

Colombia para niños

Juliana Otero Posada
Trabajo de Grado para optar por el título de Comunicador Social

Campo Profesional: Editorial

Director de tesis: Pablo Arrieta

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Carrera de Comunicación Social
Bogotá
Presentada el lunes 24 noviembre de 2014

Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana
Artículo 23

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

CONTENIDO

<i>Introducción</i>	<i>3</i>
<i>Capítulo 1</i>	<i>4</i>
LA TECNOLOGÍA COMO MUNDO	
<i>Capítulo 2</i>	<i>7</i>
LA ESCUELA, LA TECNOLOGÍA Y EL CÓMIC	
<i>Capítulo 3</i>	<i>9</i>
CÓMICS EN EL MUNDO	
<i>Capítulo 4</i>	<i>26</i>
COLOMBIA PARA NIÑOS	
<i>Conclusiones</i>	<i>41</i>
<i>Bibliografía</i>	<i>42</i>

Introducción

El mundo está cambiando: las tecnologías hacen parte fundamental de la vida cotidiana. Es difícil pensar un día de la vida sin obtener noticias por el teléfono móvil, sin chatear con familia o amigos por aplicaciones como *Whatsapp*, sin revisar el tráfico antes de salir con *Waze*, sin tener una herramienta tan útil como la cámara para poder fotografiar un momento que no se va a repetir.

La tecnología permite que las distancias y los límites se difuminen. Es posible hablar con alguien en tiempo real entre desde cualquier lugar del mundo. Las comunicaciones son inmediatas, ya no toca esperar meses a que llegue un comunicado, ya desactualizado pues, en cuestión de segundos estamos informados y actualizados. Como hemos sido los creadores y estamos inmersos en este mundo tecnológico, es muy difícil no intentar seguir el ritmo que está proponiendo, acelerado y lleno de contenido.

Pensando en la combinación de la educación con la tecnología, planteo inicialmente la idea de un libro pop-up que mostrara de manera interactiva las regiones de Colombia, los departamentos, sus ríos, las variedades etnológicas y su flora y fauna. Luego de analizar lo fácil que sería la obtención de esta información en la web o por vía *Google Earth* no llegaría a ser un proyecto competitivo.

Es así como entra a jugar *Colombia para niños*, una aplicación en donde la forma de cómo cada niño vive Colombia, es decir los lugares que ve, lo que le parece inquietante e interesante, las personas que conoce, todo lo que hace parte de su experiencia como colombiano o como turista se puede plasmar aquí de una forma divertida y entretenida. Es una oportunidad para aprender sobre el país y enriquecer su vivencia, aprendiendo a contar historias a través de un formato tipo cómic en donde se permite jugar con el texto y las imágenes con un incentivo del uso de la imaginación.

La idea de la creación de una aplicación dirigida a los niños en donde ellos pudieran ser autores y no solo consumidores de información era más atractiva. Los niños entran a formar parte de este mundo globalizado y tecnológico fácilmente. A través de diferentes dispositivos móviles como los *Smartphones* y las *Tablets* comienzan a explorar un mundo nuevo lleno de posibilidades y facilidades que es encantador.

Capítulo 1

LA TECNOLOGÍA COMO MUNDO

La enseñanza se ha implementado desde el inicio de la historia. Existía una figura quien era el que tenía el conocimiento, y por lo tanto la cultura, y se reunía con sus estudiantes para transmitirles su saber de manera magistral. Dicha práctica se ha venido manteniendo durante los años y pequeñas cosas de la misma se han transformado adaptándose así a los cambios culturales y sociales generados en el mundo. Su práctica se caracteriza por un profesor, que es quien ha estudiado previamente y es experto en un tema determinado y por uno o más estudiantes que escuchan su discurso y reflexionan sobre el mismo.

Recientemente la forma de enseñar y el sistema educativo han sido muy criticados. El libro *La escuela modo de empleo. De los "métodos activos" a la pedagogía diferenciada*, escrito por Philippe Meirieu, cuestiona los métodos tradicionales y expone cuáles podrían ser sus fallas más grandes. Por un lado el autor dice que lo que caracteriza a la escuela es su inmovilismo en donde, en las clases magistrales, el profesor es el único que habla con apoyo de diapositivas o del tablero; los estudiantes por su parte están sentados oyendo la información dictada y actúan de forma pasiva. Sin embargo esta actitud pasiva y relajada no garantiza que los alumnos aprendan, pues nadie los ha formado para escuchar. La información dada por el profesor es solo eso, información, pero el estudiante es el que debe, por medio de herramientas pedagógicas, ser capaz de integrar dicha información, analizarla y convertirla en conocimiento para que sea útil para su vida (Meirieu, P, 1997).

