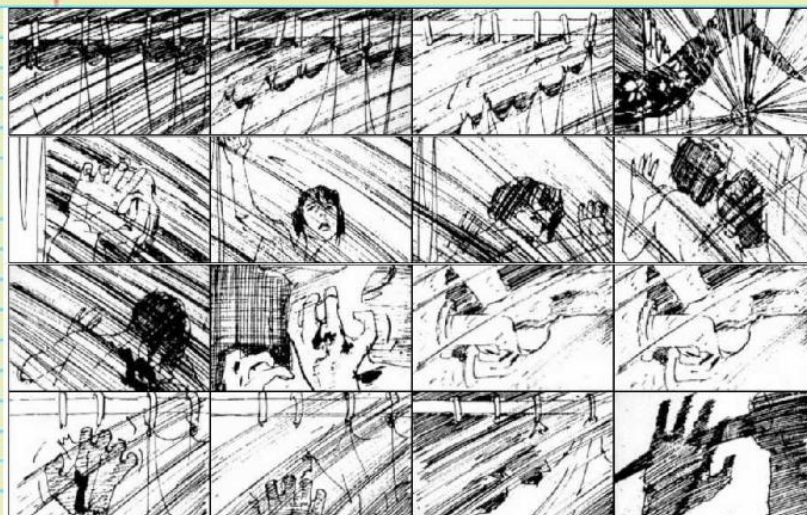
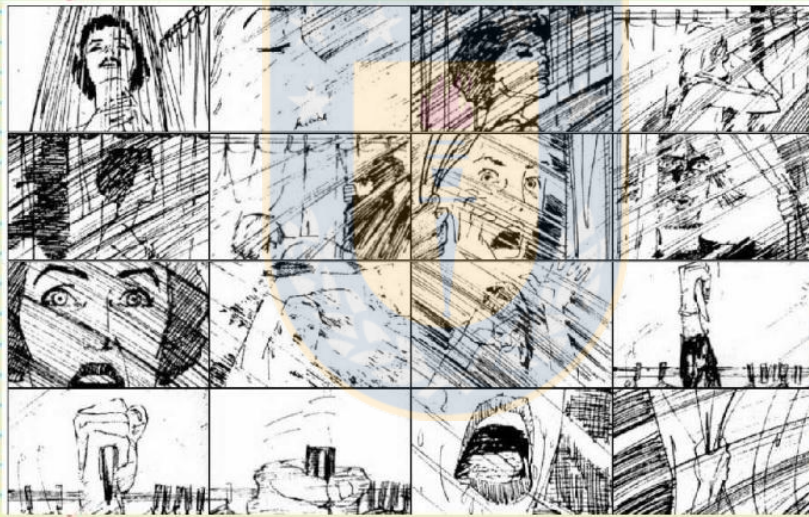
Segunda etapa:

