



Universidad de Concepción
CHILE

UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA EN ARTES VISUALES

**DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA APLICANDO LA
FOTONOVELA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
PARA PROMOVER COMPETENCIAS EDUCATIVAS
EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA EN EL
ÁREA DE ARTES VISUALES FRENTE AL
CONTEXTO POST-PANDEMIA**

Tesis presentada a la Facultad de Educación de la Universidad de Concepción
para optar al título profesional de Profesor/a de Artes Visuales.

POR: VALENTINA SIBONEY BUTRON MUÑOZ

PATRICIO ANDRÉS SAAVEDRA GARRIDO

Profesor Guía: Claudio Andrés Romo Torres

Concepción, Chile 2025

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo las citas bibliográficas del documento.

AGRADECIMIENTOS

Antes de comenzar el derramamiento de palabras repletas de una vehemente emocionalidad entusiasta, quisiera agradecer a las redbulls y la maruchan por haber sido el mayor recurso en el proceso de escritura de este documento.

En un inicio, quisiera agradecer a mi familia, quienes son un pilar fundamental en mi vida, la palanca que permite que este sistema errático y con algunos elementos oxidados pueda continuar avanzando sin rendirse a las dificultades de la vida. Quisiera mencionar a mi hermana, Catalina, quien con su gracia y cálido afecto me ha permitido continuar, enseñándome a observar la vida con un poco más de color; también a mi mamá y mi papá, Alejandra y Giovanni, quienes se han mantenido apoyándome en mis sueños, deseos e impulsos de último minuto, por inculcar mi aprecio a las artes, los valores y el respeto por la vida, quienes fueron los primeros en decirme que este era mi camino; a mi mami, Ana, quien siempre veló por mí, me cuidó y me aconsejó, recordándome los aspectos positivos mientras dudaba de mis propios conocimientos. Por último, a mis tías, mis tíos y mis primos, Claudia, Valeska, Cinthia, Hugo, Gino, Benjamín y Aurora, quienes algunos en la distancia y cercanía me brindaron el bastante amor para completar este proceso sintiéndome acompañado.

Por otro lado, agradezco a mis amigos por mantenerme cuerdo en este proceso, especial mención a Clarence, mi mejor amigo, también a Basthian, Francisco, Francisca, Javiera, Ignacia y Patricio. Gracias por estar en mi vida y alentarme en cada paso.

Por último, agradecer la calidez y afecto infinito de Val, quien me ha inspirado y me ha ayudado a explorar diversos aspectos del arte gracias a su increíble mente creativa, la cual se complementa con esta cabeza repleta de ideas incompletas. Gracias por estar en mi vida, acompañarme, alentarme y abrazarme cuando lo necesité.

AGRADECIMIENTOS

A lo largo de toda mi trayectoria universitaria, muchas personas me han ayudado y colaborado de formas que, realmente, no importa lo que haga, jamás haré justicia a todo el apoyo que han puesto en mí, y el cómo me han impulsado a alcanzar un punto insospechado en mi vida.

Primeramente, quisiera agradecer a los profesores del Colegio Michaihue. A día de hoy, siguen siendo personas y profesionales increíbles que dan su 100% cada día, creyendo en las promesas del mañana y sembrando en cada estudiante la ambición de un futuro mejor, lleno de sabiduría, responsabilidad y diversión.

A todo el equipo de la Universidad de Concepción, especialmente a sus profesores, por formar el profesional que seré el día de mañana. Dedicado también al escultor, pintor y profesor, Rodrigo Piracés González (1968 - 2022), a quien no pude conocer en profundidad, pero que reconoció en mí talentos que siempre se mantuvieron ocultos.

Mis amigos de la universidad, quienes han sido las mejores amistades que he podido conocer a lo largo de toda mi vida como estudiante. Ustedes me cambiaron la vida universitaria y mis expectativas sobre el futuro. Espero poder trabajar algún día al lado de ustedes.

A mi compañero, Valentín Butrón. Tú has sido el primero que me ha hecho sentir incluido y apreciado, y gracias a la confianza que depositaste en mí, tuve la oportunidad de conocer a gente increíble. Gracias por ser un gran compañero de carrera y una persona maravillosa.

A mis amigos online, cuya presencia fue virtual, pero que el apoyo se sintió tan real como el de cualquier otro a mi lado. Gracias por escucharme y hacerme sentir validado durante todo el proceso, especialmente a mis amigos de Psychic Soldiers.

Y, por último, pero no menos importante, mis padres, Héctor y Ana, por cada uno ofrecerme una perspectiva diferente, llenas de amor, pero con un sentido de responsabilidad inquebrantable. A mi hermana, Catherinna, por siempre apoyarme a pesar de la distancia. A Belén, por siempre ayudarme cuando más lo necesité con su buena voluntad y cariño. Y a Gabriel, por darme todo el amor que jamás merecí, y ser la principal razón por la que decidí salir adelante. Un gran abrazo y beso también para mis sobrinos, Diego, Agustyn y Austin, a quienes espero poder inspirar a ser mejores personas el día de mañana.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	6
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	7
Objetivo General	7
Objetivos específicos	7
MARCO TEÓRICO	7
Desmotivación estudiantil	7
Aprendizaje profundo	12
Competencias educativas	13
Currículum oculto en la imagen	18
El Currículum Oculito Visual (COV): Categorías de Análisis	19
La Fotonovela y su lenguaje	22
Fotonovela en la educación	28
Fotobiografía como metodología	33
Taxonomía a utilizar	34
PROPUESTA DEL TALLER	35
CONCLUSIONES	78
ANEXOS	82
REFERENCIAS	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Planificación general del taller	36
Tabla 2 Planificación de la clase 1	40
Tabla 3 Planificación de la clase 2	44
Tabla 4 Planificación de la clase 3	48
Tabla 5 Guía del guion de historia.	50
Tabla 6 Guía de guion de personaje.	51
Tabla 7 Planificació de la clase 4.	54
Tabla 8 Planificación de la clase 5	59
Tabla 9 Planificación de la clase 6	63
Tabla 10 Planificación de la clase 7	67
Tabla 11 Planificación de la clase 8	70
Tabla 12 Planificación de la clase 9	74
Tabla 13 Planificación de la clase 10	77
Tabla 14 Lista de cotejo de actividad de la clase 1	82
Tabla 15 Lista de cotejo de informe.	83
Tabla 16 Lista de cotejo de actividad de la clase 3	83
Tabla 17 Lista de cotejo de actividad de la clase 4	84
Tabla 18 Lista de cotejo de actividad de la clase 5 y 6	85
Tabla 19 Lista de cotejo de la actividad de la clase 7	86
Tabla 20 Lista de cotejo de la actividad de la clase 8 y 9	86
Tabla 21 Rúbrica de evaluación de la clase 10	88

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Viñetas de Scott McCloud en Entender el Cómic.	27
Ilustración 2 Resumen de la taxonomía revisada de Bloom según sus dos dimensiones.	35

RESUMEN

En la actualidad, se mantienen los síntomas de una sociedad atravesada por una pandemia que obligó a todo el mundo a un aislamiento social, sometándose a largos períodos de estrés y obligándose a adaptarse al crítico contexto. En el ámbito educativo esto fue y continúa siendo un gran desafío, puesto que, el síntoma más identificado entre los educandos ha sido la desmotivación estudiantil, impidiendo el desarrollo adecuado de habilidades blandas y competencias educativas, motivando a los docentes en la búsqueda de nuevas metodologías y estrategias pedagógicas para adaptarse al nuevo contexto sociocultural posterior a la crisis sanitaria. Es por ello que el presente documento propone la fotonovela como una estrategia pedagógica que se adapta a las necesidades del educando y que fomenta el desarrollo de competencias educativas. Este proyecto utiliza la metodología de la fotobiografía, una búsqueda de la identidad familiar y el rescate de la memoria mediante las fotografías familiares para la construcción de nuevas narrativas, a través de la construcción de la fotonovela se desarrolla el trabajo colectivo, el análisis crítico de imágenes y aspectos socioculturales, la comunicación y expresión, creatividad y participación activa.

Palabras claves: Fotonovela. Fotobiografía. Estrategia pedagógica. Competencias educativas. Pandemia. Desmotivación estudiantil.

ABSTRACT

Currently, the symptoms of a society impacted by a pandemic persist, forcing everyone into social isolation, subjecting them to prolonged periods of stress, and compelling them to adapt to this critical context. In the educational sphere, this was and continues to be a significant challenge, as the most frequently identified symptom among students has been demotivation, hindering the proper development of soft skills and educational competencies. This has motivated teachers to seek new methodologies and pedagogical strategies to adapt to the new sociocultural context following the health crisis. Therefore, this document proposes the photo-novel as a pedagogical strategy that adapts to the needs of students and fosters the development of educational competencies. This project utilizes the photobiography methodology, exploring family identity and preserving memories through family photographs to construct new narratives. Through the creation of the photo-novel, students develop collaborative work, critical analysis of images and sociocultural aspects, communication and expression, creativity, and active participation

Keywords: Photonovel. Photobiography. Pedagogical strategy. Educational competencies. Pandemic. Student demotivation.

INTRODUCCIÓN

La pandemia del COVID-19 representó uno de los mayores desafíos recientes para los sistemas educativos en el mundo, provocando un quiebre abrupto en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje. El tránsito hacia modalidades remotas, la falta de preparación de docentes y estudiantes, y la carencia de recursos tecnológicos suficientes generaron un entorno complejo en el que se hizo evidente la fragilidad estructural del sistema educativo. Este cambio no solo impactó en el acceso y la continuidad de los contenidos curriculares, sino que también repercutió directamente en la dimensión socioemocional del alumnado. En particular, la desmotivación estudiantil se consolidó como uno de los efectos más notorios, manifestándose en el desinterés por el aprendizaje, la disminución en la participación en las clases, y la percepción de un futuro académico y personal incierto (CISE, 2023; Estupiñán Ricardo, Romero Fernández & Leyva Vázquez, 2022; Usán Supervía & Salavera Bordás, 2018; Blanco & Pilar, 2014; Nápoles Nápoles, 2023; Gálvez Fernández, 2006; García Bacete & Doménech Betoret, 2014).

La desmotivación no fue un fenómeno aislado, sino que estuvo acompañada por un conjunto de problemáticas emocionales que afectaron al bienestar psicológico de los estudiantes. El aislamiento social, la falta de interacción con sus pares y el incremento de la incertidumbre sobre el futuro contribuyeron a niveles elevados de ansiedad, estrés y agotamiento. Estas condiciones no solo impactaron en el rendimiento académico, sino que también deterioraron habilidades socioemocionales fundamentales, generando un retroceso en el desarrollo integral del alumnado. Tras el retorno a la presencialidad, estas consecuencias no desaparecieron de inmediato, sino que continuaron afectando la dinámica de las aulas,

dificultando la recuperación de la motivación intrínseca y del compromiso con el proceso formativo.

En este contexto, el fortalecimiento de las competencias educativas se convierte en una necesidad prioritaria. Estas competencias, concebidas como una integración de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten afrontar con éxito diversos retos, abarcan dimensiones cognitivas, emocionales y sociales (Escalante Ferrer, Coronado Fernández & Moctezuma Ramírez, 2023; Tiana Ferrer, 2011; Molina Lara, 2024; Palacio, Asis & Fernández Zapico, s.f.). Entre las competencias clave se encuentran aprender a aprender, la comunicación efectiva, la resolución de problemas, la capacidad de trabajo en equipo y la planificación autónoma. No obstante, el período de pandemia debilitó estos aspectos, en especial aquellos vinculados con la interacción social y la gestión emocional. Frente a ello, se hace indispensable implementar recursos pedagógicos que promuevan no solo el aprendizaje de contenidos académicos, sino también la reconstrucción de habilidades blandas y socioemocionales esenciales para la vida en sociedad.

Dentro de esta necesidad surge el interés por explorar el papel de la imagen en la educación. La imagen, como medio de comunicación, posee una dimensión explícita y otra implícita que, en muchos casos, transmite mensajes de manera silenciosa, pero contundente. En este sentido, Acaso y Nuere (2005) desarrollan el concepto de currículum oculto visual, entendido como el conjunto de valores, jerarquías y narrativas que se transmiten de forma implícita a través de las imágenes presentes en el entorno educativo. Dicho currículum oculto puede reforzar estereotipos y desigualdades, o bien convertirse en un punto de partida para la reflexión crítica si se trabaja conscientemente en el aula. Reconocer esta dimensión visual permite ampliar la alfabetización de los estudiantes más allá de la

lectura y escritura tradicionales, orientándolos hacia una comprensión crítica de su realidad cotidiana.

La fotonovela aparece en este escenario como un recurso pedagógico particularmente valioso. Este formato narrativo, que combina fotografías y textos para crear relatos visuales, facilita la expresión creativa de los estudiantes y les permite convertirse en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Al elaborar fotonovelas, los estudiantes trabajan no solo con sus habilidades comunicativas, sino también con la empatía, la colaboración y la reflexión crítica (Casado Mestre, 2004; Niedermaier, 2019). La creación de estas narrativas favorece la construcción colectiva de historias, lo que fortalece el trabajo en equipo, y además abre la posibilidad de canalizar emociones y experiencias personales en un espacio pedagógico seguro.

La versatilidad de la fotonovela radica en la amplia gama de recursos con los que puede realizarse. Desde fotografías personales capturadas con dispositivos móviles, hasta recortes de revistas, catálogos o imágenes disponibles en bancos digitales, la fotonovela permite la participación de los estudiantes en diferentes contextos, independientemente de los recursos materiales disponibles. El uso de programas digitales accesibles, como PowerPoint o plataformas en línea como Canva, ha ampliado las posibilidades de creación, ofreciendo herramientas intuitivas que facilitan la edición y la organización narrativa de las imágenes. Esta flexibilidad convierte a la fotonovela en un recurso adaptable y viable para la educación contemporánea, especialmente en contextos en los que la integración de la tecnología resulta fundamental.

Además, el trabajo con la fotonovela abre un espacio para abordar de manera crítica el currículum oculto de la imagen. Cada selección de

fotografía, cada encuadre y cada texto asociado transmite mensajes que pueden ser cuestionados y reinterpretados por los estudiantes. De esta forma, la actividad no solo fortalece competencias cognitivas y comunicativas, sino que también desarrolla la capacidad de los alumnos para analizar críticamente la información visual que consumen a diario. Así, la fotonovela puede ser entendida como una herramienta pedagógica integral, en la que convergen la creatividad, la alfabetización visual y la reflexión crítica.

Frente al deterioro de la motivación estudiantil y el debilitamiento de competencias educativas causado por la pandemia del 2020, se hace imprescindible investigar estrategias que respondan de manera integral a las necesidades del alumnado. La fotonovela, por su carácter narrativo-visual y su accesibilidad tecnológica, se propone como una alternativa innovadora que permite reconstruir la motivación, fortalecer habilidades blandas y promover la reflexión crítica sobre los mensajes visuales que conforman la experiencia educativa.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿De qué manera la fotonovela podría favorecer en la promoción de competencias educativas en estudiantes de Educación Media en un contexto post pandemia?
2. ¿Qué elementos narrativos-visuales de la fotonovela fomentarían la activación o desarrollo del pensamiento crítico, la comunicación, trabajo colaborativo y la creatividad en el aula?
3. ¿Cómo puede la fotonovela contribuir al fortalecimiento de las habilidades blandas que se han visto debilitadas tras la pandemia del 2020, mediante el uso de herramientas digitales accesibles?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica que incorpore la fotonovela como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo de competencias educativas en estudiantes de educación media en el área de Artes Visuales, respondiendo a las necesidades y desafíos del contexto post-pandemia.

Objetivos específicos

1. Identificar las necesidades educativas actuales de los estudiantes de Enseñanza Media consecuencia de la pandemia de COVID-19
2. Identificar las características pedagógicas de la fotonovela como recurso didáctico aplicable en el área de Artes Visuales
3. Establecer las competencias educativas que se buscan promover al aplicar la fotonovela a estudiantes de enseñanza media.
4. Diseñar una metodología didáctica de fotonovela que integre la recuperación y utilización de fotografías familiares para la creación de nuevas narrativas.
5. Diseñar una secuencia didáctica que integre la fotonovela como estrategia metodológica para la promoción del pensamiento crítico, creatividad, trabajo colaborativo y comunicación en estudiantes de enseñanza media en Artes Visuales.

MARCO TEÓRICO

Desmotivación estudiantil

La motivación es conceptualizada como el motor interno que activa, dirige y mantiene la conducta de los estudiantes. Según García Bacete, F. J., y Doménech Betoret, F. (1997), el aprendizaje exitoso requiere tanto la "habilidad" (poder) como la "voluntad" (querer o disposición y motivación). El

marco teórico motivacional clásico, como el planteado por Pintrich, se articula en tres componentes: el de expectativa (las creencias del estudiante sobre su capacidad), el de valor (las metas e interés por la tarea) y el afectivo (las reacciones emocionales).

La obligatoriedad de la educación a distancia o virtual a raíz de la pandemia por COVID-19 generó un profundo efecto adverso en la motivación y, por consiguiente, en el rendimiento académico de los estudiantes. Esta situación no solo puso de manifiesto fallas estructurales previas, sino que introdujo nuevas vulnerabilidades que afectaron gravemente el bienestar emocional y mental de los alumnos.

I. El Deterioro en la Estructura Motivacional Intrínseca del Alumno

El escenario educativo derivado de la crisis sanitaria modificó drásticamente los factores de valor y expectativa en los estudiantes.