Por otro lado Meirieu destaca que en la escuela hace falta la adquisición de capacidades metodológicas (leer, escuchar, aplicar, sintetizar), adquisición de competencias que permiten comprender y dominar (encarnar saberes y su relación con el mundo), desarrollo de facultades creadoras y por último una guía hacia la elección profesional (Meirieu, P, 1997).

Con los avances tecnológicos y las nuevas herramientas que este facilita la escuela no debe quedarse atrás. Debe estar al día e ir al ritmo de estos cambios. En el libro *Ordenadores en las aulas, la clave es la metodología*, escrito por miembros del equipo de la comunidad Catalana de WebQuest, menciona que actualmente la escuela es como una isla, está aislada de los cambios tecnológicos y de las nuevas formas de interacción que poco a poco se van presentando. Existe una lucha por la resistencia de los métodos tradicionales, pues hay una creencia de que este es el medio o la estrategia que más funciona y que ha funcionado por muchos años (Barba, C., & Sebastiá Capella, 2010).

Aunque para algunos estudiosos la tecnología y la obtención de la misma tiene un tinte puramente capitalista, en donde solo cierto tipo de personas con unas facilidades económicas pueden disfrutarla, esta se ha venido expandiendo a pasos agigantados. “Sabemos que las tecnologías son un componente capitalista fuertísimo, todo el capitalismo cognitivo está configurado desde las tecnologías, pero tampoco es para volverse uno apocalíptico y resistirse y ocultarse a la tecnología” dice la pedagoga y profesora de la Pontificia Universidad Javeriana Mónica Bermúdez (Bermúdez, 2014). Los precios de los dispositivos han disminuido por la gran oferta que existe y esto ha permitido que muchas personas puedan disfrutar de sus beneficios a un precio cómodo. Los niños se han convertido en maestros en su uso. La búsqueda de información, de imágenes, de videos, entre otros es una actividad diaria para ellos y muy fácil de hacer.

Al ver cómo las dinámicas de obtención de información varían y cómo los estudiantes avanzan sus capacidades con el uso de la tecnología, los mismos exigen a la educación un cambio en sus dinámicas. “(...) ese uso de la tecnología tiene que ser más en una vía en que los niños puedan crear, que los niños se sientan productores de esa realización al interior de la tecnología que propiamente uno darles unos contenidos explicativos, guiados, gobernados por uno y que se le va volviendo a los niños casi que un aprendizaje por encargo” (Bermúdez, 2014).

Internet es un vasto mundo lleno de información. Al utilizar esta herramienta es posible encontrar artículos de diarios de años pasados, ensayos sobre libros, artículos de opinión, libros completos, revistas, películas, música, entre otros. Un sinnúmero de contenidos escritos, visuales y gráficos se encuentran y permiten ahondar un mundo al alcance de todos. Internet se ha convertido en un tesoro muy preciado, tanto así como una biblioteca, pues la cantidad de contenidos no solo es innumerable sino que es de fácil acceso, para cada vez más gente.

Para obtener una información concreta sobre un determinado tema la búsqueda puede durar unos segundos, sin embargo, en las bibliotecas para conseguir esa misma información se debe hacer una búsqueda concreta de un libro que contenga un tema parecido o relacionado con lo que se busca y mirar en diferentes fuentes; este proceso es más dispendioso. Así como en Internet se encuentran gran variedad de contenidos, también hay una desorganización del mismo que entra en caos (Barba & Sebastián Capella, 2010). Este caos es muy criticado, pues no es fácil encontrar veracidad de la información. Sobre un mismo tema hay innumerables fuentes de las cuales no todas se pueden dar fe.

Los niños están aprendiendo a un ritmo similar al que se genera la tecnología. Hay una errada concepción en cuanto al uso de la tecnología en la escuela. Bermúdez afirma que los niños necesitan herramientas de autor, que les permitan explorar, aven-

6

turarse y generar contenidos, más no herramientas que les inspiren una actitud pasiva en donde no hay espacio para la creación y la obtención del poder de explorar (Bermúdez, 2014).

Tanto los maestros como los alumnos con el uso de la tecnología presentan desafíos. Por un lado, los docentes deben usarla “(...) aprovechando la seducción que ellas generan en los niños, haciendo que los contenidos sean desafiantes cognitivamente” (Bermúdez, 2014), generando espacios de creación y expresión, con el fin de lograr un hábito de investigación y exploración más dinámica. Por otro lado, los alumnos deben estar dispuestos tener una actitud activa frente a las acciones que se les propone, en donde deben crear, buscar, unir diferente información y así formar conocimiento, con un aprendizaje auto dirigido e informal que se adapte a sus necesidades y deseos.