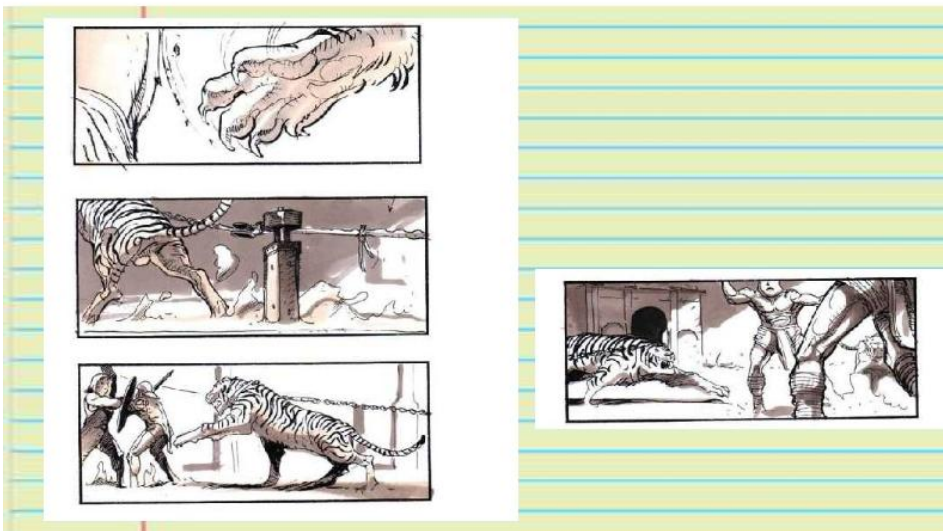
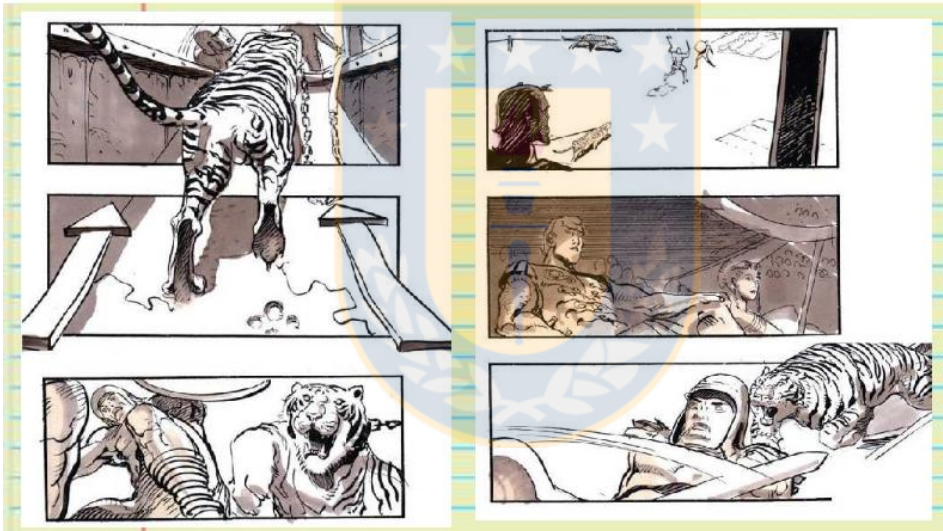
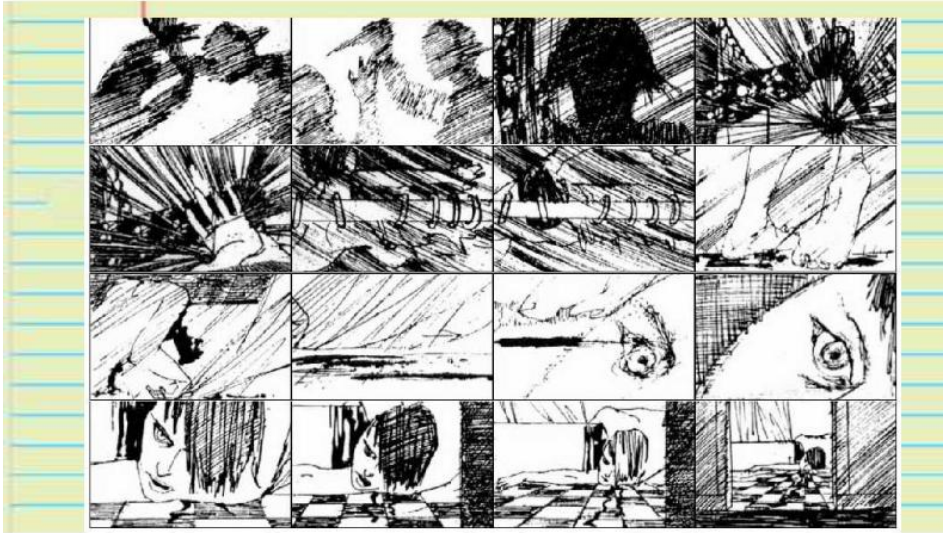
- 1) "El camino de las pruebas", o del aspecto peligroso de los dioses;
- 2) "El encuentro con la diosa" (Magna Mater), o la felicidad de la infancia recobrada;
- 3) "La mujer como tentación", el pecado y la agonía de Edipo;
- 4) "La reconciliación con el padre"
- 5) "Apoteosis"
- 6) "La gracia última".