1. Aumento de la Desmotivación (Amotivación): El periodo post-pandemia evidenció un grave problema de desánimo por aprender. Nápoles Nápoles, K. (2023) afirma que esta falta de motivación implica que el estudiante percibe escaso valor en la tarea o una sensación de incompetencia para realizarla de manera satisfactoria. Usán Supervía, P., y Salavera Bordás, C. (2018) ya habían señalado que la amotivación se correlaciona negativamente con el rendimiento académico. La situación de crisis intensificó esta falta de impulso, manifestándose en una actitud apática y desinteresada hacia las obligaciones escolares.
2. Disminución del Interés Intrínseco: La motivación intrínseca es la disposición a realizar una actividad por la satisfacción que resulta inherentemente de ella, impulsada por el deseo de conocimiento o la superación personal. Sin embargo, el confinamiento provocó una

disminución del interés de los jóvenes en tareas que antes les resultaban atractivas, un fenómeno que se sintió con mayor intensidad en las tareas académicas cotidianas. Nápoles Nápoles, K. (2023) explica que el agotamiento físico y mental asociado al teletrabajo estudiantil se tradujo en un profundo desánimo y desinterés por involucrarse activamente en su formación.

3. Compromiso Escolar Mermado y Conformismo: Las medidas implementadas durante la pandemia, que priorizaron la salud pública en países de América Latina, a menudo facilitaron que los alumnos pudieran optar por el mínimo esfuerzo. Nápoles Nápoles, K. (2023) sostiene que esta flexibilidad promovió una actitud de pesimismo y conformismo en muchos estudiantes, quienes buscaron conseguir sus metas mediante rutas menos exigentes. Esta dinámica socavó la perseverancia y el trabajo arduo, actitudes asociadas previamente con altos niveles de motivación.

II. Factores Socioemocionales y de Salud Mental del Alumno

El factor más relevante que comprometió la motivación y el desempeño académico en el contexto post-pandemia fue el impacto en la salud mental y el bienestar emocional de los estudiantes.

1. Estrés, Ansiedad y Depresión: La reclusión obligatoria y la adaptación a la enseñanza virtual desencadenaron altos índices de ansiedad, estrés y depresión en los adolescentes. Nápoles Nápoles, K. (2023), citando a Alvarado (2022), indica que el mundo emocional de los estudiantes se alteró, manifestándose frecuentemente emociones intensificadas como la tristeza y el enojo. Este desequilibrio afectivo repercutió directamente en su disposición para el estudio. El mismo autor, citando a Canaza (2021), añade que la incertidumbre y la preocupación por el futuro mantuvieron un ambiente psicológico propicio para el desánimo y la falta de voluntad.

Además, la somatización de estos trastornos limitó la energía y la concentración necesarias, aumentando la desmotivación.

2. Agotamiento y Síndrome de Burnout: Nápoles Nápoles, K. (2023) menciona que la gran carga de trabajo académico virtual, sumada a las exigencias de estar frente a dispositivos electrónicos, provocó agotamiento físico y mental en los estudiantes, manifestándose como el síndrome de burnout. Este síndrome se caracteriza por la fatiga extrema, la apatía, el desinterés por las tareas habituales y la falta de concentración.
3. Baja Autoestima e Inseguridad: Nápoles Nápoles, K. (2023) sostiene que el aislamiento social y el encierro generaron en los estudiantes una sensación de inseguridad y poca confianza en sus propias capacidades. Una baja autoestima y una percepción negativa de la capacidad de logro llevan a la desconexión total del proceso educativo. En esta línea, González-Pienda, J. A. et al. (2000) encontraron que los estudiantes con dificultades de aprendizaje suelen desarrollar una autoimagen significativamente más negativa, particularmente en las áreas académicas. La creencia negativa sobre la propia capacidad, según García Bacete, F. J., y Doménech Betoret, F. (2014), repercute negativamente en la motivación y en el rendimiento.

III. Desafíos Educativos y Pedagógicos que Impactaron la Motivación

La transición abrupta a la enseñanza virtual evidenció fallas metodológicas que, al impactar la experiencia de aprendizaje, se convirtieron en factores directos de desmotivación.

1. Dificultades en la Autogestión y Autonomía: La modalidad virtual demandó un rol autónomo y de autogestión para el cual muchos estudiantes no estaban preparados. Nápoles Nápoles, K. (2023) indica que

la falta de familiaridad con los métodos de enseñanza-aprendizaje que fomentaran la autonomía hizo que fuera muy difícil para los alumnos responder de forma voluntaria al desarrollo exitoso de sus tareas y mantener la motivación durante el confinamiento.

2. Pérdida de Atención y Distractores: El entorno del hogar, junto con el uso constante de teléfonos inteligentes y sus múltiples aplicaciones, introdujo una gran cantidad de distractores que interrumpieron la concentración durante el estudio y las clases. Nápoles Nápoles, K. (2023) señala que estos elementos representaron una amenaza completa para el aprendizaje.
3. Rezago Educativo Acumulado: Nápoles Nápoles, K. (2023) demostró que la modalidad virtual resultó en bajos niveles de aprendizaje, generando un profundo rezago educativo. La acumulación de vacíos de conocimiento obstaculiza la adquisición de nuevos contenidos, exacerbando en los estudiantes la sensación de ineptitud y fracaso, según Gálvez Fernández, A. M. (2006).
4. Ansiedad por la Evaluación y Falta de Retroalimentación: La carencia de retroalimentación oportuna en las tareas entregadas generó mucha ansiedad en los estudiantes preocupados por su aprendizaje. Nápoles Nápoles, K. (2023) enfatiza que la retroalimentación y la evaluación criterial son cruciales para la autorregulación y para evitar la percepción de fracaso, pues permiten a los alumnos valorar su progreso individual y el esfuerzo realizado.

IV. Factores Proyectivos de la Motivación Post-Pandemia (Autoeficacia y Resiliencia)

El contexto actual requiere que el sistema educativo atienda tanto los aspectos curriculares como los emocionales y de salud mental.

1. Desarrollo de Autoeficacia y Tolerancia a la Frustración: Nápoles Nápoles, K. (2023) señala que es fundamental desarrollar la autoeficacia (la creencia en la capacidad propia) y la tolerancia a la frustración para que el estudiante pueda persistir en sus objetivos académicos a pesar de las dificultades. Un estudiante autoeficaz muestra proactividad, iniciativa y un alto compromiso. Es indispensable que los alumnos confíen plenamente en sus capacidades para movilizar sus recursos.
2. Necesidad de Impulsar la Motivación Extrínseca: Dado que la motivación intrínseca personal a menudo resulta insuficiente, Nápoles Nápoles, K. (2023) argumenta que se requiere impulsar la motivación extrínseca, proporcionada por el entorno, como los compañeros o los docentes, para alentar a la consecución de las metas. Sin embargo, Gálvez Fernández, A. M. (2006) aclara que la motivación extrínseca debe movilizar la motivación intrínseca del estudiante para ser efectiva, ya que, si existe un claro rechazo al estudio, los esfuerzos externos son insuficientes.

Aprendizaje profundo

Los estudios relacionados al aprendizaje profundo tienen sus inicios en los años 70, siendo considerado parte de las nuevas pedagogías, investigaciones que se atribuyen ser una secuela de las teorías pedagógicas de Dewey, Piaget y Montessori (Quiroga & Lara, 2022). Este es entendido como un aprendizaje con una permanencia significativa y trascendental en la vida del educando, en el cual se adquieren seis competencias globales para la formación integral de un ciudadano dentro de la sociedad, los cuales son: carácter, ciudadanía, colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico (Fullan & Langworthy, 2014). En esta misma línea, el aprendizaje profundo comprende 3 dominios para su desarrollo: cognitivo, intrapersonal e interpersonal. El objetivo que comprende esta metodología es en “el desarrollo del

pensar-autoconocimiento-convivir y participar en los saberes de la vida, a lo menos con la ejecución de las 6C en el quehacer del aprendizaje-enseñanza” (Baquedano, 2024, p.107), esto quiere decir que, mediante el aprendizaje profundo se espera la formación y adquisición de habilidades y conocimientos que permitan la autonomía del estudiante, con competencias laborales y académicas que le permitan desenvolverse en comunidad y que sea capaz de formular estrategias para la resolución de conflictos efectiva. (Huberman et al., 2014).

Para propiciar un aprendizaje profundo efectivo, se deben considerar los factores internos y externos que comprenden al rol docente y el rol del estudiante en el aula. En el docente se requiere que adopte estrategias pedagógicas y metodologías innovadoras, que busquen promover la participación y el análisis crítico del contenido enseñado, extendiendo una enseñanza-aprendizaje situada y contextualizada. (Fasce, 2007). Esta descripción está estrechamente ligado con lo que establece el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC) respecto al rol docente, el cual enfatiza su papel como guía y facilitador de conocimientos, valores y habilidades en el estudiante para la formación de ciudadanos con competencias para su desarrollo propicio en la sociedad, “capacitando a las personas para conducir su vida en forma plena, para convivir y participar en forma responsable, tolerante, solidaria, democrática y activa en la comunidad, y para trabajar y contribuir al desarrollo del país” (Ley General de Educación N° 20.370, art. 2). Por otro lado, el rol del estudiante se establece como un rol activo y participativo, integrando sus conocimientos previos para la comprensión, análisis y comparación crítica de los nuevos conocimientos. (Fasce, 2007).

Competencias educativas

I. Fundamentos y Definición de las Competencias Educativas

A) La Competencia como Eje de la Formación Profesional

Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023), Tiana Ferrer (2011) y Molina Lara (2024) señalan que la necesidad de que los estudiantes desarrollen competencias educativas ha sido impulsada por "la exigencia de una mayor competitividad en la economía del saber y las demandas sociales de un mundo en constante transformación". Estas competencias son vitales para la realización personal, la ciudadanía activa, la inserción laboral y el aprendizaje continuo de los estudiantes.

Generalmente, una competencia se define como la combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que resultan adecuadas para responder a una situación específica, según Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) y Tiana Ferrer (2011). Profundizando en esta idea, Molina Lara (2024) añade que la competencia implica la habilidad o aptitud para realizar algo, siendo la destreza o el dominio el "resultado de la mezcla inseparable de la acción y el conocimiento, demostrable en un contexto dado". Para lograr un desempeño idóneo, Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) y Molina Lara (2024) enfatizan que la competencia debe integrar los cuatro saberes interconectados: "el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir".

B) Componentes Fundamentales de las Competencias

Todas las competencias se desarrollan de forma integral al movilizar diversos componentes. Los conocimientos incluyen "saber datos", estar familiarizado con la terminología y "saber cómo funciona o cómo se realiza determinada tarea". Las habilidades y/o capacidades son la "ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, destrezas y métodos (elementos procedimentales)", que en el enfoque de Bolonia esperan un desempeño "evaluado a corto plazo". Las Actitudes se asocian al saber estar y representan la "disposición hacia las tareas,

contextos y personas que participan en el quehacer laboral". Por su parte, los elementos contextuales son cruciales, ya que permiten un "análisis crítico del entorno (estudiante, institución, currículo)" para asegurar la ejecución efectiva y contextualizada de la competencia. Finalmente, los valores son "componentes que deben considerarse al formular competencias", a pesar de que a menudo se encuentran "ausentes o desdibujados en los programas docentes revisados".

II. Tipología de Competencias Educativas Clave

A) Competencia para Aprender a Aprender (AaA)

La Competencia para Aprender a Aprender (AaA) es considerada crucial para la supervivencia humana en un mundo donde el conocimiento se genera constantemente, tal como lo indican Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023). Molina Lara (2024) y Escalante Ferrer et al. (2023) coinciden en que el objetivo principal de la AaA es la "mejora constante de la persona y el logro de su autonomía".

Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) definen esta competencia como la que consiste en "conocer y manejar diversas fuentes de información", poseer "sentido crítico" para filtrar datos y tener la habilidad de "aplicar lo aprendido a problemas en diferentes contextos".

El enfoque metacognitivo es esencial para su desarrollo, pues, según Molina Lara (2024) y Escalante Ferrer et al. (2023), facilita el aprendizaje al permitir que la persona "planifique, administre y regule sus propios procesos". Las subdimensiones principales de la AaA son:

- Conocimiento de sí, de la tarea y de las estrategias: Se centra en "identificar las propias destrezas y limitaciones para mejorarlas" y "tomar decisiones sobre el qué y cómo aprender", según Escalante Ferrer et al. (2023) y Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.).

- Autoevaluación, control y autorregulación: Escalante Ferrer et al. (2023) la definen como la capacidad para "analizar, evaluar y monitorizar el desempeño propio". Molina Lara (2024) y Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.) la llaman también "control metacognitivo", el cual incluye la "supervisión o seguimiento para comprobar la eficacia del plan elegido".
- Proceso de Sensibilización (Control Afectivo y Motivacional): Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.) explican que este proceso abarca el contexto afectivo e incluye factores "motivacionales (activación, dirección, persistencia de la conducta), actitudinales (disposición a responder ante una situación) y socioafectivos (comportamiento social y control de la ansiedad)".

B) Competencia de Comunicación y de Tratamiento de la Información

Sobre la Competencia en Comunicación, Tiana Ferrer (2011) indica que esta se refiere a la "capacidad de utilizar de forma interactiva el lenguaje, los símbolos y los textos". Específicamente, la Competencia en Comunicación Lingüística exige el "uso hábil del lenguaje".

En cuanto al Tratamiento de la Información y Competencia Digital, Tiana Ferrer (2011) la relaciona con la "habilidad para utilizar de forma interactiva el conocimiento, la información y la tecnología". Además, Molina Lara (2024) menciona que la Teoría del Procesamiento de la Información (TPI) asume que el aprendizaje se produce en fases como "la atención, la codificación, la relación, el almacenamiento y la recuperación". Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.) agregan que el Proceso de Comunicación facilita la "retroalimentación o evaluación de la información recuperada".

C) Competencia de Resolución de Problemas

Molina Lara (2024) enfatiza que esta competencia es "fundamental para la formación de personas capaces de resolver situaciones problema a través del planteamiento de alternativas lógicas de solución". Para Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023), esta capacidad implica desarrollar "procesos de razonamiento complejo de alto nivel, en lugar de depender de acciones rutinarias o asociativas". Según Molina Lara (2024), las habilidades asociadas incluyen el pensamiento crítico (que abarca reflexión, análisis, inferencia y evaluación) y el desarrollo de "esquemas mentales, comprensión y habilidades metacognitivas".

D) Competencia Social y Ciudadana

Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) consideran que la Competencia Social y Ciudadana es necesaria para la ciudadanía activa y la realización personal. La Competencia Social exige, de acuerdo con Molina Lara (2024), el "aprendizaje y la ejecución hábil de un conjunto de habilidades cuyo manejo es determinante para la adaptación equilibrada al medio sociocultural".

Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) indican que esto se logra mediante el "saber convivir" y el desarrollo de atributos que permitan al profesional actuar como un "actor social". Tiana Ferrer (2011) menciona que el proyecto DeSeCo identifica la necesidad de "relacionarse bien con otros, cooperar y manejar/resolver conflictos". Finalmente, Molina Lara (2024) introduce el Conocimiento Responsable, que implica una "reflexión axiológica sobre lo que es correcto para la persona y para los demás, concibiendo los valores humanos".

E) Competencia de Planificación y Autonomía (Iniciativa Personal)

La Competencia de Planificación y Autonomía se orienta a la "actuación ante situaciones nuevas y a la formación de aprendices autónomos", según Tiana Ferrer (2011) y Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023). Tiana Ferrer (2011) la define como la "capacidad para definir y llevar a cabo planes y proyectos personales".

Respecto a la Planificación, Organización y Gestión del Tiempo, Escalante Ferrer, Coronado Fernández y Moctezuma Ramírez (2023) señalan que esta implica la "capacidad para realizar una planificación adecuada de tareas para alcanzar objetivos a corto, medio y largo plazo". Además, Molina Lara (2024) y Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.) consideran que la planeación es un proceso metacognitivo que implica la "selección de estrategias apropiadas y eficaces y la previsión de actividades".

F) Otras Competencias Relevantes

Tiana Ferrer (2011) incluye la Competencia Matemática y Científico-Tecnológica, que abarca la habilidad matemática específica y la "Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico". Molina Lara (2024) señala que la competencia académica se refiere a la "capacidad conceptual y de abstracción en áreas del saber". Un proceso cognitivo clave es la transferencia, que, según Palacio, Asis, y Fernández Zapico (s.f.), permite "aplicar aprendizajes concretos en condiciones específicas más allá de las condiciones originales". Finalmente, Tiana Ferrer (2011) también incluye la Competencia Cultural y Artística.

Currículum oculto en la imagen

Fundamentación Clásica: El Currículum Oculto

La educación es entendida como un proceso de traspaso de información que busca generar conocimiento, la cual se transmite a través de un discurso explícito o evidente y un discurso implícito u oculto.

El concepto de currículum oculto se define como el conjunto de contenidos que se comunican de forma subyacente o implícita dentro de un contexto educativo. El término fue acuñado originalmente por el pedagogo norteamericano Jackson en 1968, en su obra “La vida en las aulas”, y ha sido ampliamente desarrollado en el contexto español por autores como Jurjo Torres en “El currículum oculto” (1995).

El objetivo fundamental del currículum oculto es lograr la perpetuación implícita de un conjunto de conocimientos que no serían apropiados para ser tratados de manera explícita en el discurso educativo. Los conocimientos transmitidos mediante el currículum oculto tienen como fin asentar las bases del sistema patriarcal capitalista y mantener el actual reparto asimétrico del poder. Esto se consigue defendiendo tácitamente:

1. Un sistema de reparto del poder de carácter totalitarista frente al democrático.
2. El predominio del género masculino sobre el femenino.
3. La supremacía de las clases sociales con alto poder adquisitivo.
4. La hegemonía de la raza blanca sobre otras etnias.
5. El dominio cultural norteamericano y la supremacía religiosa católica.