A partir de estas nuevas dinámicas que se están presentando, tanto la enseñanza como los maestros deben adaptarse y utilizar estas herramientas a su beneficio. Su oficio debe reinventarse, la lucha en contra a la tecnología o el hecho de seguir supliendo un papel o un rol que ya la tecnología cubre, no va a ser beneficioso para la educación y pone en riesgo que su trabajo entre en un proceso de obsolescencia.

Capítulo 2

LA ESCUELA, LA TECNOLOGÍA Y EL CÓMIC

Se puede decir que el cómic es uno de los medios de comunicación de masas más atractivos. Su encanto se basa en la combinación de una imagen dibujada acompañada por lo general de la palabra escrita. Las viñetas y las imágenes que se articulan entre sí, generan una secuencia para formar una tira y desarrollar de esta forma una historia o ilustrar un concepto.

En el libro *Análisis e interpretación del cómic, ensayo de metodología semiótica* de Miguel Ángel Muro Munilla se ejemplifica la estética del cómic como un dibujo estilizado y simplificado el cual consigue un mensaje de alta rentabilidad y comunicación. La imagen que se presenta tiene una condición metonímica, es decir que la viñeta representa un momento o fragmento de una secuencia mayor. La escogencia de esta imagen debe ser precisa para que el lector pueda intuir lo que pasa antes y después de la situación que está viendo.

El cómic como texto narrativo posee un carácter dinámico al igual que el cine, las novelas y el teatro. De igual manera es estático y se entiende bajo su atemporalidad lírica, es decir, sus imágenes y textos pueden verse y releerse cuantas veces sea necesario y al gusto del lector, a diferencia del cine en donde la visualización de las imágenes es tan rápida y no se puede detenerse ni revisar algún material pasado. Dicha cualidad de arte espacial y temporal permite que se aproveche la posibilidad de prescindir de la linealidad y poder plantear opciones junto con las acciones simultáneas. De esta forma, el lector del cómic tiene la libertad para abordar, repetir e interrumpir la comunicación.

Los dos códigos que se presentan, imagen y texto, permiten una complejidad significativa que choca con la aparente sencillez y transparencia del texto. Este dinamismo permite que se aproxime lo escrito y lo visual, logrando así una fácil decodificación.

El análisis y su interpretación deben ir más allá de la traducción de las palabras, debe darse un proceso de relación del texto con corrientes artísticas, donde el lector pueda fijar su atención en descubrir elementos y encontrar realmente el valor y la riqueza del contenido que tiene en sus manos.

J. L. Rodríguez Diéguez en su libro *El cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza*, afirma que el cómic surge como un instrumento polarizado hacia el entretenimiento y la diversión con una función distractora y casi exclusiva.

El autor menciona seis objetivos del cómic en la enseñanza:

- 1. Reflexión sobre el lenguaje verbo icónico:** a través del lenguaje verbal y las imágenes se posibilita y demanda la producción de informaciones verbales a icónicas y viceversa.
- 2. Entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos:** a partir de distintos niveles de significación como la historieta global, la viñeta, el globo, entre otros.
- 3. Consecución de niveles de generalización:** permiten procesos particulares de inducción.
- 4. Combinación de técnicas de trabajo:** ya sea en grupo, inductivo, crítico, creativo, expresión oral o escrita.
- 5. Actividades creativas:** desde la cooperativa de creación hasta la elaboración personal e individual de una historieta
- 6. Alto nivel de tolerancia crítica:** genera desarrollo armónico y ordenado por los mensajes implícitos del comic, análisis de viñetas con significación y capacidad crítica y tolerante.

La combinación de texto e imagen es muy importante. El autor del libro *The Sketchnote Workbook*, Mike Rohde, dice que esta actividad comprende a todo el cerebro. El cerebro se define por su lado verbal, hemisferio izquierdo, en donde están las palabras, la lógica y el lenguaje y por el lado visual, hemisferio derecho, donde se desarrollan las imágenes, dibujos e imaginación. Como todo el cerebro está trabajando sus funciones, esta estrategia es válida para generar una mejor recordación de las cosas (Rohde, M,2014).

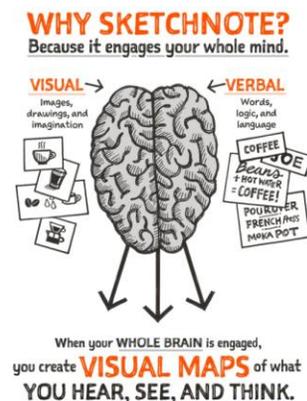


Figura 1.

Capítulo 3

CÓMICS EN EL MUNDO

El cómic es una herramienta muy utilizada y útil para contar historias. La combinación de imagen y texto enriquecen la narrativa de manera encantadora. A través de los años, muchos países han utilizado el formato de cómic para contar sus propias historias y llegarle a diferentes públicos. En México, China, Bélgica, Francia y otros países han implementado el uso del cómic para contar su historia, un medio diferente a los usados regularmente como el cine, la televisión, el teatro, la radio y la publicidad.