Otra cosa es con storyboard

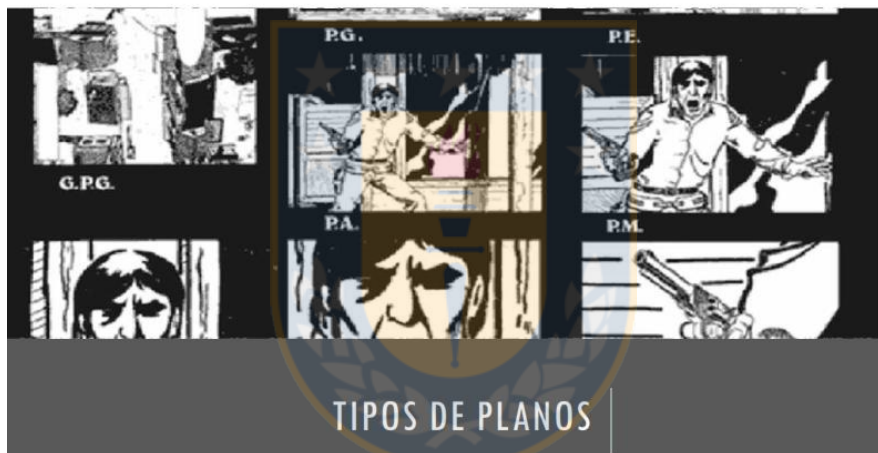
El **storyboard** consiste en una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como un documento gráfico organizador de las secuencias, escenas y tipos de encuadre que se van a utilizar.

La **elaboración** de un storyboard está en función directa con su uso: en publicidad a menudo es mucho más general para que el director y el productor aporten con su talento y enriquezcan la filmación, mientras que en cine es mucho más técnico y elaborado para que sirva de guía a cada miembro del equipo de trabajo.





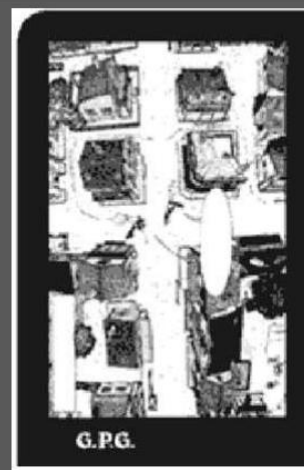
ANEXO 4: Planos y diagramación



GRAN PLANO GENERAL

Es un encuadre que muestra la totalidad de un espacio físico, o al menos, una gran parte de él.

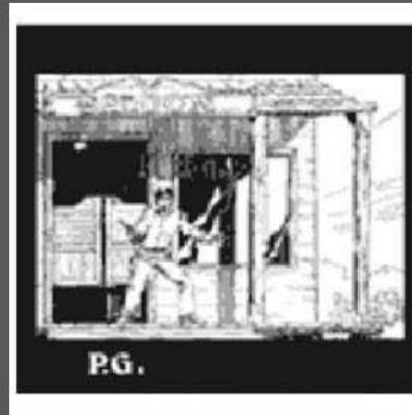
Este tipo de plano se utiliza con el objetivo de darle la idea al lector de dónde se está desarrollando (o se desarrollará la acción), y suele aparecer al principio de una historia.



PLANO GENERAL

Este plano muestra (buena parte del) lugar específico en el cual la acción se desarrolla, y también al protagonista de tal.

Da una idea más clara de tiempo y espacio dentro de la historia – como el gran plano general -, pero de una manera más acotada.



PLANO ENTERO

En este plano, el enfoque ya no está tanto en el lugar físico, sino que toma al personaje protagonista de la acción como punto de atención.

Se usa más que nada para mostrar que la acción que realizará el personaje tiene que ver con su cuerpo completo.



PLANO AMERICANO

Herederero de las películas de vaqueros ("westerns"), este plano muestra al personaje de las rodillas hacia arriba. Enfocado totalmente en la acción del personaje, este plano en sus inicios tenía como objetivo mostrar las armas del cowboy, elemento importante de un duelo de ese género.



PLANO MEDIO

El plano medio enfoca al personaje de la cintura hacia arriba, o del busto hacia arriba.