Estos conocimientos se transmiten por medio de los lenguajes humanos: el oral, el escrito, y el visual, siendo este último el único cuyos contenidos y procesos no han sido exhaustivamente analizados en relación con el currículum oculto dentro de las ciencias de la educación.

El Currículum Oculto Visual (COV): Categorías de Análisis

a) Definición y Mecanismo de Transmisión

El Currículum Oculito Visual (COV), según ACASO, M., & NUERE, S. (2005), es el conjunto de contenidos que se transfieren de modo implícito en el ambiente educativo a través del lenguaje visual.

El lenguaje visual, concebido como el código de la comunicación visual, elabora su discurso mediante la manipulación de herramientas específicas que funcionan como categorías de análisis o variables. Estas herramientas son:

- Tamaño.
- Forma.
- Color.
- Iluminación.
- Textura.
- Composición.
- Retórica visual.

Las representaciones visuales que se generan siempre comunican un doble mensaje: el manifiesto (evidente) y el latente (oculto). Es a través de este mensaje latente que los contenidos del currículum oculto se infiltran y llegan al alumnado.

El COV, además, se relaciona con el concepto de currículum ausente visual (o null visual curriculum). Este concepto deriva del término acuñado por Eisner (1979) y se refiere a los conocimientos que se adquieren a partir de aquello que no se enseña o no se exhibe.

b) Utilidad Pedagógica: La Desarticulación del COV

La utilidad de estudiar el COV es intrínsecamente pedagógica y crítica, pues permite desvelar los mecanismos mediante los cuales las instituciones escolares

preparan al alumnado para la vida adulta, logrando que acepten de manera inconsciente un conjunto de valores que rechazarían si se comunicaran explícitamente. Hacer explícito el currículum oculto visual y reflexionar sobre las representaciones visuales utilizadas y los mensajes que transmiten, son mecanismos fundamentales para convertir la educación en una fuerza democrática y progresista, cumpliendo con la visión crítico-reflexiva requerida en la praxis educativa.

Sistemas de Transmisión del Currículum Oculto Visual

La información implícita del COV llega al alumnado a través de sistemas concretos en el contexto escolar. El análisis de estos sistemas es clave para la reflexión pedagógica sobre las prácticas en el aula.

Espacios Generales

1. Arquitectura del Espacio Educativo (Variable: Materiales y Estilo): La arquitectura es el primer recurso visual que transmite un mensaje determinado. Por ejemplo, un instituto que visualmente se asemeja a una fábrica o edificio industrial (ladrillo visto, tubos exteriores) denota la expectativa de formar "peones". En contraste, una escuela de estilo palaciego (techos de pizarra, barandillas elaboradas) transmite la expectativa de formar "directivos de alta posición".
2. Distribución Jerárquica del Espacio (Variable: Ubicación): La ubicación de las zonas de trabajo comunica implícitamente la importancia de grupos y materias. El situar los despachos de los directores o las aulas de asignaturas consideradas cruciales en lugares preferentes, mientras que las asignaturas periféricas (como las artes visuales) se localizan en zonas de difícil acceso, refuerza la jerarquía institucional y el posicionamiento del centro.

3. Decoración de Zonas Comunes (Variable: Representaciones Legitimadas): Las imágenes bidimensionales (murales) o tridimensionales (esculturas) que decoran pasillos legitiman conocimientos de manera implícita. Una decoración que legitima el predominio de una opción religiosa específica o la figura de la Virgen María como ideal de mujer, o bien que reduce el papel de la mujer al de madre y objeto de contemplación, refuerza estos valores. La exclusión de otras representaciones visuales, por lo tanto, pone en funcionamiento los mecanismos del currículum ausente.

Espacios Específicos

1. Tipo y Distribución del Mobiliario en el Aula (Variable: Reparto de Poder): Este es uno de los sistemas más importantes para transmitir el mecanismo de reparto del poder. Los pupitres fijos orientados a la pizarra, con el profesor en una tarima elevada, legitiman un reparto asimétrico del poder. Por el contrario, un sistema de distribución que no prioriza componentes (como en un aula de plástica o una cafetería) legitima un reparto de poder más simétrico y democrático.
2. Conjunto de Imágenes que Decoran las Aulas (Variable: Predilección Artística): La selección de obras por parte del profesorado (Por ejemplo, elegir una figura de El Greco) comunica una predilección por la representación figurativa y el arte "antiguo" como lo validado. La ausencia de arte contemporáneo refuerza la idea de que aquello que no está presente "no existe", activando el currículum ausente.

Documentación Visual de Carácter Didáctico

1. Imágenes Utilizadas por los Profesores (Variable: Discurso Implícito): Las imágenes seleccionadas para sustentar el discurso docente (diapositivas, vídeos, libros de texto) operan como COV. Por ejemplo,

utilizar “El Rapto de las Sabinas” de Rubens para enseñar composición no solo comunica la técnica (composición en aspa), sino que encumbra y legitima la representación visual de la violencia ejercida contra las mujeres. La elección de grupos críticos como "Las chicas guerrilleras" para cuestionar representaciones históricas, en cambio, cambia radicalmente el mensaje del currículum oculto visual.

2. Uso o No Uso del Uniforme (Variable: Expresión Individual): La imposición de un uniforme (a menudo con estética anglosajona) funciona como sistema de transmisión visual. Al reproducir una indumentaria para el empleo, se fuerza a los sujetos a doblegarse a los dictados de sus superiores, impidiendo la transmisión de la identidad individual como medio de expresión.

La Fotonovela y su lenguaje

La fotonovela surge en los años 20 en Italia, siendo sus propulsores Stefano Rueda y Damiano Damiani. Nace a partir del éxito del cine, utilizando películas populares para la extracción de fotogramas y la aplicación de diálogos, creando las primeras fotonovelas. (Aparici, 1992) Para la comprensión y posterior aplicación de la fotonovela, es necesario entenderla como un recurso narrativo-visual, el cual se establece como un medio comunicativo y pedagógico por sus características educativas y de entretenimiento, en el cual se transmite información mediante su estructura simple y atractiva. Para ello, se extraen los elementos centrales mediante aportes de Aparici (1992), McCloud (1995), Barbieri (1998) y Sanz (2007), quienes desde diferentes perspectivas abordan la fotonovela como medio narrativo, artístico y pedagógico, y a su vez, desglosan los componentes del lenguaje que compone la fotonovela.

La unidad básica de construcción es el fotograma, distinto a las historietas regulares que se construyen en base a viñetas ilustradas. Se rescata la

descripción que expone Fina Sanz respecto a la fotografía, la cual será sustancial para aplicar la propuesta metodológica que se basa en la fotobiografía, en ella comprende la fotografía como un medio de resistencia, memoria e identidad, como imágenes que “(...) son trozos de nuestra vida, la plasmación de un instante, evocación de recuerdos que nos hacen respirar vivencias, fantasías, emociones. En ellas sentimos la necesidad de dejar constancia de quienes somos, quienes fuimos, de mostrarnos para dejar patente que existimos, que tenemos un lugar en el mundo, en nuestra familia, en la sociedad” (Sanz, 2007, p. 35). Es así que, se construye una vinculación estudiante-proyecto desde los cimientos de la estructura de la fotonovela.

La viñeta, según Barbieri, es parte sustancial y básica de la historieta, pues cada viñeta es un relato. Es decir, cada viñeta contiene elementos que van direccionando la historia general, con signos y códigos precisos para dar el enfoque que el o la autora considera pertinente para su narrativa. Esta descripción no es diferente al valor narrativo en los fotogramas en la fotonovela. Aunque el valor narrativo no es innato o una decisión arbitraria, sino que intencionada, para ello se complementan con recursos visuales y narrativos que solventan la necesidad de impactar a través del fotograma. A través del libro *Cómic y Fotonovela en el Aula* de Roberto Aparici, se extraen las descripciones de los recursos para agregar valor visual:

- Los encuadres por ángulo: Constituidos por el plano cenital, plano picado, plano normal, plano contrapicado y el plano nadir. Los ángulos o perspectivas en las cuales son tomadas las fotografías acentúan sensaciones, siendo un gran recurso para la narrativa visual. Son decisiones expresivas, para promover el impacto visual en momentos claves.
- Los encuadres según escala: Constituidos por el gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio, plano medio corto,

primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle. Similar a la descripción anterior, los planos según escala permiten visualizar con mayor detenimiento lo que el (la) autor(a) desea que enfoquemos nuestra atención, permitiendo que resalten detalles diminutos o, por su contraparte, grandes paisajes que ayuden a situar al lector(a) en el contexto de la historieta, a brindarle mayor impacto a la narración o transmitir sensaciones.

- Uso de luz y color: Ambos son grandes recursos para transmitir sensaciones y expresión de los personajes y/o el escenario. Otorgan un valor ambiental, envolviendo la narración en espacios lúgubres (siniestros, tenebrosos, tristes, tensos, etc) o en espacios iluminados y cálidos (felices, nostálgicos, ensueño, etc).
- Intervención a las imágenes o soportes: Para obtener resultados más abstractos o ficticios, se propone la intervención a los soportes fotográficos (como el uso de filtros) o la intervención a las imágenes con técnica mixta, por ejemplo, ilustrar análoga o digitalmente sobre las fotografías, superponer una imagen sobre otra, aplicar diversos elementos con la técnica del collage, etc.

Por otro lado, otro componente esencial para el cómic es la narrativa, esta se articula mediante los diálogos, pensamientos de personajes o notas de un narrador, quien complementa con información escrita en tiempo presente sin intervenir en lo que sucede en la escena. Para la construcción de la narrativa se estructura en base de un guión que se escribe con anterioridad, donde se establece la secuencia narrativa-visual de la historieta, es decir, el orden, el contexto, el número de personaje y sus interacciones, para posteriormente plasmarla en la fotografía y en el montaje en el cual se incluyen los textos y signos. Una vez con la estructura narrativa, se retoman los recursos para enfatizar elementos narrativos-visuales, retomamos nuevamente a Aparici (1992) para rescatar su definición y descripción de los recursos narrativos:

- Fuentes de letras: Esta permite comprender las intenciones en el diálogo del personaje, utilizando fuentes en imprenta o cursiva, o un tamaño mayor o menor dependiendo de si el personaje está hablando, gritando, cantando o temblando. Contempla la expresividad de los personajes.
- Globos de texto: Se establecen como un apoyo narrativo para los diálogos de los personajes, así mismo, para comprender las emociones y tonalidades de voces de los mismos, pues ante la ausencia de sonidos, se complementan con estos recursos visuales para entenderlos. Se constituyen por el globo y el rabillo, siendo este último el que direcciona a quién pertenece el diálogo en cuestión. El autor establece los siguientes tipos de globos de texto.
 1. Globo de contorno liso: Es el globo de texto más frecuente en las historietas. En él se contiene el diálogo natural de los personajes.
 2. Globo de contorno tembloroso: Recurso visual para transmitir la sensación de indecisión o de una voz temblorosa.
 3. Globo de contorno de nubes: Recurso visual dedicado únicamente para exhibir los pensamientos de los personajes.
 4. Globo de contorno con líneas discontinuas: Recurso visual que representa la baja entonación en la voz, como susurros, murmuración o la voz baja.
 5. Globo de contorno como serrucho: Recurso visual que representa voces estruendosas, tal cual sea personajes gritando o con una gran emoción. También se utiliza para diálogos que se transmiten a través de aparatos electrónicos, como lo son las radios, televisores, celulares o computadores.
 6. Globo sin rabillo: Recurso visual que establece que un diálogo está ocurriendo fuera de escena, es decir, por una voz que no está en el rango visual del fotograma o viñeta.

7. Globos en secuencia: Este tipo de globo se manifiesta con la unión entre diversos globos, mediante su rabillo. Esto expresa la secuencia de un diálogo en pausa, es decir, entre cada unión se establece una pausa en el discurso.
 8. Globo con diversos rabillos: Recurso visual que establece que el diálogo es compartido por varios personajes. Es sinónimo de expresar una misma palabra u oración al unísono.
- Onomatopeyas: Se le atribuye a los sonidos que puedan generar ciertas acciones o elementos.
 - Metáfora visual: Constituyen los elementos gráficos que funcionan como apoyo para transmitir ideas o sensaciones. Un ejemplo es la bombilla encendida sobre la cabeza de un personaje para establecer una idea ingeniosa. A esto se le atribuye como una metáfora visual, la cual está estrechamente ligada a las metáforas verbales que existen en la sociedad.

Con todo lo anterior, se prioriza la información que se recopila en un fotograma para narrar una historia, tal como nos dice Barbieri, “una imagen puede ser más informativa en el sentido de que nos proporciona una mayor posibilidad de implicación, de que nos aboca a la situación con mayor intensidad” (p. 32), es decir, mientras más nos involucra en el escenario, produce mayor interés en el lector, lo cual debe priorizar un creador(a) de fotonovela, siendo consciente del impacto de los elementos que selecciona como estrategia narrativa-visual.

La unión de los elementos se concilia dentro de cada fotograma o viñeta, siendo el montaje de fotogramas previamente intervenidas lo que daría pie a la fotonovela. Para esta construcción, es de vital importancia conocer los conceptos calle, elipsis y secuencia narrativa, para ello se extraen los aportes de Scott McCloud en su libro *Entender el Cómic: el arte invisible* (1995). Entre viñetas (o fotogramas) se establece una separación entre ambas, este espacio en

blanco se llama calle o *gutter* en inglés. Este camino en blanco tiene un valor simbólico y narrativo poderoso, puesto que a través de la convivencia de él y las viñetas ocurren la elipsis y secuencia narrativa.

Figura 1



Ilustración 1 Viñetas de Scott McCloud en *Entender el Cómic*.

Viñetas de Scott McCloud en *Entender el cómic*.

En la figura 1 se puede observar una secuencia, pero lo comprendemos incluso en la omisión de una imagen que nos permita observar explícitamente lo que ocurre después de la primera viñeta; pasamos de un primer plano a un plano general que podría otorgarnos ambigüedad, lo cual no ocurre por los recursos narrativos instalados en las viñetas. Sin embargo, si llegáramos a extraer los diálogos y onomatopeyas, el espectador podría llegar a la misma conclusión de un crimen de acuerdo a la acción ilustrada del hacha empuñada. Es esa omisión y construcción de una idea general a partir de fragmentos lo que se llama elipsis o clausura. Según Scott McCloud, “Las viñetas (...) fraccionan no sólo el tiempo, sino también el espacio, ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de momentos discontinuos. Pero la clausura nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada” (p. 67), es decir, la

interpretación es dada a partir de la imaginación y la habilidad de inferir del lector, permitiéndole manipular el tiempo y espacio para la construcción completa del relato, dotándolo de un rol activo en su participación e interacción con el cómic. Es, además, con la ayuda de la elipsis o clausura que ocurre adecuadamente la secuencia narrativa, lo cual, según Scott McCloud, es lo que significa el cómic, definiéndolo como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.” (p. 9)., comprendiendo esta secuencia como la transición entre viñetas.

Fotonovela en la educación

a. Definición y Contexto Histórico de la Fotonovela

La fotonovela se concibe como una trama narrativa que fusiona textos e imágenes. Es un medio de comunicación que se distingue por su sencillez, ya que emplea la fotografía junto con el texto escrito. Para construir el relato, su estructura se basa en el uso de viñetas y secuencias que logran la sincronización del componente gráfico con el lingüístico. Tal y como lo menciona Casado Mestre, F. (2004), la fotonovela es una trama narrativa que combina textos con imágenes a través de viñetas y secuencias, logrando una "interrelación sincronizada del elemento gráfico con el lingüístico".

Históricamente, la fotonovela floreció aproximadamente entre 1940 y 1970, un período crucial en el que la prensa, las revistas y el cine empezaban a cuestionar y a perfilar un nuevo modelo de mujer. Alejandra Niedermaier (2019) describe que, en su interacción de texto e imagen, la fotonovela manifestaba un síntoma de los acuerdos y desacuerdos sociales, abarcando las ideas, los sentimientos e incluso los deseos inconscientes.

Esta publicación se convirtió en una forma de enunciación que, por un lado, legitimaba aspectos del ideario social existente, pero, por otro, proponía y modificaba la figura femenina. Como parte de la denominada industria cultural, se consolidó como un canal de la literatura popular dirigido a las masas con un menor nivel cultural. De este modo, se ofrecía un espacio para que los grupos marginales pudieran expresarse e identificarse.

Las primeras publicaciones de fotonovelas se originaron aprovechando fotogramas de películas a los que se les agregaba texto. Con el tiempo, se desarrolló una suerte de tipificación de personajes y temáticas, con un enfoque en peripecias intensas. Estas historias se enmarcaban en lo que Niedermaier, A. (2019) llama una "retórica del exceso".

b. Elementos y Códigos de la Fotonovela

La construcción narrativa de la fotonovela se fundamenta en la interacción texto/imagen. La complementariedad comunicacional surge de la percepción: la imagen se capta de forma inmediata, mientras que el texto se recibe de manera secuencial, configurando la historia global.

c. Códigos Visuales y Estéticos

La fotonovela se apoya en el inherente sentimentalismo de la fotografía para desplegar una estética de la pasión. Para que el relato se configure, la puesta en escena debe conjugar cuidadosamente los movimientos, los cuerpos, las luces, el vestuario y la ambientación.

- Sintaxis Visual y Encuadre: Este medio utiliza una sintaxis visual que guarda semejanza con la escritura, incluyendo la selección de los tipos de planos, los encuadres y las angulaciones. La relación entre la figura y el fondo es también un elemento significativo.

- Gestualidad y Cuerpo: Los gestos faciales y corporales son fundamentales, actuando como signos anafóricos que indican una intención de sentido en la lectura general de la historia (como el flirteo, la duda, el ruego o el orden). Según Niedermaier, A. (2019), la unidad mínima del código gestual (que corresponde al fonema en el lenguaje verbal) recibe el nombre de ciné o cinema (kine).
- Retórica: La narración recurre a figuras retóricas para lograr su efecto dramático, tales como la metáfora, la antítesis, la hipérbole y la sustitución. Se utiliza la seducción (entendida como artificio) y el pathos (las sensaciones y emociones) para capturar y sujetar al receptor, con una retórica que busca hacer "ver y sentir" al mismo tiempo.

d. Códigos Lingüísticos

Los textos operan como anclaje o relevo de la imagen, según lo requieran las necesidades de connotación o denotación del guión. Además del texto escrito en la narración, se emplean elementos específicos:

- Bocadillos: Utilizados para representar los diálogos de los personajes.
- Cartelas o Cartuchos: Empleados para proveer aclaraciones o como voz narrativa.
- Onomatopeyas: Se usan para la representación de sonidos.

e. Función Social e Importancia Pedagógica

La fotonovela condensaba un tejido semiótico de identificaciones y, a pesar de adherirse a una cierta estética de la repetición en su estructura y temáticas, generaba continuidades que albergaron nuevos conceptos respecto a la imagen de la mujer, sus roles y la vida moderna. Los tópicos comunes incluían el melodrama y la religión, la violencia, la pobreza y las diferencias de clase.

f. La Fotonovela como Recurso Educativo

Tal y como lo menciona Casado Mestre, F. (2004), la fotonovela ha sido reconocida por su utilidad como un recurso expresivo en el aula. La experiencia pedagógica con este medio se centra en objetivos clave para la formación de los estudiantes:

- Desarrollo del Espíritu Crítico: Uno de los fines principales es dotar a los alumnos de una actitud crítica ante la "lluvia de imágenes" y los mensajes visuales que reciben de los medios de comunicación. Esto se logra mediante el análisis de las fotonovelas comerciales, lo que permite descubrir estereotipos (de lujo, género y poder) y diferenciar entre la realidad y los mundos fantásticos y engañosos que presentan estas publicaciones sentimentales y monomáticas.
- Comprensión y Producción de Códigos: Al ejercitarse en el uso de los códigos visuales y lenguajes de la fotonovela, los alumnos se capacitan para comprender mensajes diversos. Al trabajar con estos lenguajes y técnicas, se pueden convertir en creadores de mensajes originales y productores de su propia fotonovela.
- Base para Medios Complejos: Por su relativa facilidad de producción, este medio sirve como un trampolín de motivación que facilita el estudio posterior de lenguajes más complejos, como los utilizados por el cine, la televisión y el video.
- Reflexión Social: Alejandra Niedermaier (2019) sugiere que las revistas con fotonovelas dirigidas a un público femenino operaban bajo un contrato pedagógico. Además, la fotonovela, al condensar expresiones y gestos, funciona como un "síntoma" al manifestar las tensiones sociales y emocionales de los personajes.

g. Proceso de Realización de una Fotonovela

La producción de una fotonovela sigue un proceso estructurado:

1. Sinopsis: Se inicia con el punto de partida o resumen de la historia.
2. Guión: Se elabora el guión literario y técnico, el cual es fundamental para determinar los textos necesarios que operarán como anclaje y relevo de las imágenes.
3. Diseño: Se trabaja en la puesta en página y la redacción para asegurar el dinamismo, la legibilidad y el énfasis visual del producto.
4. Realización y Fotografía: Esta fase implica la elección del vestuario, los actores y la construcción o reutilización de decorados. La puesta en escena debe ser cuidadosa al combinar luces, movimientos y cuerpos para configurar la narrativa, utilizando la sintaxis visual (planos y contraplanos) para intensificar el efecto de inmersión en el receptor.
 - En las producciones comerciales, se llegaban a listar el reparto, el director, el fotógrafo, el guionista y el productor, e incluso se especificaba la marca de maquillaje utilizada y los estudios cinematográficos de realización.
 - Las fotografías podían realizarse con cámaras tradicionales. Hoy en día, el uso de la cámara digital y el software de maquetación en el ordenador sustituyen a los recortes fotográficos manuales y permiten un mayor grado de motivación e implicación.
5. Montaje y Maquetación: Casado Mestre, F. (2004) menciona que el montaje y la maquetación se pueden realizar a través de software, o alternativamente, es posible crear "fotonovelas de recortes" a partir de imágenes halladas en publicidad, revistas o catálogos, o combinando fotos personales con recortes para hacer montajes visuales.

Fotobiografía como metodología

La fotobiografía se contempla como un instrumento metodológico diseñado por Fina Sanz, quien lo creó para trabajo diagnóstico, terapéutico y clínico en el área de la psicología, pero también es una metodología educativa y de

investigación, según lo que nos relata en su libro acerca de la Fotobiografía. (2007) Este instrumento metodológico didáctico se trata de una técnica de autoexploración que emplea el uso de la fotografía como método principal, pues este elemento forma parte de nuestra vida cotidiana, como un baúl de recuerdos. Tal cual se expresó en el apartado del lenguaje de la fotonovela, se entiende a la fotografía como una herramienta para documentar un instante, como modo de expresión o preservación. La fotobiografía se encarga de aprovechar esta calidad de memoria e identidad de la fotografía, para construir una narrativa a partir de estas imágenes, Fina Sanz (2007) lo comprende como un método cualitativo y subjetivo, pues depende netamente de la perspectiva, creencia, valores, vinculación con el medio y el contexto sociocultural del individuo que realiza esta investigación personal para plasmar una historia con verdades únicas y ficción.

La fotobiografía podría entenderse como una autobiografía, puesto que la autora lo establece como la búsqueda y oportunidad de construir viejas y nuevas narrativas de las imágenes recuperadas, una síntesis del trayecto vivido. Un proceso basado en la autoconciencia del yo, del espacio-tiempo, los elementos visuales y cada detalle que pueda explorar el imaginario personal de quien aplique la metodología.

En esta misma línea, Gonzalez Agudo (2019) retoma la fotobiografía como una herramienta didáctica, esta vez como una que comprende y fomenta la búsqueda de identidad, resistencia y crítica social, como a su vez, establece una metodología en la cual mediante la construcción de una fotonovela utilizando imágenes del álbum familiar, se pueda lograr una reinterpretación y crítica a los signos visuales, reconocer el currículum oculto en las imágenes y su procedencia, el cómo interactúa el pasado con el presente en base al imaginario personal.

Taxonomía a utilizar

La creación de la taxonomía de Benjamín Bloom (1990) se presentó como una clasificación de los resultados educacionales para una comunicación más adecuada de las estrategias y metodologías aplicadas que han concluido con resultados exitosos en el plantel educativo. Esta clasificación recibió una actualización por parte de Anderson, et al (2001), quienes insertaron dos nuevas dimensiones: el tipo de conocimiento y el proceso cognitivo. En consecuencia, esta actualización ha sido, de acuerdo por diversos estudios, recomendada para la redacción de resultados de aprendizaje en planificación de asignaturas, cursos e incluso el diseño curricular (Gamboa Solano, L., et al, 2023)., puesto que permite comprender qué se debe esperar que el estudiante aplique en base a sus conocimientos y habilidades en el proceso de aprendizaje (dominio cognitivo) y qué tipo de conocimiento se confiere para ello.

En base a lo anterior, se extrae la tabla elaborada por Gamboa Solano, L., et al. (2023), el cual es una traducción al español y resumen de la actualización a la Taxonomía de Bloom, realizada por Anderson y cols. (2001).

Figura 2

Resumen de la taxonomía revisada de Bloom según sus dos dimensiones

Categorías de procesos cognitivos	Dimensión del proceso cognitivo					
	1. Recordar	2. Comprender	3. Aplicar	4. Analizar	5. Evaluar	6. Crear
Descripción del proceso cognitivo	Recuperar el conocimiento relevante de la memoria a largo plazo	Construir el significado de los mensajes del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluida la comunicación oral, escrita y gráfica	Llevar a cabo o usar un procedimiento en una situación dada	Dividir el material en sus partes constituyentes y determinar como las partes se relacionan entre sí y con la estructura general o propósito	Hacer juicios basados en criterios y estándares	Poner elementos juntos para formar un todo coherente o funcional; reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura
Procesos cognitivos	1.1 Reconocer 1.2 Recordar	2.1 Interpretar 2.2 Ejemplificar 2.3 Clasificar 2.4 Resumir 2.5 Inferir 2.6 Comparar 2.7 Explicar	3.1 Ejecutar 3.2 Implementar	4.1 Diferenciar 4.2 Organizar 4.3 Atribuir	5.1 Comprobar 5.2 Valorar	6.1 Generar 6.2 Planificar 6.3 Producir
Tipos de conocimiento	Dimensión del conocimiento					
	A. Conocimiento Factual	B. Conocimiento Conceptual	C. Conocimiento Procedimental	D. Conocimiento Metacognitivo		
Descripción del tipo de conocimiento	Elementos básicos que el estudiantado debe conocer para familiarizarse con una disciplina o resolver problemas en ella	Interrelaciones entre los elementos básicos dentro de una estructura más grande que les permite funcionar juntos	Como hacer algo, métodos e indagación y criterios para usar habilidades, procedimientos, técnicas y métodos	Conocimiento de la cognición en general, así como conciencia y conocimiento de la propia cognición		
Subtipos de conocimiento	A.a Conocimiento de terminología A.b Conocimiento de detalles y elementos específicos	B.a Conocimiento de clasificaciones y categorías B.b Conocimiento de principios y generalizaciones B.c Conocimiento de teorías, modelos y estructuras	C.a Conocimiento de habilidades y procedimientos específicos del tema C.b Conocimiento de técnicas y métodos específicos del tema C.c Conocimiento de los criterios para determinar cuándo usar procedimientos apropiados	D.a Conocimiento estratégico D.b Conocimiento sobre tareas cognitivas, incluido el apropiado conocimiento contextual y condicional D.c Autoconocimiento		

Fuente: <https://doi.org/10.22458/ie.v25i38.4529>

PROPUESTA DEL TALLER

Planificación general del taller
Unidad: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos
Curso: Segundo medio
<p>Objetivos de Aprendizajes (OA):</p> <p>OA 1. Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles, en el espacio público y en diferentes contextos.</p> <p>OA 4. Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos</p>
<p>Objetivos de aprendizaje transversal (OAT):</p> <p>Desarrollar habilidades socioemocionales y colaborativas, comunicativas y de pensamiento crítico a través de la producción visual narrativas, promoviendo</p>

el uso responsable de lenguaje visual y tecnologías digitales.

Etapas	Sesiones	Título de la sesión	Contenidos
LENGUAJE DE LA FOTONOVELA	Sesión 1	Conceptos de la fotonovela	Fotonovela. Lenguaje narrativo-visual de la fotonovela.
	Sesión 2	Currículum oculto en la imagen	Análisis de los significados implícitos en las imágenes, en un contexto educativo y social.
GUIÓN	Sesión 3	Escritura de guión	Guión de historia y guión de personaje.
FOTOGRAFÍA	Sesión 4	Fotografía y conceptos básicos	Concepto y uso de la fotografía como medio de expresión juvenil.
STORYBOARD	Sesión 5	Lineamientos para el storyboard	Definición, procedimiento y creación de un storyboard.
	Sesión 6	Estructura de storyboard (análogo)	Intervención análoga de imágenes para la creación de un storyboard.
	Sesión 7	Manejo herramientas digitales	Uso de herramientas digitales de edición visual para la limpieza y corrección de imágenes. Exportación y organización adecuada de archivos.
FOTONOVELA	Sesión 8	Estructura fotonovela	Montaje de los elementos de la fotonovela.
	Sesión 9	Continuar estructura fotonovela	Continuar el montaje de los elementos de la fotonovela.
PRESENTA-	Sesión 10	Presentación de la fotonovela	Exposición de los trabajos de fotonovela y premiación

CIÓN			formativa de sus logros.
-------------	--	--	--------------------------

Tabla 1 Planificación general del taller

Planificación de clase 1		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA) OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos	Habilidad(es) Identificar signos y elementos visuales. Expresar su imaginario personal y resignificación de los elementos visuales.	Actitud(es) Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente. (C)
Palabras claves: <ul style="list-style-type: none"> ● Fotonovela. ● Lenguaje de la fotonovela. ● Recursos narrativo-visuales en la fotonovela. ● Estructura de la fotonovela. 	Conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ● Noción básica del cómic. ● Comprensión de la estructura narrativa (inicio, desarrollo y cierre). 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Fotonovela. ● Componentes visuales: viñeta, encuadre, plano, luz y color, intervención de imágenes o soportes. ● Componentes narrativos: Fuente de letras, globos de texto, onomatopeyas, metáfora visual. ● Retícula. ● Elipsis. ● Calle. ● Secuencia narrativa.

<p>Objetivo de la clase:</p> <p>Identificar las características y elementos básicos de la fotonovela, comprendiendo su estructura y finalidad.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo</p> <p>Aplicar recursos visuales y narrativos para la creación de un prototipo de fotonovela.</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación power point ● Pizarra ● Plumones ● Post-it ● Proyector ● Guía impresa 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exposición del docente. ● Monitoreo de conocimientos previos mediante la respuesta de preguntas en post-it. ● Creación de un prototipo de fotonovela con los recursos presentados en clase. ● Solicitud de informe para la próxima clase.
<p>Inicio (20 minutos)</p>	
<p>Saludo. El o la profesor/a presenta el objetivo de la clase. Posterior a ello, a modo de sondeo, se realizan preguntas referentes al conocimiento del cómic, las cuales tendrán que ser respondidas a través de post-it pegadas en la pizarra, de este modo asegurar la participación total. Las preguntas serán: ¿qué saben del cómic?, ¿han realizado cómic antes y bajo qué contexto o qué técnicas aplicaron?. Al finalizar, se leerán todas las respuestas, y dependiendo de ellas, se ejecutarán las siguientes preguntas para identificar las habilidades y conocimientos del alumnado con las cuales se trabajarán o reforzarán más tarde, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En caso de no conocer o nunca haber hecho un cómic: ¿Cuál creen que es el objetivo de un cómic?, ¿qué pasos seguirían para estructurar un cómic? - En caso de conocer o haber hecho un cómic: ¿Qué técnicas reconocen en los cómics vistos o realizados?, ¿qué elementos o recursos recuerdo? 	
<p>Desarrollo (50 minutos)</p>	
<p>Se expondrá el material de apoyo, exhibiendo la definición de cómic como “un recurso narrativo-visual, el cual nos permite relatar historias y transmitir mensajes mediante sus elementos narrativos-visuales, de forma explícita o implícita según intencione su autor, de tal modo generar una reacción en el</p>	

lector”, relacionándolo a la fotonovela, a su vez se destaca el origen de la misma, el país en el cual se originó, contexto en el que surge y su relación con el cine. Posterior a ello, se desglosa la estructura básica de la fotonovela, conformado por:

- Viñeta: Se introduce como la unidad básica de la fotonovela, a través de ellas se cuenta la historia.
- Estructura del cómic: Se presenta el concepto de retícula y calle.
- Narrativa: Se explica cómo se construye una historia; es necesario personajes que tengan personalidad, un propósito, vínculos y un trasfondo. Por otro lado, la historia necesita un argumento, un espacio-tiempo en el que transcurre y estar influenciado por el contexto sociocultural.
- Espacio-tiempo: Se define brevemente la elipsis y secuencia narrativa.

Posterior a ello, se exhiben ejemplos de páginas de historietas y fotonovelas, solicitando que se observen y se identifiquen los elementos visuales que acentúan el relato, tanto de la página completa como de los fotogramas. Se ejecutan preguntas en general en búsqueda de un intercambio de diálogo, relacionadas a la composición de la fotonovela: ¿Qué recursos puedo identificar?, ¿qué elementos me permiten mayor impacto como lector?, ¿qué otros elementos añadiría para poder enaltecer la escena dentro del relato?, ¿lo habrían hecho de la misma manera?

Por último, se despliegan los recursos narrativos y visuales, sus propósitos y el cómo implementarlos en la narrativa gráfica para enfatizar acciones y/o emociones.

Finalmente, se despliega una breve actividad (20 mins, se debe decir explícitamente el tiempo que se tiene para la actividad) en la que se dispone una guía, en ella existe una secuencia narrativa de fotografías en la parte superior, mientras que en la parte inferior se posicionan elementos gráficos como globos de texto y metáforas visuales. La intención es que cada estudiante intervenga la imagen, dándole un relato a partir de los elementos propios de la fotografía, los recursos narrativo-visuales y su imaginación. Para ello, las instrucciones generales son:

1. Recortar la guía a la mitad.
2. Recortar los recursos que consideren necesarios para sus intervenciones.
3. Utilizar todos los materiales que tengan a mano (lápices, crayones, plumones, cinta, etcétera) para realizar su intervención.
4. Guardar la basura sobre la mesa en sus lugares.

Cierre (20 minutos)

Antes de concluir, se solicitarán las intervenciones de cada estudiante, esto con la intención de guardar el material y utilizarlas en la próxima clase.