De aquí en adelante, los planos que vienen estarán enfocados en las expresiones del personaje durante la acción.



PRIMER PLANO

Este plano muestra al personaje de los hombros hacia arriba, con la atención dirigida hacia el rostro.

Lo normal es usar este tipo de plano cuando el personaje está diciendo algo de suma importancia, o bien, si su expresión/reacción es importante en la narración.



PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

El primerísimo primer plano tiene el objetivo de crear un efecto dramático, mostrando muy de cerca la cara del protagonista de la acción, más específicamente, su reacción/emoción.



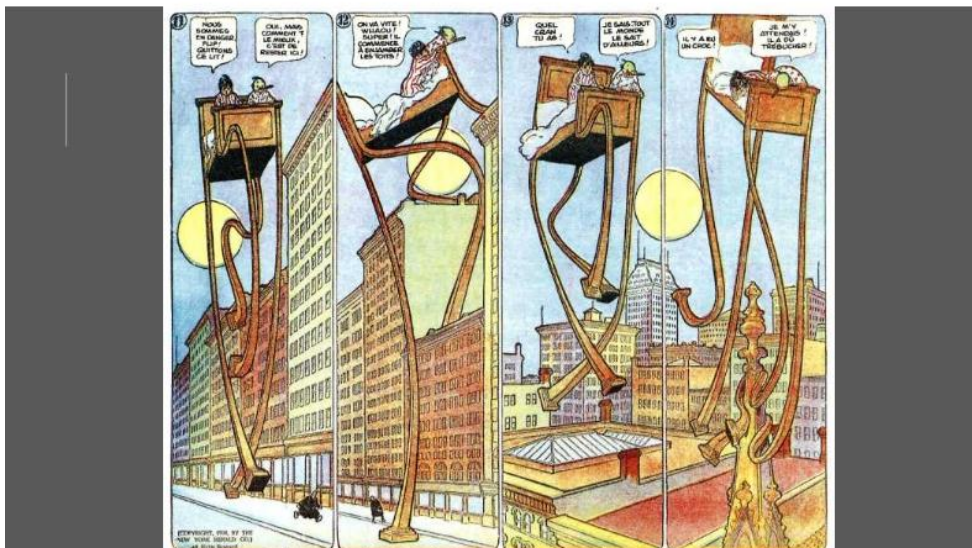
PLANO DETALLE

Tal como su nombre lo indica, este plano se enfoca en exclusivo en un objeto, que debe jugar un papel importante dentro de la acción.



ALGUNOS EJEMPLOS DE UTILIZACIÓN DE VIÑETAS

Winsor McCay

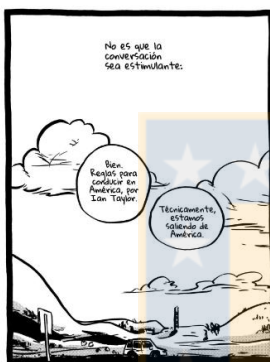


ANEXO 5: Ejemplos de cómic (segundo y cuarto medio, Colegio San Andrés)

Ejemplos de Comic

Tomar en cuenta:

- Tipo de dibujo
- Planos
- Colores
- Fondos



- Siempre es bueno empezar con un plano general del lugar en que ocurren las acciones
- Los personajes no son detallados ni realistas.



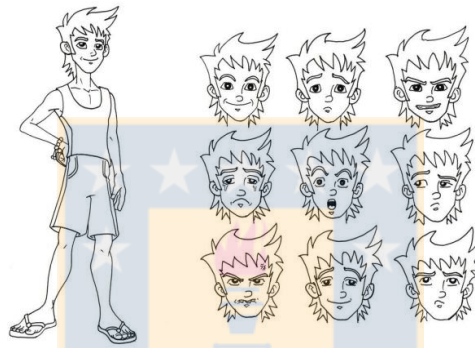
- Monocromo
- Diversidad de Ánulos de cámara y planos