Posterior a la recolección de las intervenciones, se indica que para la siguiente clase se necesitarán mínimo cinco fotografías de sus álbumes familiares junto a un breve informe con preguntas establecidas, para lo cual se indica que se necesitará realizar una investigación junto a sus familiares, orientada a la exploración y entendimiento de las imágenes:

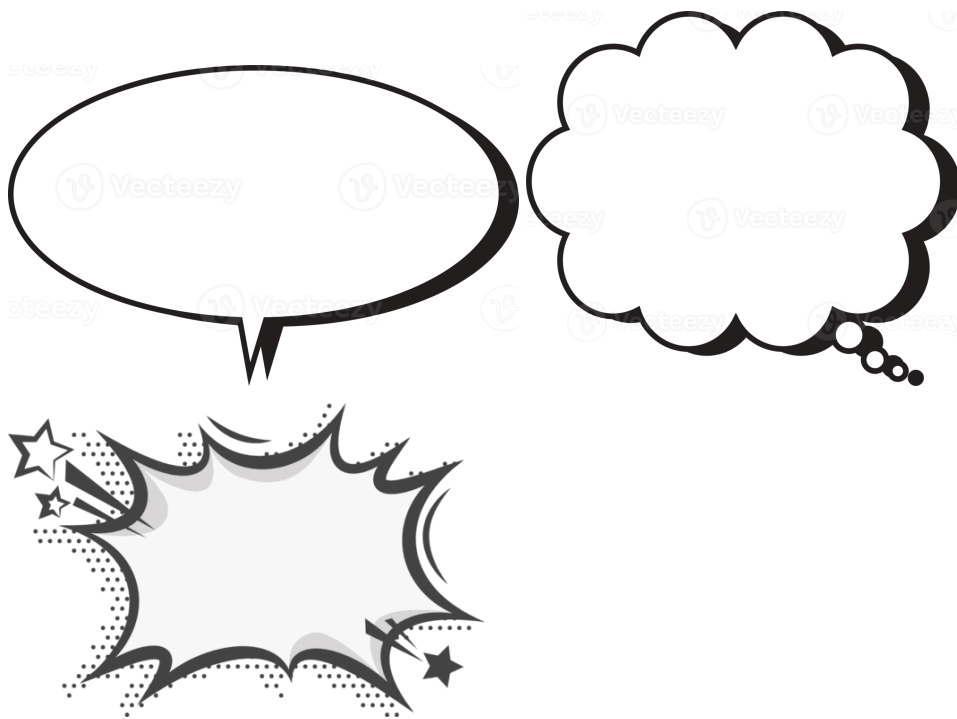
- ¿Cuándo y dónde se tomó la foto?, describe el lugar, barrio o ciudad.
- ¿Qué es lo que recuerdas del momento exacto en que se tomó la fotografía?
- ¿Qué historias o anécdotas se ocultan tras las fotografías?, en este caso, indicar anécdotas antes del evento, después del evento, etcétera.
- ¿Te provoca una emoción ver esta foto en la actualidad?, ¿por qué?
- ¿Qué dice la fotografía sobre nuestra historia o cultura familiar?, costumbres, tradiciones, símbolos o figuras importantes del árbol familiar.
- ¿Quiénes son las personas que aparecen en la foto?, crear un esquema del árbol familiar entre las personas que aparecen.

Los estudiantes deberán anotar sus respuestas en su cuaderno, realizando un informe de 1-2 páginas mínimo, indicando explícitamente que mientras más información y detalles, mejor.

Para las fotografías y por protección de la imagen original, se solicita que se pueda tomarle una fotografía con sus celulares sin flash o escanear con una aplicación gratuita de celular e imprimir, explicando que la exposición y calor de una fotocopidora podría dañar la imagen. Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 2 Planificación de la clase 1

Recursos Guía clase 1



Planificación de clase 2		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo Medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: UNIDAD 1: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos	Habilidad(es) Análisis crítico de imágenes. Identificación de signos y elementos visuales. Uso de herramientas digitales para organizar ideas.	Actitud(es) Valoración de la diversidad cultural y visual. Respeto por las distintas interpretaciones. Reflexión crítica ante lo implícito de la imagen.
Palabras claves: Currículum oculto visual, lenguaje visual, símbolos culturales, análisis de imágenes.	Conocimientos previos: Conceptos básicos de la fotonovela.	Contenidos: Currículum oculto visual. Herramientas del lenguaje visual. Análisis de imágenes en un contexto educativo y social.
Objetivo de la clase: Comprender cómo las imágenes transmiten mensajes	Indicador(es) de evaluación o logro formativo: Comprender cómo los elementos dentro de una imagen transmiten	

<p>implícitos, aprendiendo a desmenuzar sus elementos para identificar significados ocultos.</p>	<p>mensajes no verbales que no son evidentes a simple vista.</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guías desarrolladas. ● Proyector. ● Computadores (Sala de computación). 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observación guiada de imágenes. ● Discusión grupal sobre mensajes implícitos y explícitos. ● Ejercicio práctico: Análisis de imágenes, destacando signos y significados implícitos.
<p>Inicio (20 minutos)</p>	
<p>Saludo. El o la profesor/a presenta el objetivo de la clase. A modo de actividad inicial, se invitará a todos/as los/as estudiantes a pegar sus guías con cinta adhesiva en la pizarra, las cuales se entregarán por nombre. Se indicará que, posterior a pegar sus imágenes, se mantengan de pie, formando una media luna frente a la pizarra con el fin de observar la diversidad de intervenciones. Se guía una reflexión alrededor de la actividad, en la cual se comparten los recursos visuales/narrativos que decidieron utilizar en sus intervenciones y por qué, además de dar un comentario acerca de la intervención de sus compañeros. Esto se ejecuta uno a uno, con la intención de tener una participación general.</p> <p>Al finalizar la actividad, se solicita a los/as estudiantes que cambien de lugar sus intervenciones, pudiendo ponerlas en cualquier espacio del aula, y una vez concluida esta tarea, que tomen asiento en sus lugares.</p>	
<p>Desarrollo (60 minutos)</p>	
<p>Al iniciar la clase conceptual, se presenta a los estudiantes el concepto de “Currículum oculto” y “Currículum de la imagen”, con imágenes presentando personas haciendo poses estéticas, posturas cotidianas, buscando comparaciones, similitudes y diferencias. Se realizarán preguntas guiadas a los estudiantes, tratando de identificar el mensaje oculto de las imágenes, si estas transmiten un mensaje del modelo juvenil o si existe otro significado en estas, otorgando la oportunidad a los estudiantes de otorgar su propia interpretación. Con ello, se presenta el concepto de fenómeno cultural, el cual a través de símbolos, vestimenta, música, danza o costumbres, se ejerce una acción comunicativa; se solicita a los/as estudiantes que piensen en qué han visto en redes sociales que explícitamente no tenga un mensaje que implícitamente sí.</p>	

Posterior a ello, se les indicará a los estudiantes dirigirse en orden a la sala de computación.

Se realizará un trabajo individual, en el que cada estudiante deberá analizar imágenes traídas desde sus casas siguiendo una serie de parámetros indicados por el profesor. Se deberán identificar los elementos visuales más llamativos y armar una narrativa sobre qué es lo que estos artículos nos dicen de la cultura familiar.

Cierre (10 minutos)

Se reflexionará con los estudiantes sobre qué fue lo aprendido durante la sesión, si aprendieron a identificar los mensajes secretos u ocultos de las imágenes y la conexión cultural que sus elementos poseen.

Se indica que la próxima clase habrá un kahoot acerca de los contenidos vistos durante las primeras clases, por lo que se solicita que traigan el teléfono celular con la aplicación descargada. Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 3 Planificación de la clase 2

Planificación de clase 3		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA) OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles.	Habilidad(es) <ul style="list-style-type: none"> Planificar los roles y etapas de producción de la fotonovela, estableciendo estrategias, herramientas y procedimiento 	Actitud(es) <ul style="list-style-type: none"> Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente. Demostrar disposición a trabajar en equipo,

<p>OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos</p>	<p>s para desarrollarlos y concretarlos en sus trabajos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Discusión activa para la toma de decisiones en relación a sus proyectos visuales. 	<p>colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p>
<p>Palabras claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fotonovela. ● Guión de personaje. ● Guión de historia. 	<p>Conocimientos previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos básicos de la fotonovela. ● Descripción y análisis de una fotografía. ● Recursos narrativo-visuales. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guión de personaje. ● Guión de historia.
<p>Objetivo de la clase:</p> <p>Diseñar un guión de personaje y un guión de historia, aplicando elementos narrativos y visuales básicos con el fin de construir un relato coherente y expresivo.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollan ideas originales por medio de guiones y storyboards para proyectos de fotonovela basándose en temas personales, la cultura pop y problemáticas juveniles. ● Discriminan entre diferentes elementos del lenguaje visual-narrativo de acuerdo al propósito expresivo de sus proyectos de fotonovela. 	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kahoot. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ● Proyector. ● Computador. ● Celulares. ● Guías de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activación de conocimientos mediante un kahoot. ● Aplicar los conocimientos aprendidos a través del guión de personaje y guión de historia.
<p>Inicio (15 minutos)</p>	
<p>Saludo. El o la profesor/a presenta el objetivo de la clase. Se realiza una recapitulación de los contenidos vistos durante las clases anteriores mediante un kahoot; las preguntas serán de calidad conceptual, procedimental y ejemplos vistos en clases.</p>	
<p>Desarrollo (55 minutos)</p>	
<p>Posterior a la actividad inicial, se expone el material de apoyo, donde se define el concepto de storyboard, se presentan ejemplos y finalmente, se expone la guía en el pizarrón para una explicación de cada columna.</p>	
<p>En la guía número 1, correspondiente al guión de historia, se establecerá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El número de viñetas. ● Descripción de la escena: Se realiza una descripción explícita de qué ocurre en la viñeta, los elementos, detalles, si es en el interior o exterior, si es de día, tarde o noche, acciones, recursos visuales o narrativos, entre otros. ● El texto: Se establece la narración y diálogos de personajes. 	
<p>En la guía número 2, correspondiente al guión de personaje, se establecerá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nombre de personaje. ● Edad. ● Aspecto físico: Rasgos faciales, ropa habitual, estatura, condición física, entre otros. ¿Ocupa muletas?, ¿tiene alguna enfermedad?, ¿prefiere la moda de ropa holgada?, ¿le sudan las manos?, ¿es más bajo que la estatura promedio? ● Aspectos psicológicos: Personalidad, pensamientos, emociones, moral. ¿Es una persona amable, buena, carismática, sombría, triste, melancólica, malévola...?, ¿sueña con ser astronauta?, ¿sobrepensa?, ¿tiene una moral fuerte, justiciera; o es más bien gris (moral ambigua que se adapta a la situación); o, por el contrario, es de una moral baja, siendo injusto y ruin? 	

- ¿Quién es?: Motivaciones, miedos, deseos, su trabajo y su pasado. A qué se dedica.
- Arco de personaje: Describir su trayectoria durante la historia. El viaje del personaje de un punto A (su persona inicial) hacia un punto B (su persona ahora transformado). Considerar elemento(s) externo(s) que provocan el quiebre o conflicto del personaje.

Al finalizar la teoría conceptual, se indica que los/as estudiantes se reúnan en grupos de cuatro integrantes para escribir el guión de su proyecto, posteriormente se hace entrega de la guía impresa. Para ello, tendrán que reunir la información recopilada de cada integrante para un acuerdo mutuo en la construcción de la historia de su fotonovela, considerando sus personajes y el contexto al cual serán insertados, con ello realizarse preguntas como:

- ¿Cómo convivirían las personas o personajes reales o ficticios?
- ¿En qué circunstancia real o ficticia se encontrarían?
- ¿Qué los une y qué los separa?
- ¿Qué motiva a los personajes y qué conflicto están atravesando?

Las instrucciones para la actividad serán las siguientes:

1. Definir los roles de cada integrante: dos escritores, quienes se encargarán de realizar el guión de la historia en base a las decisiones tomadas por el grupo; un diseñador de la secuencia, quien se encargará de establecer el orden de fotogramas; y un selector de elementos narrativos/visuales, quien se encargará de escoger los recursos que utilizarán en cada viñeta. Dejar en claro que, si bien existen roles, es un trabajo colaborativo en el cual todos/as pueden aportar con ideas y que finalmente, las decisiones se toman en equipo.
2. El diseñador de secuencia deberá enumerar cada fotografía.
3. En grupo deberán realizar una lluvia de ideas sobre la historia que quieran manejar, anotando ideas de personajes, contextos, historias, anécdotas, etcétera en su cuaderno. Posterior a ello, se deben responder las preguntas del inicio, para que así los escritores se dividan en escribir el guión de personaje y el guión de la historia.

Se indica que la columna de tipos de planos no se rellenará aún, sino hasta la próxima clase.

Se comenta que al finalizar la clase, cada grupo debe establecer un/a vocero/a que nos presente brevemente las ideas preliminares de sus proyectos.

Cierre (20 minutos)

Antes de finalizar, dará una breve instancia para que cada grupo establezca un nombre para ellos, el cual será compartido a la clase. Se realizará una ruleta que contendrá todos los nombres, esta se proyectará en la pizarra, permitiendo que el paso de cada grupo a hablar sea al azar. En este caso, no será necesario que pasen al frente, sino que cada grupo podrá hablar desde sus respectivos asientos. Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 4 Planificación de la clase 3

GUÍA DE GUIÓN DE HISTORIA

nº de VIÑETA	TIPO DE PLANO	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TEXTO
EJEMPLO...			
1	Plano general	Es de día. Vista de la fachada de una casa en una zona urbana, un árbol al costado, pájaros sobrevolando el techo. Recurso visual de un viento ligero.	Narrador/a: En un lugar muy lejano, se encuentra un joven con una incógnita rondando en su cabeza.
2	Plano americano	En el interior de la casa, aparece la apariencia del joven. Está sentado en el escritorio, sólo se aprecia su espalda. Aparecen garabatos rodeando su cabeza (recurso visual de frustración).	Narrador/a: Está luchando por crear su primera fotonovela.
3	Plano detalle	Se enfoca la hoja sobre el escritorio, solo se aprecia el escrito "Hoy hace mucho calor..." y luego, la hoja en blanco. Se asoma mínimamente la mano con el bolígrafo a un costado.	Narrador/a: Lleva cinco horas sentado. Tal vez le esperen otras cinco horas más. Joven: Rayos...
nº de VIÑETA	TIPO DE PLANO	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TEXTO
1			

--	--	--	--

Tabla 5 Guía del guion de historia.

GUIÓN DE PERSONAJE

Nombre del personaje:		Edad:
Aspectos físicos:	Aspectos psicológicos:	
¿Quién es?, incluye sus motivaciones, miedos, deseos...		

Arco de personaje (transición de punto A hacia punto B y elementos de conflicto)

Tabla 6 Guía de guion de personaje.

Planificación de clase 4		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo Medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: UNIDAD 1: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la	Habilidad(es) Comprender y aplicar los conceptos básicos de la fotografía. Experimentar con encuadres, ángulos, escalas y luz. Usar dispositivos digitales (cámara o celular) para	Actitud(es) Valoración de la fotografía como un medio de expresión personal y social. Respeto por la diversidad de miradas y estilos ajenos. Disposición a la experimentación y creatividad.

valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos	producir fotografías.	
Palabras claves: Fotografía, expresión visual juvenil, experimentación creativa.	Conocimientos previos: Reconocimiento de elementos básicos de la imagen (forma, color, composición, etc.).	Contenidos: Conceptos básicos de la fotografía: -Ángulos. -Planos. -Luz. Uso de la fotografía como medio de expresión juvenil.
Objetivo de la clase: Comprender los conceptos básicos de la fotografía y aplicarlos en la producción de imágenes experimentales.	Indicador(es) de evaluación o logro formativo: Identificar y capturar exitosamente en fotografía los elementos compositivos básicos de la imagen.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">● Herramientas de captura de imagen digital (cámara o celular).● Proyector.● Cables USB o lector de tarjetas de memoria.	Actividad(es) genérica(s): <ul style="list-style-type: none">● Toma de fotografías.● Creación de carpetas para equipos en Google Drive.	
Inicio (15 minutos)		
Saludo a los estudiantes. El profesor comenzará una conversación guiada con los alumnos, sobre los elementos técnicos de una fotografía. Por ejemplo, si alguno de ellos se toma selfies, o les toman fotos posando en algún lugar, monumento, etc., ¿Se fijan en cómo están posando? ¿Hacia dónde está apuntando la cámara al momento de tomar la foto? ¿Qué tanto se enseña el lugar o la ubicación en la que nos fotografiamos? ¿Puede el clima o iluminación del lugar afectar el resultado de nuestra fotografía?		

Una vez planteados estos cuestionamientos, el profesor enseñará ejemplos de fotografías tanto estáticas como dinámicas, preguntándole a los estudiantes cuáles son las principales diferencias que logran identificar, o qué elementos hacen que una foto sea más atractiva visualmente que otra. acompañado de ejemplos visuales. Así mismo, se mostrarán imágenes de paisajes, lugares cerrados, vistas de ventanas, etc., para que los estudiantes sean capaces de identificar y entender a simple vista la diferencia notable entre la exposición a cada escenario.