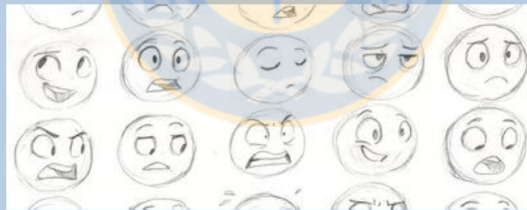
- Collage, fusión entre imagen y texto

ANEXO 6: Diseño de personaje (segundo medio, Colegio San Andrés)

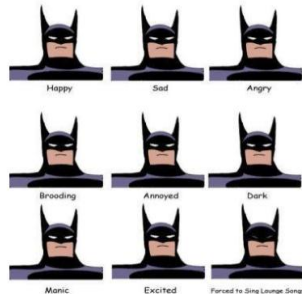
Creación de Personaje



- Dibujar un boceto del personaje que utilizarás en la historia.
- Además, 3 expresiones faciales de dicho personaje.



- Es importante que cada expresión refleje una emoción.
- No es necesario un dibujo elaborado ni detallista.



- No quiero expresiones como Batman.

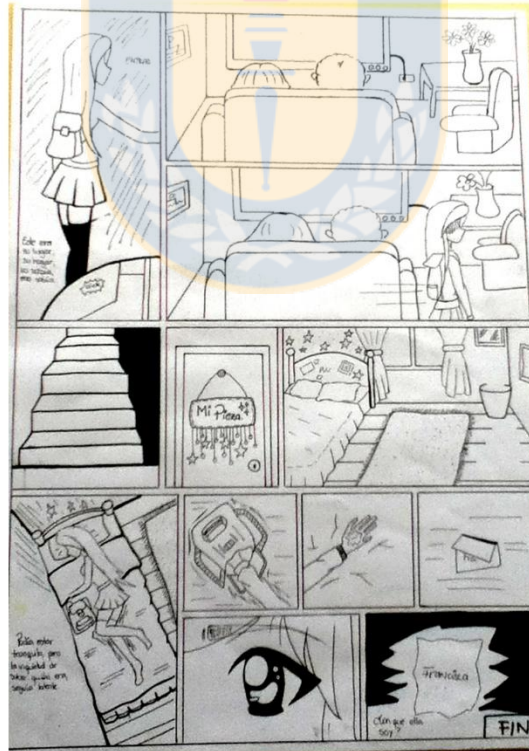
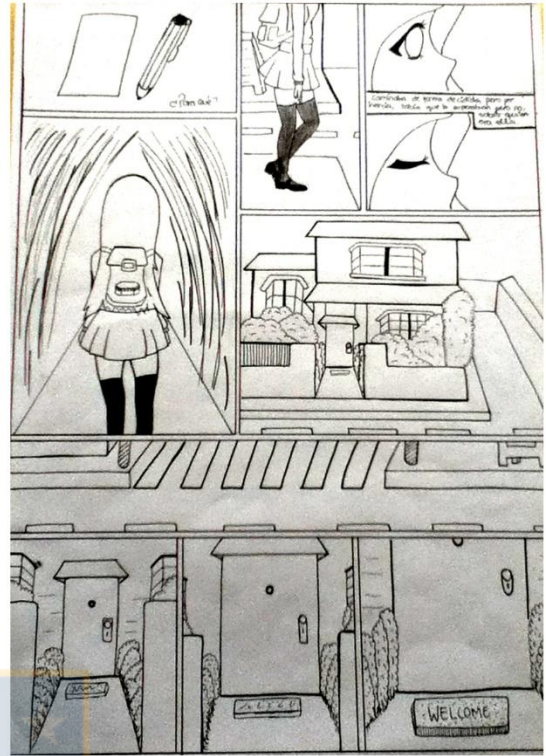
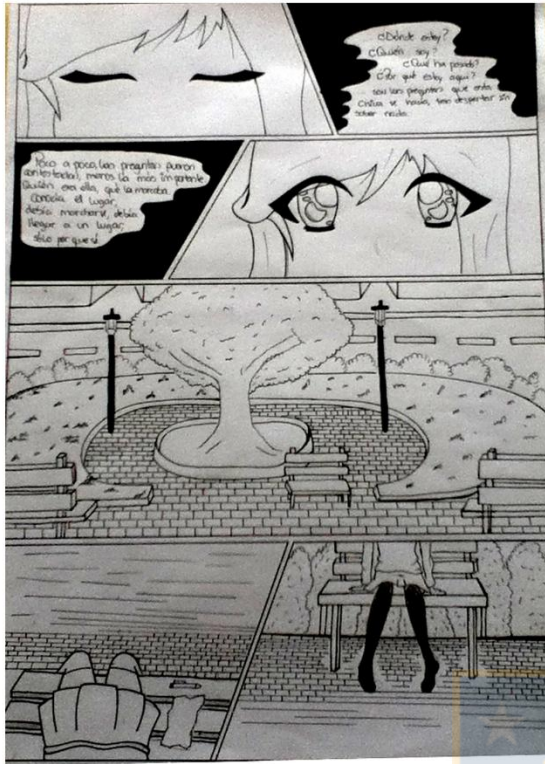
ANEXO 7: (algunos) trabajos de 4º medio, Colegio San Cristóbal



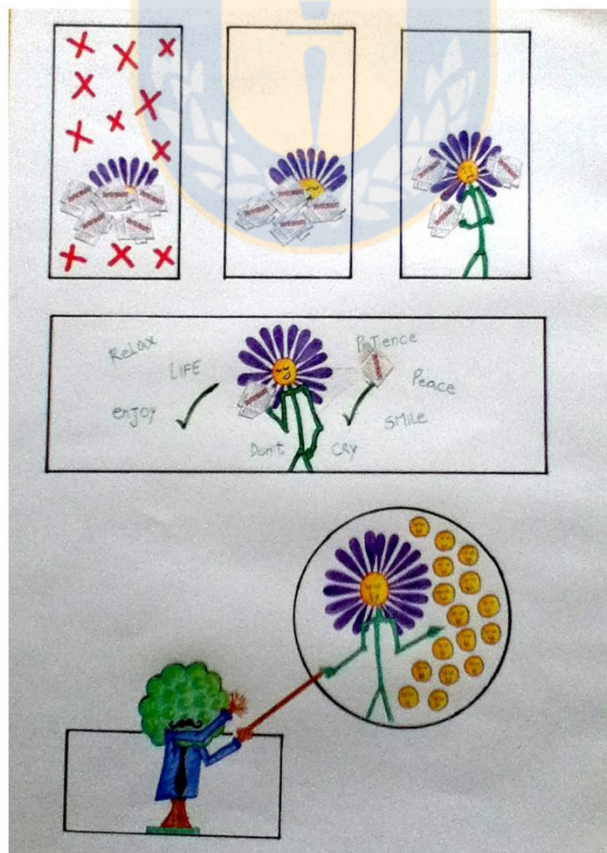
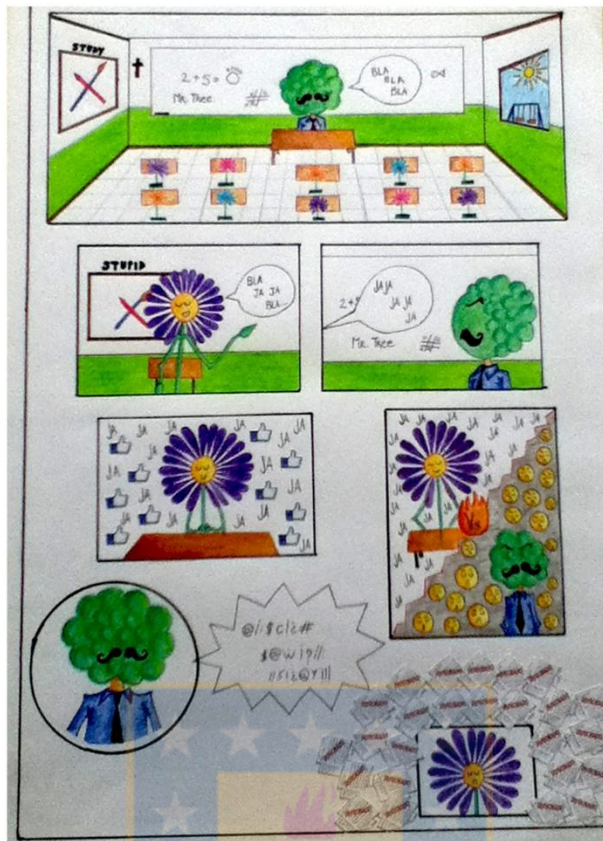
Brandon Leal, *Más unidos*
Collage/fotomontaje