Desarrollo (65 minutos)

Posteriormente, se dará una definición de cada elemento y concepto aplicado en la fotografía:

- **Planos:** La distancia que se elige al fotografiar o filmar a un sujeto.
 - Plano general: Muestra todo el espacio o escenario.
 - Plano medio: Encuadra a la persona o sujeto desde la cintura hacia arriba.
 - Primer plano: Se centra en el rostro del sujeto o en detalles importantes o precisos.
- **Ángulos:** Es la posición desde la cual se toma la imagen respecto al sujeto.
 - Ángulo normal: La cámara está situada a la altura de los ojos, transmitiendo naturalidad.
 - Ángulo picado: La cámara apunta desde arriba hacia el sujeto, haciendo que este parezca más pequeño o vulnerable.
 - Ángulo contrapicado: La cámara apunta desde abajo hacia el sujeto, dando una sensación de fuerza o importancia hacia este al otorgarle protagonismo.
- **Luces:** Es cómo se ilumina la escena o al sujeto, otorgando un ambiente distinto a la imagen según como se aplique.
 - Luz frontal: Ilumina directamente desde adelante, mostrando todo con claridad.
 - Luz lateral: La luz proviene del costado, creando sombras y volumen.
 - Contraluz: La luz está detrás del sujeto, generando siluetas o dramatismo.

Una vez revisados los conceptos principales, el profesor indicará a los estudiantes a reunirse con sus equipos. Cada equipo debe tener un nombre, puesto que el profesor creará una carpeta en Google Drive donde se respalda la evidencia de los trabajos.

Una vez unificados los equipos, los estudiantes, con sus respectivos compañeros, deberán tomarse fotografías utilizando herramientas digitales (cámara o celular), en donde deberán implementar los conceptos vistos en clases. Se les instruirá que las fotografías tomadas formarán parte de sus fotonovelas, por lo que deberán guiarse de los guiones escritos con anterioridad para que la secuencia de las fotografías tenga un sentido lógico y secuencial.

Una vez los estudiantes hayan fotografiado a sus compañeros, capturando cada elemento indicado, las fotos deberán subirse a la carpeta de Google Drive correspondiente, asistido por el profesor, quien portará las herramientas necesarias para la transferencia de datos, dependiendo del medio utilizado (cámara o celular).

Cierre (10 minutos)

Antes de finalizar, se realizará una reflexión a modo de conversación guiada con los estudiantes, otorgando la palabra para que expliquen con sus propias palabras todos los elementos y/o aspectos técnicos capturados en sus fotos, y como estos pueden impactar la sensación transmitida al espectador. Se utilizará un proyector para mostrar las imágenes de algunos estudiantes, y se analizarán en conjunto.

Para la próxima clase, los estudiantes deberán traer impresas las fotos familiares rescatadas y las tomadas por sí mismo, como a su vez, traer el guión realizado en clases. Como materiales para la próxima sesión se encuentran:

- Block escolar grande.
- Lápices grafito.
- Lápices de colores.
- Tijera.
- Pegamento.

Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 7 Planificació de la clase 4.

Planificación de clase 5		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo medio	Semestre: Primer semestre

Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos	Habilidad(es) <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de habilidades narrativas y de desarrollo secuencial. ● Experimentación técnica de imágenes con intención expresiva. ● Lectura crítica de imágenes propias y ajenas. 	Actitud(es) <ul style="list-style-type: none"> ● Responsabilidad en el desarrollo del proyecto. ● Compromiso creativo y exploración personal. ● Respeto ante las imágenes familiares o íntimas del grupo. ● Reflexión crítica y apertura a la retroalimentación.
Palabras claves: Storyboard. Secuencia narrativa. Composición visual. Recursos narrativos-visuales. Fotonovela. Guión narrativo-visual.	Conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ● Concepto de guión visual, escenas y eje narrativo. ● Manejo básico de recursos narrativos visuales (elipsis, encuadre, gesto, composición). 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Definición y propósito del storyboard. ● Procedimiento para la estructuración de un storyboard. ● Creación de un storyboard.

<p>Objetivo de la clase:</p> <p>Diseñar un primer borrador de storyboard aplicando conocimientos de composición, encuadre y secuencia narrativa, colaborando activamente en el ejercicio grupal aportando creatividad y toma de decisiones.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo</p> <p>Crean un storyboard análogo a partir de sus guiones y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas con el lenguaje.</p> <p>Crean proyectos visuales originales basados en ideas personales y/o referentes visuales con temas de problemáticas juveniles.</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyector. ● Apoyo visual. ● Ejemplos de storyboard. ● Lápices de colores y grafito. ● Block escolar grande. ● Fotografías. ● Guión narrativo. ● Post-it. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exposición guiada por el/la docente. ● Actividad de creación de storyboard inicial. ● Observación crítica y reflexiva de avances entre pares. ● Retroalimentación colectiva. 	
<p>Inicio (20 minutos)</p>		
<p>Saludo. Presentación del objetivo de clase. Se realiza la pregunta acerca de si tienen un cómic, serie o película, tanto de personas o caricaturas, que sea de sus favoritas. Al obtener la respuesta general, se les pide que piensen en ella, los aspectos que la hicieron considerar su favorita, en la o las escenas que los empuja a pensar que esa es la razón por las que las escogieron como sus favoritas. A partir de ello, se solicita que digan en qué cómic/película/serie pensaron, qué escena les impactó y qué elementos narrativos-visuales reconocieron.</p> <p>Posterior a ello, se solicita que levante la mano quiénes leyeron o vieron el storyboard de sus escenas favoritas, para comenzar con la clase explicativa.</p>		

Se realiza una explicación breve sobre lo que es el storyboard, considerándola una secuencia de imágenes que anticipa cómo se verá nuestra narrativa gráfica. En el storyboard, o guión gráfico o borrador, sirve para ordenar los fotogramas, previsualizar los elementos visuales y narrativos, crear nuevas estrategias para causar el impacto necesario para la historia. Para la creación, se retoman los conceptos de retícula, calle y elipsis, definiendo tres elipsis para sus trabajos:

- **Acción a acción:** Muestra una sola acción, la cual se desarrolla mediante la transición de una viñeta a otra. Suele enfocar al mismo personaje realizando la acción.
- **Tema a tema:** La transición de viñetas salta de un tema a otro, estando en la misma escena o idea. Suele haber un salto de enfoque entre personajes, personaje/objeto o de objeto a objeto, ocurriendo en el mismo espacio-tiempo.
- **Escena a escena:** La transición de viñetas es más significativa, pues cambia de escena, pudiendo jugar con el espacio-tiempo entre el salto.

Durante la explicación, se incluirán ejemplos de storyboard de cómics, series y películas.

Desarrollo (50 minutos)

Para la construcción, se indicará que deberán establecer roles de equipo, los cuales se dividirán como:

- Diseñador/a visual, quien se encargará de definir los encuadres y composición de las fotografías. Para ello, podrá recortar, rayar o realizar los esquemas y bocetos necesarios.
- Escritor/a o narrador/a, quien se dedicará a transcribir los diálogos o narración omnisciente a los tipos de globos de texto, decidiendo el lugar en que irán ubicados en el fotograma.
- Diseñador/a de paneles, quien se dedicará a realizar un esquema de la retícula de las páginas de su fotonovela.

Se dan las instrucciones generales para la actividad de construcción de storyboard, enumerado por pasos:

1. En grupo, deberán releer su guión escrito y realizar una revisión general a lo construido. Decidir cuáles son las escenas principales, momentos climáticos y escenas importantes para el desarrollo, para ello, escogerán tres colores diferentes y pintarán una esquina del cuadro para reconocerlas como tal.

2. División del trabajo según sus roles. No obstante, no será un trabajo paralelo y aislado, sino que debe existir un diálogo horizontal cubierto de opiniones y sugerencias entre pares para contribuir en la creatividad y toma de decisiones.
3. Al tener sus partes, deberán juntarse nuevamente para el montaje y realizar las anotaciones finales, definiendo número de páginas y número de viñetas por página. Además, las anotaciones deberán incluir tipo de plano del fotograma, recursos narrativos-visuales, acción, emoción y un breve contexto.

Cierre (20 minutos)

Antes del término, con los avances realizados en clases, se les solicita a cada grupo el poder pegar sus láminas en la pizarra, creando una mini-galería de trabajo de storyboard. En ello, se guía un recorrido de observación, para luego solicitar que cada grupo tome de uno a tres post-it y realice una observación crítica y reflexiva acerca de uno o más trabajos observados, destacando aspectos positivos y agregando sugerencias si consideran pertinente. El post-it deberá ser pegado al costado de cada trabajo, los cuales serán entregados a cada grupo para que realicen una lectura y retroalimentación acerca de los comentarios recibidos.

Por último, se solicita que cada grupo tome una fotografía de los comentarios de los post-it y se suban a la carpeta drive de cada equipo, además de traer nuevamente el storyboard la próxima clase para continuarlo.

Los materiales a solicitar para la siguiente clase son:

- Block escolar grande.
- Revistas, periódicos, entre otros insumos para collage.
- Lápiz grafito.
- Lápices de colores.
- Tijera.
- Pegamento.

Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 8 Planificación de la clase 5

Planificación de clase 6

Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo Medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): <ul style="list-style-type: none"> ● OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. ● OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos 	Habilidad(es): <p>Desarrollo de habilidades narrativas y de desarrollo secuencial.</p> <p>Experimentación técnica de imágenes con intención expresiva.</p> <p>Lectura crítica de imágenes propias y ajenas.</p>	Actitud(es): <p>Responsabilidad en el desarrollo del proyecto.</p> <p>Compromiso creativo y exploración personal.</p> <p>Respeto ante las imágenes familiares o íntimas del grupo.</p> <p>Reflexión crítica y apertura a la retroalimentación.</p>
Palabras claves: Storyboard, secuencia narrativa, composición visual, narrativa gráfica.	Conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ● Concepto de guión visual, escenas, eje 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Función del storyboard en una producción visual.

	<p>narrativo y conflicto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo básico de recursos narrativos visuales (elipsis, encuadre, gesto, composición). ● Conocimiento del tema seleccionado para su fotonovela. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Secuenciación de imágenes y continuidad. ● Intervención análoga de imágenes. ● Coherencia estética. ● Relación texto-imagen.
<p>Objetivo de la clase: Construir un storyboard análogo que organice la narrativa de la fotonovela, experimentando con la intervención de imágenes para definir propósitos expresivos, compositivos y estéticos.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización secuencial de las imágenes. ● Intervención creativa de las fotografías para reforzar las intenciones estéticas y narrativas. ● Aplicación de recursos narrativos visuales. 	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fotografías impresas. ● Plantilla de storyboard. ● Hojas o cartulinas blancas. ● Tijeras, pegamento y lápices de colores/negro. ● Revistas o recortes (opcional). ● Proyector. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisión del guión visual y selección de escenas clave. ● Creación de storyboard análogo utilizando fotografías propias o familiares. ● Intervención de imágenes mediante recorte, collage o dibujo para reforzar la intención narrativa. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Ajuste y orden de la secuencia visual para asegurar la coherencia de la historia. ● Revisión colaborativa entre pares para una retroalimentación grupal.
--	---

Inicio (10 minutos)

Saludo a los estudiantes. Se realiza una conversación guiada con el propósito de instruirlos sobre el proceso que debe seguir el desarrollo de sus storyboard. Se realizarán las siguientes preguntas:

- ¿Qué decisiones visuales se deben tomar antes de fotografiar o editar?
- ¿Qué aspectos visuales de mi historia necesito reforzar para que su mensaje o propósito se entienda?

Realizadas estas preguntas, se definirá el concepto de storyboard como una secuencia de imágenes o ilustraciones en las que se cuenta una historia. Se utiliza para planificar escenas, planos y transiciones entre estas previo a la producción, facilitando la organización y comunicación entre los integrantes. Se utiliza con frecuencia en las producciones de cómic o animación.

Posteriormente, se les enseñará a los estudiantes ejemplos proyectados de storyboards profesionales de fotonovelas, en donde se describirán y analizarán las decisiones tomadas en sus parámetros, tales como: recorte, escala, luz, expresión, punto de vista, ritmo narrativo, etc.

Desarrollo (70 minutos)

Los estudiantes deberán retomar su storyboard, dividiendo el trabajo en 3 fases:

1. Organización visual:

Los estudiantes tomarán su guión escrito y borrador de la clase anterior, dándole una re-lectura y seleccionando las escenas más importantes o esenciales para la historia, cuáles descartar o cambiar. Una vez seleccionadas, deberán definir los siguientes aspectos de cada una de estas:

- Intención emocional.
- Encuadres.
- Elementos visuales simbólicos.
- Orden narrativo.
- El ritmo (¿Qué escenas son rápidas y cuáles son lentas?)

2. Continuar creación storyboard análogo:

Los estudiantes, utilizando las fotos impresas, van a organizarlas secuencialmente según la organización visual elaborada en conjunto con sus pares. El profesor ofrecerá proyecciones visuales de viñetas, ofreciendo diferentes opciones de forma y tamaño, explicando el efecto visual que pueda tener cada una dependiendo de estos aspectos.

Utilizando tijeras y pegamento, los estudiantes irán acomodando la forma de sus fotografías dependiendo de las formas de encuadre seleccionadas.

Además, se les incentivará a los estudiantes a que realicen intervenciones creativas en sus imágenes, las cuales se utilizarán como guía a la hora de componer sus fotonovelas en formato digital. Estas intervenciones pueden incluir:

- Dibujar por encima de las fotografías para incluir elementos visuales, como las onomatopeyas, líneas de acción, sombras, y cualquier otro elemento que atribuya a una carga emocional.
- Utilizar otros recortes, como de revistas, libros viejos o periódicos a modo de collage.
- Hacer uso del color para destacar escenas clímax o simbolismos visuales.
- Agregar notas de dirección que guíen a los estudiantes y sirvan como recordatorio de cambios que se tengan que realizar.
- Acomodar los cuadros de diálogo de los personajes o narración.

3. Revisión entre pares:

Los estudiantes revisarán el resultado de su storyboard, conversando para analizar cada aspecto técnico de su elaboración. Además, deberán responder 3 preguntas de reflexión que ayudarán a determinar si el resultado fue

óptimo:

- a. ¿Se entiende la historia?
- b. ¿Qué escenas transmiten mejor su intención?
- c. ¿Qué cambios o mejoras podrían realizarse visualmente?

Cierre (10 minutos)

Se realizará una socialización breve a modo de retroalimentación, donde los estudiantes podrán conversar y compartir sobre las decisiones visuales y como estas fortalecen el mensaje de su fotonovela. El profesor recoge los avances de los estudiantes y les recuerda que la próxima clase se realizará la digitalización y edición de las fotonovelas en Picsart.

Tabla 9 Planificación de la clase 6

Planificación de clase 7		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: UNIDAD 1: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): <ul style="list-style-type: none"> ● OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. ● OA 04: Argumentar 	Habilidad(es): <p>Uso de herramientas digitales para editar imágenes.</p> <p>Aplicación de criterios estéticos básicos en la selección y limpieza de recursos visuales.</p> <p>Organización visual mediante composición simple en plataformas digitales.</p>	Actitud(es): <p>Responsabilidad en el uso de tecnología y material visual.</p> <p>Disposición a explorar herramientas nuevas.</p> <p>Colaboración y respeto del ritmo del trabajo de sus otros compañeros.</p>

<p>juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos</p>		
<p>Palabras claves: Herramientas digitales, edición de imagen, diseño, narrativa visual digital.</p>	<p>Conocimientos previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos básicos del lenguaje visual. ● Identificación de problemáticas visuales en imágenes (ruido visual, bordes defectuosos, colores desbalanceados, etc.). ● Uso elemental del navegador y la carga de archivos. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Herramientas digitales de edición visual. ● Limpieza y corrección de imágenes. ● Exportación y organización adecuada de archivos.
<p>Objetivo de la clase: Aplicar herramientas digitales de PicsArt para la limpieza,</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo: Reflexión sobre el efecto de la edición de las imágenes en la claridad del</p>	

edición y estructuración visual de las imágenes de los estudiantes.	mensaje visual.
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyector. ● Archivos de estudiantes. ● Computadores. ● PicsArt web. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demostración guiada de recorte y limpieza de imágenes. ● Ejercicio práctico de edición de imágenes en PicsArt.
Inicio (10 minutos)	
<p>Saludos cordiales a los estudiantes. Al comenzar, se realiza una revisión breve de la clase anterior, en el que se muestran los storyboards realizados por los estudiantes. Se utilizará un trabajo aleatorio como ejemplo para demostrar los cambios realizados en cada foto, tales como los recortes, notas, coloreados, etc.</p> <p>Posteriormente, se les explicará a los estudiantes el objetivo de la clase de hoy, la cual es editar las imágenes subidas a su nube en Drive y editarlas en PicsArt para cambiar y/o remover imperfecciones, así como realizar cambios en el color, tamaño y otros parámetros en beneficio de la narración visual. Una vez explicado el objetivo de la clase, se les entregará a cada equipo el storyboard que crearon la clase pasada para usar como guía, y serán posteriormente guiados a la sala de computación.</p>	
Desarrollo (70 minutos)	
<p>Los estudiantes cargarán sus imágenes de la nube en donde las tienen almacenadas. Posteriormente, accederán a PicsArt para realizar las ediciones necesarias, dependiendo del caso en cada imagen individual. Las herramientas más importantes que se revisarán serán las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Recorte inteligente: Permite separar fácilmente al sujeto o sujetos de la imagen del fondo, ideal para insertarlos en escenarios nuevos. b) Borrador de bordes: Ideal para eliminar manualmente las partes que no aportan narrativa ni visualmente a la fotonovela. 	