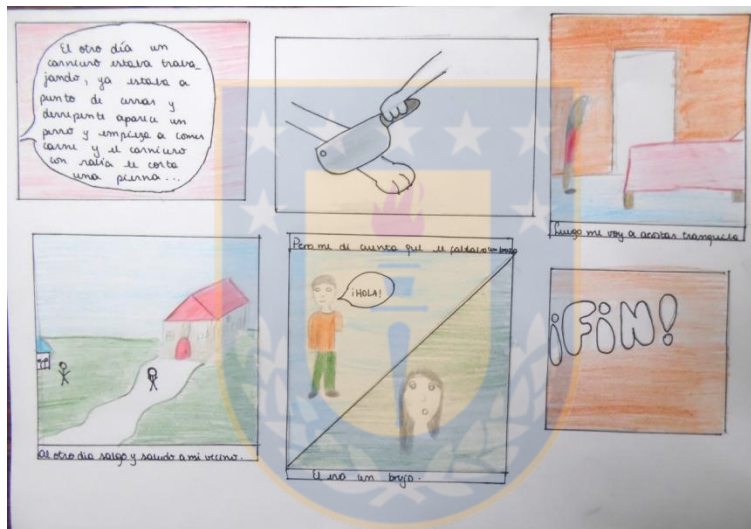
Bárbara Canario, *Una etapa en mi vida*
Fotonovela/collage



Francisca Barra, *Francisca*
cómico b/n



Agustín Catrién, *La burla*
cómico/collage



Carolina Barría, Sin Título
Cómico

ANEXO 9 : (algunos) trabajos de 2º medio, Colegio San Andrés



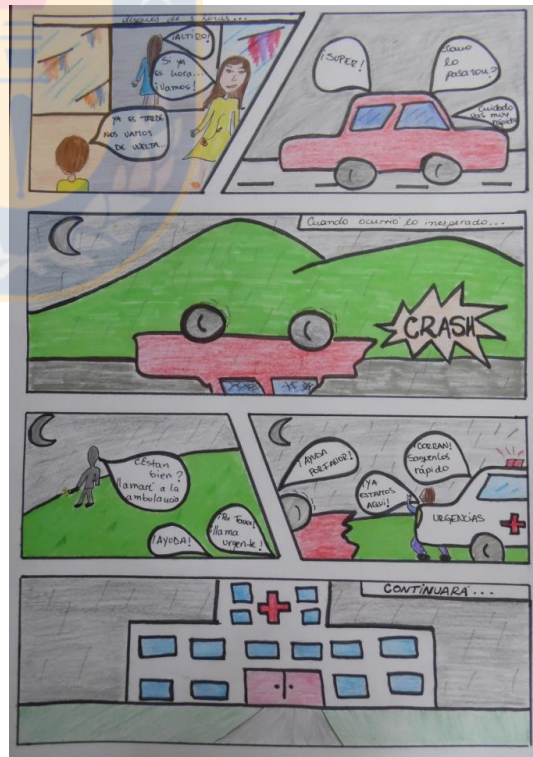
Angélica Venegas, Avíentame el alma
Collage y dibujo



Isidora Pérez,
Una noche de Halloween
Collage



Carla Salas, Sin Titulo Comic



Javiera Droguett, Sin Titulo Comic

BIBLIOGRAFÍA

ABAL, María Alonso (2010) *El Cómic En La Clase Ele: Una Propuesta Didáctica*.

AGUADO , Jose Carlos, M. A. (1990). *Tiempo, Espacio e Identidad Social*. México: Tesis de Maestría, Escuela Nacional de Antropología e Historia.

AQUINO Moreschi, Alejandra (2013) “La subjetividad a debate”. *Sociológica*, año 28 n° 80 pág. 259 – 278 septiembre/diciembre 2013.