- c) Clonar / Restaurar: Permite seleccionar zonas intactas de las fotografías y rellenarlas en otras partes de una foto, utilizado principalmente para eliminar personas, cosas o reparar áreas “dañadas” de esta.
- d) Ajustes de luz y color: Cambiar el color y la luz de las imágenes añade efectos dramáticos y/o narrativos, ideal para transmitir sensaciones específicas o corregir el color del ambiente de la imagen.

Todas estas opciones servirán para realizar las ediciones necesarias y permitir que se organicen apropiadamente a la hora de esquematizar la fotonovela. Durante todo el proceso, el profesor irá supervisando y ayudando a los estudiantes a familiarizarse con las herramientas que ofrece la página, otorgando asistencia y guía con otras herramientas que coincidan con las ideas que estos hayan tenido.

Una vez las imágenes estén listas, los estudiantes deberán guardarlas en formato PNG, para posteriormente ser subidas a la nube para respaldarlas y usarlas en la próxima clase.

Cierre (10 minutos)

El profesor, de forma voluntaria o aleatoria, expondrá algunas de las imágenes subidas a la nube por los estudiantes. Una vez ahí, se comparan las imágenes antes y después de su edición, preguntándole a los estudiantes si logran distinguir las diferencias entre ambas imágenes (por ejemplo, si le quitaron algo, si los colores son distintos, la presencia de onomatopeyas u otros recursos visuales, etc.).

Después, se realizará una conversación guiada con los estudiantes, en la que se reflexionará sobre el impacto narrativo que tiene la imagen después de su edición. ¿Hay una diferencia en el mensaje visual final de las imágenes después de su edición? ¿Qué elementos aportan al impacto o la atención a las imágenes del espectador? ¿Creen que la composición mejoró después de realizar los cambios? Una vez terminado, se le solicitará a los estudiantes dejar todo ordenado, dejándoles ir tras terminar.

Tabla 10 Planificación de la clase 7

Planificación de clase 8		
Asignatura: Artes	Curso: Segundo	Semestre: Primer semestre

Visuales	medio	
Unidad didáctica: UNIDAD 1: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA) <ul style="list-style-type: none"> ● OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. ● OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos 	Habilidad(es) <p>Organización visual y secuenciación narrativa.</p> <p>Uso técnico de herramientas digitales.</p> <p>Toma de decisiones estéticas para comunicar ideas con claridad.</p>	Actitud(es) <p>Responsabilidad en el uso de tecnología y material visual.</p> <p>Disposición a explorar herramientas nuevas.</p> <p>Colaboración y respeto del ritmo del trabajo de sus otros compañeros.</p>
Palabras claves: <ul style="list-style-type: none"> ● Fotonovela. ● Composición de fotonovela. ● Canva. 	Conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo básico de la edición y organización 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Estructura visual de una fotonovela. ● Parámetros editoriales de

	de imágenes digitales.	la fotonovela. <ul style="list-style-type: none"> ● Organización narrativa coherente y estética.
Objetivo de la clase: Ensamblar la estructura de la fotonovela, integrando colaborativamente los elementos narrativos y visuales trabajados a lo largo de las sesiones.	Indicador(es) de evaluación o logro formativo Crean una fotonovela digital a partir de sus guiones y storyboard y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sala de computación. ● Storyboard. ● Guión de personaje y guión de historia. ● Cuaderno. ● Lápices. ● Canva. ● Cuenta de Google. ● Google Drive. 	Actividad(es) genérica(s): <ul style="list-style-type: none"> ● Exposición y explicación de las aplicaciones, exhibiendo herramientas y procedimientos a utilizar. ● Montaje de la fotonovela. 	
Inicio (10 minutos)		
Saludo. Se presenta el objetivo de la clase. Posterior a ello, se realiza una recapitulación de los conceptos que se han visto hasta la sesión. Al finalizar se solicita que se dirijan en orden a la sala de computación, llevando sus maquetas de storyboard, cuaderno y un lápiz.		
Desarrollo (60 minutos)		
Una vez en la sala de computación, se proyecta la pantalla del computador del docente, dando una breve explicación de Canva y su interfaz, como así las opciones que contiene, destacando sus fuentes de texto, elementos gráficos y capacidad de edición de imágenes dentro de la misma, ya sea filtros, recortes, entre otros. Se indica que algunos recursos son pagados, por lo que si no encuentran uno en específico, se aconseja que lo busquen en Google y puedan quitarle el fondo a través de páginas gratuitas (como		

Remove.bg).

Se dan las instrucciones generales:

1. Crear una cuenta en Canva con su correo electrónico.
2. Abrir un nuevo documento en blanco en Canva con el tamaño A4.
3. Añadir como editores a todos los integrantes del grupo, utilizando el correo con el que se registraron.

Se indica que una vez todos/as los/as integrantes tengan acceso al documento, serán capaces de manipular los elementos simultáneamente, por lo tanto, se solicitará que se dividan las tareas y trabajen en aspectos específicos de la fotonovela, de ese modo, realizar un trabajo más eficaz y rápido.

Se les solicita que tengan en consideración los siguientes puntos para su construcción:

- Portada.
- Composición: Viñetas, retícula, calles.
- Tipografía:
 - a) El título queda a libre disposición, mientras sea una tipografía legible.
 - b) Los diálogos y narración utilizarán la tipografía Arial, Times New Roman o Verdana.
 - c) Para expresiones intensas, se utilizarán Comic Sans, Impact o Bebas Neue.

Posterior a ello, se dedicaría la clase completa para el ensamblaje de la fotonovela.

Cierre (10 minutos)

Por último, se solicita que exporten el avance en pdf y lo suban a la nube Drive, definiendo el nombre del archivo como “avance_de_fotonovela”.

Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 11 Planificación de la clase 8

Planificación de clase 9

Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo Medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de aprendizaje (OA): <ul style="list-style-type: none"> ● OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. ● OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos 	Habilidad(es): <p>Organización visual y secuenciación narrativa.</p> <p>Uso técnico de herramientas digitales.</p> <p>Toma de decisiones estéticas para comunicar ideas con claridad.</p>	Actitud(es): <p>Colaboración y corresponsabilidad en el trabajo grupal.</p> <p>Respeto por los procesos creativos ajenos.</p> <p>Disposición a revisar, corregir y mejorar la producción visual.</p>
Palabras claves: Montaje narrativo, integración de texto e imagen, parámetros	Conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo básico de la edición y 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Estructura visual de una fotonovela.

<p>editoriales, proyecto colaborativo.</p>	<p>organización de imágenes digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Storyboard preliminar elaborado. ● Imágenes previamente editadas y limpiadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Parámetros editoriales de la fotonovela. ● Organización narrativa coherente y estética.
<p>Objetivo de la clase: Finalizar la organización y definición de los aspectos editoriales de la fotonovela para su posterior presentación.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organiza adecuadamente la secuencia de la fotonovela. ● Integra todos los datos editoriales solicitados de manera clara. ● Utiliza Canva de forma clara para la estructuración de la fotonovela. ● La coherencia estética y narrativa es consistente. 	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sala de computación. ● Canva web. ● Imágenes ya editadas y limpiadas. ● Proyector para mostrar ejemplos. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisión guiada del avance de la fotonovela. ● Definición de aspectos técnicos y editoriales de la fotonovela. ● Organización de la estructura final en Canva. 	
<p>Inicio (10 minutos)</p>		
<p>Se saludará cordialmente a los estudiantes, informándoles que esta será la última clase que tendrán para terminar la organización de sus fotonovelas en</p>		

Canva. Posteriormente, el profesor hará una breve explicación a los estudiantes de la actividad a realizar en la sesión, la cual consiste en definir los aspectos editoriales de la fotonovela que cada grupo hizo. Estos aspectos son:

- Nombre de la fotonovela.
- Fecha de publicación.
- Nombres de los autores.
- Sinopsis.

Para orientar a los estudiantes, se les mostrará ejemplos de diferentes trabajos y publicaciones editoriales, las cuales tendrán datos técnicos explicados y definidos. Estos ejemplos pueden ser libros de artistas, cuentos o historias, esculturas, pinturas, etc.

A su vez, se les recordará a los estudiantes cuáles son los criterios mínimos exigidos para el trabajo:

- Coherencia narrativa.
- Claridad visual.
- Orden compositivo según los criterios observados en clase.

Posteriormente, se le indicará a los estudiantes dirigirse a la sala de computación.

Desarrollo (70 minutos)

Cada grupo, con la orientación necesaria del profesor, deberá definir los aspectos editoriales de su fotonovela, escribiéndolas en un documento de Word de forma provisional antes de su revisión y decisión final:

- Título provisional de la fotonovela: Esta debe ser coherente con el contenido de la historia.
- Fecha de publicación: Colocar la fecha de la próxima clase.
- Nombres de los autores: Los nombres de los estudiantes que trabajaron en la fotonovela.
- Sinopsis: Explicar en términos simples y con 4 líneas de párrafo de qué se trata su fotonovela.

Una vez los estudiantes tengan decididos estos aspectos, deberán crear una portada, utilizando las herramientas que ofrece Canva. Los estudiantes deberán decidir cómo organizarlo de modo en que el título esté en el centro, sus nombres en la esquina inferior izquierda y que la fecha esté en la esquina superior izquierda. Para la sinopsis, los estudiantes deberán crear una contraportada al final de su fotonovela, en el que incluirán el texto ya definido.

El resto de la sesión será dedicado a que los estudiantes terminen de organizar sus fotonovelas según lo visto en la clase anterior. La organización de las imágenes, cuadros de diálogo, narración, secuencia narrativa, etc. El profesor monitorea el trabajo y ofrecerá asistencia a los estudiantes que lo requieran.

Cierre (10 minutos)

Al final de la clase, el profesor solicitará a los estudiantes que guarden una copia del archivo ya terminado en formato PDF a la memoria del computador para así transferir el archivo a la nube, dentro de la carpeta correspondiente a la de su equipo. Se les informará a los estudiantes que en la próxima clase deberán exponer sus fotonovelas al resto de la clase, con los siguientes elementos:

- Título de fotonovela.
- Sinopsis.
- Proceso creativo: (¿cómo surgió la idea?, ¿cómo decidieron el reparto de roles?, ¿cómo tomaron las decisiones creativas?)
- Desafíos enfrentados y las soluciones como grupo.
- Breve lectura de dos páginas de la fotonovela.

Después, los estudiantes deberán apagar los computadores y dejarlos ordenados, concluyendo con la sesión.

Tabla 12 Planificación de la clase 9

Planificación de clase 10		
Asignatura: Artes Visuales	Curso: Segundo Medio	Semestre: Primer semestre
Unidad didáctica: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos.		Tiempo: Una hora y media
Objetivo de	Habilidad(es)	Actitud(es)

<p>aprendizaje (OA)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● OA 01: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles. ● OA 04: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Expresión oral y comunicación efectiva. ● Análisis y reflexión sobre el propio trabajo y el de otros. ● Creatividad y resolución de problemas. ● Trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad. ● Compartir trabajos y proyectos visuales con su comunidad o en otros círculos.
<p>Palabras claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fotonovela ● Narrativa visual ● Exposición ● Trabajo colaborativo ● Evaluación sumativa ● Reflexión 	<p>Conocimientos previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Concepto y características de la fotonovela. ● Lenguaje visual y narrativo (imagen, 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación y análisis de fotonovelas. ● Evaluación de proyectos creativos. ● Reconocimiento de logros y cierre de procesos formativos.

	<p>texto, secuencia).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Procesos en la creación de una fotonovela (guión, fotografía, actuación, edición). 	
<p>Objetivo de la clase:</p> <p>Exponer el trabajo realizado mediante una presentación oral, reflexionando acerca del proceso creativo y el trabajo colaborativo.</p>	<p>Indicador(es) de evaluación o logro formativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expone su fotonovela de forma clara, ordenada y comprensible. ● Explica el proceso creativo y las decisiones tomadas. ● Demuestra dominio de los elementos narrativos y visuales trabajados. ● Escucha y valora respetuosamente las exposiciones de sus compañeros. ● Participa activamente en la instancia de cierre y reflexión final. 	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyector. ● Micrófono. ● Parlante. ● Mesones. ● Material de las fotonovelas análogas. ● Presentaciones power point de los estudiantes. ● Certificados. 	<p>Actividad(es) genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de la fotonovela: breve explicación del argumento, proceso creativo y roles. ● Retroalimentación colectiva. ● Premiación formativa. 	

Inicio (10 minutos)	
<p>Saludo. Se presenta el objetivo de la sesión. Posterior a ello, se realizará una presentación general del proyecto de fotonovela, las fases y la intención del trabajo: recuperar la memoria para la construcción de nuevas narrativas en base a la identidad familiar. Se retoman las especificaciones de la exposición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo tendrá 7 minutos para presentar el proyecto, junto a un espacio de preguntas que darán 10 minutos. 	
Desarrollo (60 minutos)	
<p>Cada grupo de estudiantes presentará su proyecto, en lo cual incluirá los elementos solicitados la clase anterior, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Título de fotonovela. - Sinopsis. - Proceso creativo. - Desafíos enfrentados y las soluciones como grupo. - Breve lectura de dos páginas de la fotonovela. <p>Durante la exposición, se moderará el tiempo y guiarán las preguntas posteriores a la presentación, las cuales serán del público (estudiantes). A su vez, se tomarán notas y retroalimentaciones correspondientes a la evaluación final.</p>	
Cierre (20 minutos)	
<p>Antes del término de la clase, se realizará una breve actividad en la cual se proyectará una página con las siguientes categorías:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mejor guión narrativo 2. Mejor historia original 3. Mejor desarrollo de personaje 4. Mejor uso de la imagen para contar la historia 5. Mejor composición fotográfica 6. Fotonovela con el personaje más memorable 7. Diseño visual más impactante <p>Por último, se realizan las premiaciones, otorgándole a los/as estudiantes un certificado realizado por el docente. Finalmente, se guía una reflexión de cierre, reconociendo el trayecto, los aprendizajes y desafíos como grupo.</p>	

Posterior a ello, se solicita que se ordene y limpie el salón antes del término de la clase.

Tabla 13 Planificación de la clase 10

CONCLUSIONES

Así pues, la presente investigación permite concluir que la fotonovela cuenta con un potencial pedagógico explotable, que se integra naturalmente a los propósitos, ejes y objetivos de la asignatura de Artes Visuales según el marco curricular del Ministerio de Educación. Con el análisis ya desarrollado, hay una conexión entre la articulación efectiva de los ejes de creación, expresión, apreciación, responder, comunicar y difundir, promoviendo la participación activa de los estudiantes en la construcción de discursos visuales, abordando problemáticas sociales coherentes a su realidad educativa y cultural (Ministerio de Educación, 2023). La fotonovela invita a los estudiantes a utilizar el lenguaje visual y narrativo de formas creativas desde sus etapas iniciales, como la sinopsis y el guión literario y técnico, hasta su construcción visual, instancia en la que deben tomar decisiones conscientes respecto a la puesta en escena, iluminación, vestuario, ambientación, entre otros procesos técnicos, favoreciendo la creatividad, la reflexión y el pensamiento coherente.

La creación de las fotonovelas permite abordar objetivos de aprendizaje fundamentales dentro del marco teórico, gracias a que genera espacios donde los estudiantes pueden crear proyectos visuales observando su entorno, reflexionando sobre sus problemáticas sociales y explorando sus ideas, emociones y posturas personales. El medio permite representar tanto inquietudes como posicionarse críticamente ante producciones visuales comerciales, obteniendo consciencia sobre los códigos visuales complejos y técnicos de la imagen, así como una mayor comprensión de los recursos narrativos más avanzados (Casado Mestre, F., 2004; Niedermaier, A., 2019).

Bajo esa perspectiva, la fotonovela se consolida como un recurso pertinente para el desarrollo de una mirada crítica ante el entorno visual contemporáneo, uno de los énfasis centrales del currículo de las Artes Visuales. El análisis de las

fotonovelas comerciales, por ejemplo, ofrece la oportunidad de identificar estereotipos variados, asociados al género, el poder social o el consumo, así como diferenciar el tipo de representaciones que hay dentro de los medios y asociarlos a sus realidades concretas, favoreciendo el proceso de apreciación estética argumentada y el juicio crítico, según los OA 04 y 05 del marco curricular (Ministerio de Educación, 2023). La relación entre el texto y la imagen permite un análisis profundo y la reflexión crítica de los mensajes visuales (Niedermaier, A., 2019).

Desde una mirada formativa integral, la fotonovela contribuye al fortalecimiento de competencias clave vinculadas a la realización personal, la participación ciudadana y el aprendizaje permanente (Escalante Ferrer, A. E., Coronado Fernández, S. E., Moctezuma Ramírez, E. E., 2023; Tiana Ferrer, A., 2011; Molina Lara, L. M., 2024). Este desarrollo por etapas promueve múltiples competencias, como, por ejemplo, aprender a aprender, al exigir que el estudiante sea capaz de planificar, autorregularse, evaluar su capacidad de evaluación constante y su ajuste al proceso creativo, favoreciendo la toma de conciencia sobre las estrategias de aprendizaje. Así mismo, el análisis crítico de mensajes visuales contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de filtrar la información de forma responsable, competencias necesarias en una sociedad tan mediáticamente saturada (Casado Mestre, F., 2004; Escalante Ferrer, A. E., Coronado Fernández, S. E., Moctezuma Ramírez, E. E., 2023).

El anclaje de la imagen y el texto de la fotonovela favorece el fortalecimiento de la competencia comunicativa, al demandar un uso intencionado del lenguaje escrito al trabajar en guiones, diálogos y narraciones, junto al lenguaje visual, el cual exige que el estudiante sea capaz de construir un sentido narrativo (Casado Mestre, F., 2004; Niedermaier, A., 2019; Tiana Ferrer, A., 2011). Se suma también el desarrollo del tratamiento de la información y la competencia digital,

puesto que el registro, edición y estructuración requieren un mínimo de uso de herramientas digitales, tales como cámaras y herramientas de edición de imágenes, acercando a los estudiantes a formas de producir medios visuales propias de los medios contemporáneos (Casado Mestre, F., 2004).

Por otro lado, la elaboración de una fotonovela fomenta habilidades sociales y ciudadanas, fuertemente ligadas al trabajo colaborativo, la convivencia y la participación activa, al tener que trabajar y organizarse grupalmente, respetando las ideas ajenas y tomar decisiones en conjunto (Casado Mestre, F., 2004; Tiana Ferrer, A., 2011). Al ser productores de imágenes y relatos, los estudiantes pueden expresarse a través de la fotonovela, protestando sus inquietudes y sus problemáticas sociales, fortaleciendo sus posiciones como sujetos críticos y conscientes de tu entorno social (Escalante Ferrer, A. E., Coronado Fernández, S. E., Moctezuma Ramírez, E. E., 2023). La elaboración de la fotonovela requiere mucha planificación, autonomía y razonamiento complejo, considerando que los estudiantes deben poder anticipar acciones, resolver problemáticas narrativas y estéticas y tomar decisiones fundamentales a lo largo de su producción (Niedermaier, A., 2019; Molina Lara, L. M., 2024; Palacio, M. Eugenia, M. Asis, M. B., Fernández Zapico, A., s.f.).

Sin embargo, es necesario reconocer las limitaciones presentes en esta investigación. Una de las más relevantes se relaciona con la escasez de material académico que aborde la fotonovela como un objeto de estudio y como recurso pedagógico, lo que reduce las posibilidades de su profundización teórica. Esta falta de producción académica parece estar vinculada, en gran medida, a la percepción de la fotonovela como un formato obsoleto, desplazado por otros medios de entretenimiento y lectura con potencial educativo, así como por factores asociados a sus costos de producción y a la mayor visibilidad y popularidad del cómic estadounidense y japonés dentro del ámbito cultural. Esta

situación ha contribuido a que la fotonovela quede relegada a un segundo plano dentro de los estudios visuales y pedagógicos.

A ello se suma una limitante de carácter metodológico, dado que la presente investigación no posee una aplicación práctica que permita demostrar la efectividad de los planteamientos desarrollados. La ausencia de datos obtenidos directamente desde el aula impide verificar de manera concreta la efectividad del recurso, así como identificar posibles dificultades de implementación, condiciones adversas o necesidades de adaptación según los contextos escolares, los recursos disponibles o las realidades técnicas existentes. En este sentido, las conclusiones alcanzadas se sostienen principalmente desde una reflexión teórica y proyectiva, lo que delimita el alcance de los resultados obtenidos.

Frente a este escenario, se vuelve especialmente relevante incentivar futuras investigaciones que profundicen en el uso pedagógico de la fotonovela, ya sea a través de experiencias prácticas en aula o mediante estudios académicos más sistemáticos. Se espera que este trabajo pueda despertar el interés de docentes, investigadores y formadores, motivándolos a explorar, replicar y ampliar las ideas aquí desarrolladas, ya sea mediante la implementación del taller propuesto, la adaptación del recurso a distintos contextos educativos o la reapertura de investigaciones que contribuyan a consolidar el valor de la fotonovela como una herramienta didáctica vigente, significativa y con proyección en la educación artística contemporánea.

ANEXOS

TABLA DE COTEJO: INTERVENCIÓN DE FOTOGRAFÍAS		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Recursos visuales	El estudiante identifica y aplica recursos visuales para resaltar las emociones y características propias de los personajes en su relato.	
Recursos narrativos	El estudiante identifica y aplica recursos narrativos para resaltar las emociones y características propias de los personajes en su relato.	
Secuencia narrativa	El estudiante construye un relato que contiene una secuencia narrativa coherente.	
Análisis y pensamiento crítico	El estudiante analiza, identifica y expresa una opinión o crítica constructiva respetuosa acerca de los elementos utilizados en los trabajos de sus pares.	

Tabla 14 Lista de cotejo de actividad de la clase 1

TABLA DE COTEJO: INFORME DE FOTOGRAFÍAS DE ÁLBUMES FAMILIARES.		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Fotografías solicitadas	El estudiante propone mínimo cinco fotografías de su álbum familiar, las cuales son diversas.	
Pregunta 1	El estudiante describe el lugar y tiempo en el que se tomó la fotografía, siendo detallista en su respuesta.	
Pregunta 2	El estudiante describe las memorias de su familiar y suyas en la respuesta, siendo detallista en su respuesta.	

Pregunta 3	El estudiante describe la anécdota oculta tras la fotografía.	
Pregunta 4	El estudiante describe las sensaciones y emociones que trae consigo la fotografía.	
Pregunta 5	El estudiante describe la historia y cultura familiar que se muestra en la fotografía, en base a las entrevistas realizadas a sus familiares.	
Pregunta 6	El estudiante menciona a las personas que componen la fotografía, creando un esquema del árbol familiar.	

Tabla 15 Lista de cotejo de informe.

TABLA DE COTEJO: GUIÓN DE PERSONAJE Y GUIÓN DE HISTORIA		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Asignación de roles	El grupo se organiza y establece el rol de cada integrante en base a sus preferencias y experiencia.	
Escritura de guión de historia	Se ejecuta la escritura del guión de la historia, al menos en un 50%.	
Escritura de guión de personaje	Se ejecuta la escritura del guión del personaje, al menos en un 50%.	
Diseño de secuencia	Se establece la secuencia de las fotografías existentes o de las fotografías a futuro.	
Diseño de elementos visuales/narrativos	Se establecen los recursos narrativo-visuales que se aplicarán en la fotonovela.	
Trabajo colaborativo	Existe un trabajo uniforme y colaborativo en la toma de decisiones, priorizando el diálogo.	

Tabla 16 Lista de cotejo de actividad de la clase 3

TABLA DE COTEJO: FOTOGRAFÍAS		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Uso de encuadre/plano	Los estudiantes presentan fotografías utilizando al menos dos tipos de encuadres/planos presentados en la sesión.	
Uso de ángulos	Los estudiantes presentan fotografías utilizando al menos dos tipos de ángulos presentados en la sesión.	
Uso de luces	Los estudiantes presentan fotografías utilizando al menos dos juegos de luces presentados en la sesión.	
Trabajo colaborativo	Existe un trabajo uniforme y colaborativo en la toma de decisiones y toma de fotografías, priorizando el diálogo.	

Tabla 17 Lista de cotejo de actividad de la clase 4

TABLA DE COTEJO: STORYBOARD		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Asignación de roles	El grupo se organiza y establece el rol de cada integrante en base a sus preferencias y experiencia.	
Selección de elipsis	El equipo establece al menos dos tipos de elipsis para sus trabajos de fotonovela.	
Diseño de encuadres	El equipo define el diseño de los encuadres para cada viñeta.	
Creación de diálogos	El equipo realiza el diseño de diálogos, utilizando los recursos narrativos como globos de texto, onomatopeyas, entre otros.	
Diseño de retícula	El equipo realiza su diseño de retícula en base a los conocimientos de las sesiones	

	anteriores.	
Uso del guión	El equipo utiliza los guiones realizados para la dirección de su storyboard.	
Experimentación con diversas materialidades	El equipo presenta una experimentación en la construcción de su fotonovela, utilizando recortes, lápices, plumones y recursos gráficos, demostrando creatividad.	
Trabajo colaborativo	Existe un trabajo uniforme y colaborativo en la toma de decisiones, priorizando el diálogo.	

Tabla 18 Lista de cotejo de actividad de la clase 5 y 6

TABLA DE COTEJO: USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Uso de recorte inteligente	El equipo presenta una imagen donde se aplicó el uso de recorte inteligente, mostrando el antes y después de aplicar la herramienta.	
Ajuste de luz	El equipo presenta una imagen donde se aplicó un ajuste de luz, mostrando el antes y después de aplicar la herramienta.	
Ajuste de color	El equipo presenta una imagen donde se aplicó un ajuste de color, mostrando el antes y después de aplicar la herramienta.	
Uso de clonar/restaurar	El equipo presenta una imagen donde se aplicó el uso de clonar/restaurar, mostrando el antes y después de aplicar la herramienta.	
Imágenes intervenidas	El equipo presenta al menos ocho imágenes intervenidas durante la sesión, permitiendo observar la diversidad de fotografías y los usos de las herramientas digitales.	

Trabajo colaborativo	Existe un trabajo uniforme y colaborativo en el proceso de intervención de imágenes, priorizando el diálogo y toma de decisiones en conjunto.	
-----------------------------	---	--

Tabla 19 Lista de cotejo de la actividad de la clase 7

TABLA DE COTEJO: MONTAJE DE FOTONOVELA.		
Criterios	Descripción	¿Se cumple? (Sí / No)
Uso de la plataforma digital	El equipo utiliza la plataforma establecida para la creación del proyecto visual, siendo este Canva.	
Diseño de portada	El equipo diseña la portada según los parámetros establecidos, siendo estos: título de la obra centrada, nombres de autores en la esquina inferior izquierda y fecha de publicación en la esquina superior izquierda.	
Estructura de la fotonovela	La fotonovela presenta los componentes básicos, siendo estos: retícula, viñetas y calles.	
Uso de tipografía	El equipo utiliza la tipografía establecida para el proyecto.	
Estructura de sinopsis	El equipo establece la sinopsis de la obra en cuatro líneas, de forma clara y concisa.	
Trabajo colaborativo	Existe un trabajo uniforme y colaborativo en el proceso de montaje de la fotonovela, priorizando el diálogo y toma de decisiones en conjunto.	

Tabla 20 Lista de cotejo de la actividad de la clase 8 y 9

RÚBRICA DE EVALUACIÓN: FOTONOVELA

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Estructura narrativa	La historia presenta inicio, desarrollo y cierre claramente definidos y coherentes.	La historia es mayormente clara, con leves desajustes en su estructura.	La estructura narrativa es confusa o incompleta.	No se identifica una estructura narrativa clara.
Construcción de personaje	Los personajes están bien definidos y muestran coherencia en sus acciones y diálogos.	Los personajes están definidos, pero con escaso desarrollo.	Los personajes presentan características poco claras.	No hay construcción clara de personajes.
Uso de la fotografía	Las fotografías refuerzan la historia, con encuadres y ángulos claros y expresivos.	Las imágenes apoyan la historia, aunque con algunos desajustes.	Las imágenes no siempre se relacionan con la historia.	Las imágenes no aportan a la narración.
Diálogos y texto	Los diálogos son claros, coherentes y bien integrados a las imágenes.	Los diálogos son comprensibles, con leves problemas de redacción o ubicación.	Los diálogos son confusos o poco relacionados con la historia.	Los textos no tienen coherencia o no son legibles.
Trabajo en equipo	Presentan una impecable organización, colaboración y cumplimiento de roles.	Demuestran un buen trabajo grupal, con pequeños problemas de coordinación.	Presentan una participación desigual entre los integrantes.	No se permite observar una participación colaborativa.
Presentación final	Presentación clara, cuidada y ordenada, ideas	Presentación clara, con algunos	Presentación desordenada o descuidada.	Presentación deficiente o incompleta.

	concretas y manejo de la información de manera impecable.	detalles por mejorar.		
Puntaje ideal:				24 puntos.
Puntaje obtenido:				
Comentarios:				

Tabla 21 Rúbrica de evaluación de la clase 10

REFERENCIAS

- Acaso, M., & Nuere, S. (2005). *El curriculum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17(), 207-220.
- Anderson, L.W., Krathwohl, D. (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman, New York.
- Aparici, R. (1992). *Cómic y fotonovela en el aula*. Ediciones de la Torre.
- Baquedano, O. (2024) Rol docente para el aprendizaje profundo de los estudiantes del sistema escolar: una revisión sistemática. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 9(16), 97-110. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol9iss16.2025pp%pp>
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Editorial Paidós.
- Casado Mestre, F. (2004). *La fotonovela y su utilización como recurso expresivo en el aula*. *Comunicar*, 22, 95–99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=859178>
- Escalante Ferrer, A. E., Coronado Fernández, S. E., Moctezuma Ramírez, E. E., (2023). *La dimensión metacognitiva de la competencia aprender a aprender en titulaciones españolas*. *Sinéctica*, (60), e1457. Epub 26 de junio de 2023. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2023\)0060-004](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2023)0060-004)
- Estupiñán Ricardo, J., Romero Fernández, A. J., & Leyva Vázquez, M. Y. (2022). *Presencia de la investigación científica en los problemas sociales post pandemia*. *Revista Conrado*, 18(86), 258-267.
- Fasce, E. (2007). *Aprendizaje profundo y superficial*. *Revista de Educación en Ciencias de la Salud*. 4 (1): 7-8
- Fullan, M. & Langworthy, M. (2014). *A Rich Seam : How New Pedagogies Find Deep Learning* (Pearson). https://www.michaelfullan.ca/wp-content/uploads/2014/01/3897.Rich_Seam_web.pdf
- Gálvez Fernández, A. M. (2006). *Motivación hacia el estudio y la cultura escolar: Estado de la cuestión*. *Pensamiento Psicológico*, 2(6), 87–101. <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/47/43>
- Gamboa Solano, L., Guevara Mora, M. G., Mena, Álvaro, & Umaña Mata, A. C. (2023). Bloom's revised taxonomy as a support for the writing of learning outcomes and constructive alignment. *Innovaciones Educativas*, 25(38), 140–155. <https://doi.org/10.22458/ie.v25i38.4529>

- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista Electrónica de Motivación y Emoción (REME), 1(0). <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>
- González Agudo, I. (2019). Arte y Simulacro: La Fotonovela como recurso para entender las dinámicas sociales contemporáneas en torno a la postfotografía. En IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible. Editorial Universitat Politècnica de València. 346-354. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9545>
- Huberman, M., Bitter, C., Anthony, J. y O'Day, J. (2014). *Findings from the study of deeper learning. Strategies, structures, and cultures in deeper learning network high schools*. American Institutes for Research. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED553360.pdf>
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible [teoría cómic]*. Ediciones B.
- Mela Contreras, J., Montenegro-González, C., & Carvallo Gallardo, V. (2025). *Análisis de experiencias de educación artística y su aporte al fortalecimiento de la convivencia y habilidades socioemocionales, durante y post pandemia COVID-19, en escuelas de O'Higgins, Chile*. Revista Brasileira de Educação, 30, e300040. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782025300040>
- Ministerio de Educación de Chile. (2023). *Actualización de la priorización curricular para la reactivación integral de aprendizajes: Artes Visuales*. Unidad de Currículum y Evaluación.
- Ministerio de Educación de Chile. (2024). *Programa de estudios Segundo medio Artes Visuales*. Unidad de Currículum y Evaluación. <https://www.curriculumnacional.cl/recursos/programa-estudio-artes-visuales-2-medio>
- Molina Lara, L. M. (2024). *La Metacognición: Estrategia para el Desarrollo de Competencias Académicas*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(2), 6124-6142. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11030
- Nápoles Nápoles, K. (2023). *Desmotivación escolar de los alumnos como resultado del fenómeno educativo postpandemia: aproximación desde una revisión sistemática*. Revista Ecos de la Academia, 9(17), 57–81. <https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v9i17.881>

- Niedermaier, A. (2019). *La fotonovela: un camino posible para los desafíos de un nuevo modelo de mujer*. Cuaderno 91, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, 47–63. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi91.3816>
- Ortega-Díaz, C., & Hernández-Pérez, A. (2015). *Hacia el aprendizaje profundo en la reflexión de la práctica docente*. Ra Ximhai, 11(4), 213–220. Universidad Autónoma Indígena de México. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46142596015>
- Palacio, M. Eugenia, M. Asis, M. B., Fernández Zapico, A. (s.f.). *Marco Conceptual de las Competencias Básicas para el Aprendizaje*. Revista de Psicología INFAD. <https://www.redalyc.org/>
- Palomo del Blanco, M. del P. (2014). *El autoconcepto y la motivación escolar: Una revisión bibliográfica*. International Journal of Developmental and Educational Psychology (INFAD Revista de Psicología), 6(1), 221–228. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v6.737>
- Sanz, F. (2007). *La fotobiografía: Imágenes e historias del pasado para vivir el presente*. Ediciones del Bronce.
- Simo Poma, L., & Villegas Quispe, M. (Eds.). (2023). *Educación en transición hacia la postpandemia: desafíos y oportunidades*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos (CISE). <https://cise.pucp.edu.pe>
- Tiana Ferrer, A., (2011). *Análisis de las Competencias Básicas Como Núcleo Curricular en la Educación Obligatoria Española*. Facultad de Educación, UNED. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28905>
- Usán Supervía., P., & Salavera Bordás, C. (2018). *School Motivation, Emotional Intelligence and Academic Performance in Students of Secondary Education*. Actualidades En Psicología, 32(125), 95-112. <https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>
- Valenzuela, J. (2007). *Habilidades de pensamiento y aprendizaje profundo*. Revista Iberoamericana de Educación, (46/7), 1–9. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Vásquez-Pajuelo, L., Vila-Gómez, D. A., & Tuesta-Vila, J. A. (2020). *Habilidades blandas y el impacto de la COVID-19 en la educación superior*. Review of Global Management, 6(1), 41–49.