BARBIERI, Daniele (1993) *Los lenguajes del cómic*. Editorial Paidós, España.

BARTHES, Roland (1970). *Análisis estructural del relato*. República Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.

CAAMAÑO, Carmen. “La narrativa en la enseñanza (artículo/conferencia)”

CAMPBELL, Joseph (1949) *El héroe de las mil caras*, psicoanálisis del mito. Fondo de cultura, México, año 1959.

CASSAROTTI, Eduardo (1999) “Paul Ricoeur: la constitución narrativa de la identidad personal.” Editorial Universidad Católica del Uruguay, Revista Prisma n°12, págs. 118-131

COLEMAN ,John C., L. B. (1920). *Psicología de la adolescencia*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.

DOMÍNGUEZ De la Ossa, Elsy & HERRERA, José Darío (2013) “La investigación narrativa en psicología: definición y funciones”. *Psicología desde el Caribe*, sept-dic, 620 -641

EGAN, Kieran & McEWAN, Hunter (1995) *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Amorrortu editores (traducción) Buenos Aires, Argentina, 1998.

FELMAN, R. S. (2007). *Desarrollo Psicológico, Cuarta Edición*. Mexico: Pearson Education.

FORRADELAS, J. y MARCHESE, A.(1991) Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria. Barcelona: Editorial Ariel.

FUHEM (Fundación Hogar del Empleado). (2006). “*El Concepto de Identidad*”.

GARDNER, John (1983) *The Art of Fiction*. Editorial Alfred A. Knopf , Nueva York, año 1984.

CARDENAL, Violeta, *El autoconocimiento y la autoestima en el desarrollo de la madurez personal* (1999) Ediciones Aljibe, Málaga, España.

GONZALEZ, Julio A, “Autoconcepto, autoestima y aprendizaje escolar.” *Revista Psicothema*, vol. 9 n°2, 1997, pág 271 -289

LAGOS, María Inés (2009) *Hechura y confección: escritura y subjetividad en narraciones de mujeres latinoamericanas*. Editorial Cuarto propio, Santiago de Chile.

LÓPEZ, Ricardo (2001) *Diccionario de la creatividad*

McCLOUD, Scott (1993) *Cómo se hace un cómic: el arte invisible* (original: *Understanding Comics: The Invisible Art*). Editorial Astiberri, año 2007.

MENDOZA, Jorge (2004) “Las formas del recuerdo. La memoria narrativa.” *Athenea digital* – n° 6 otoño 2004 – *Revista de pensamiento e investigación social*.

PALLEIRO, María Inés (2005). *NARRATIVA:IDENTIDAD Y MEMORIA*. Buenos Aires: Editorial Dunken.

PIAGET J., I. B. (1958). *The Growth Of Logical Thinking From Childhood To Adolescence*. Nueva York: Basic Books.

PIGLIA, Ricardo (1976). *Crítica y ficción*. Editorial Anagrama,

RODARI, Gianni (1973) *Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias*. Editorial Del Bronce, año 2002

RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis (1988) El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili, 1991(reedición)

SANTIAGO Barnés, Jorge (2006) “La interdisciplinariedad de la imagen en el desarrollo de la narrativa visual.” *Razón y Palabra*, n°49, pág. 10

SEGOVIA, Blas (2012) “La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la escuela primaria.” *Revista complutense de educación* vol. 23 n°2. Págs. 375 – 399

TAYLOR, C. (1996). *Identidad y Reconocimiento*. Montreal, Canada: Universidad McGill.

VARELA, S. (1996). “Análisis de los aspectos simbólicos del espacio urbano. Perspectivas desde la Psicología Ambiental.” *Revista de Psicología Universitas Tarraconensis*, 63-84.

ZLACHEVSKY, Ana María (2012) “Constructividad y razón narrativa : bases para operar en terapia narrativa.” *Revista de Psicología*, Vol. 21, N° 2, diciembre 2012

LINKOGRAFIA:

Dossier para la educación intercultural, Teoría “El concepto de identidad” (FUHEM) :

<http://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>