La flexibilidad del cómic y la de la tecnología permite que se encuentre un amplio rango de estos esquemas. Es posible localizar, caso del Reino Unido, un cómic interactivo, llamado *Comics in the Classroom*, que busca la narración de historias como Jack el destripador o un video juego, *Valiant Hearts*, sobre las trincheras en la Primera Guerra Mundial realizado por unos franceses.

Estos cómics más que contar historias pretenden vender y visibilizar un país, una situación o vivencia. Gracias a su riqueza gráfica y textual la experiencia de leerlos e interactuar es profunda y gratificante. Se convierten entonces en más que un objeto de entretenimiento, son una herramienta de conocimiento que evidencia situaciones e historias. A través de su lectura se pueden desarrollar pensamientos de crítica, en donde la lectura de imágenes crea argumentos para tener una posición política, social y/o cultural.

Veamos a continuación algunos ejemplos del uso del cómic para fomentar la educación.

MEXICO

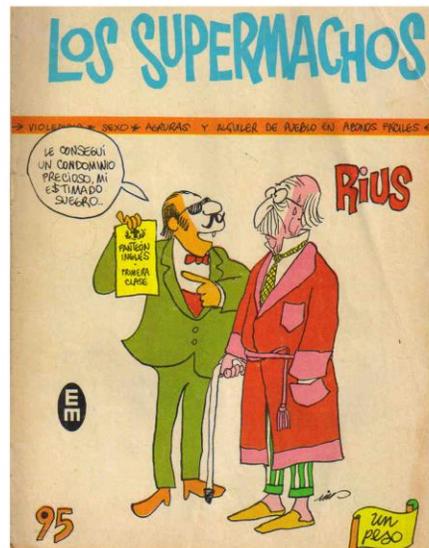


Figura 2.

Uno de los más destacados e importantes exponentes del cómic en México es Eduardo del Río García, Rius. Este caricaturista y escritor nació en Zamora, Michoacán en 1934. Es autor de más de 100 libros en donde su escrito informal, sus ilustraciones y recortes de otras obras artísticas de otros autores lo caracterizan. En sus proyectos maneja un lenguaje sencillo y coloquial, con el fin de ser más cercano a los lectores. (Que de Libros.com, 2008)

En los años 40, la industria del cómic estaba muy fuerte en México. Los mexicanos creían que al comprar dichas historietas estaban contribuyendo a la creación de narraciones y que por lo tanto estaban incluidos en las mismas. Su auge creó la idea de ser un proyecto comunitario, no se veía como un bien de consumo con historias inventadas. El acto de leerlas se convirtió en una actividad patriótica. Con el fin de crear y conservar lectores los editores decidieron incluir la mexicanidad para una mayor identificación. Esta estrategia funcionó, pues era una lectura que se relacionaba con la vida y la cultura del lector.

Este tipo de herramientas, junto con los medios de comunicación y las interacciones cotidianas permitieron que los mexicanos tuvieran un conjunto de imágenes y argumentos con los que podían describir, matizar y discutir las realidades a las que se

BELGICA



Figura 4.

Las aventuras de Tintín es una serie de comics creada en 1929 por el belga Georges Remi, más conocido como Hergé. Tintín es un reportero que también realiza tareas de detective para perseguir villanos y criminales. Dicho objetivo lo lleva a diferentes lugares del mundo junto con sus compañeros y amigos. El personaje se basa en unos principios básicos como la fidelidad y el compañerismo. Hergé ha basado sus historias en hechos reales y en culturas que han influenciado de manera significativa a Bélgica.

El primer libro fue Tintín en el país de los soviets. Desde su publicación fue un éxito total para los niños y los adultos. Tintín se convirtió en un modelo a seguir para los niños rápidamente y a través de sus historias podían transportarse a diferentes lugares del mundo como China, América, Australia, el Congo, entre otros.

Las historias han generado mucha controversia, pues por un lado se dice que el autor se basa en estereotipos y por el otro se generaron preguntas acerca de su ideología de extrema derecha, pues en sus cómics se evidenciaba, sobre todo en Tintín en el país de los soviets y Tintín en el Congo. El primero se vio como un trabajo de propaganda anti-comunista y el segundo, no menos controversial, por su carácter defensor del colonialismo y las representaciones altamente racistas de los nativos africanos en el Congo belga.

Aunque Hergé se defendió de estas acusaciones diciendo que estos dos cómics eran locuras juveniles, a la escuela y los seguidores les sigue generando duda el uso de sus cómics para promover ideales políticos (Laser-Robinson, s.f).

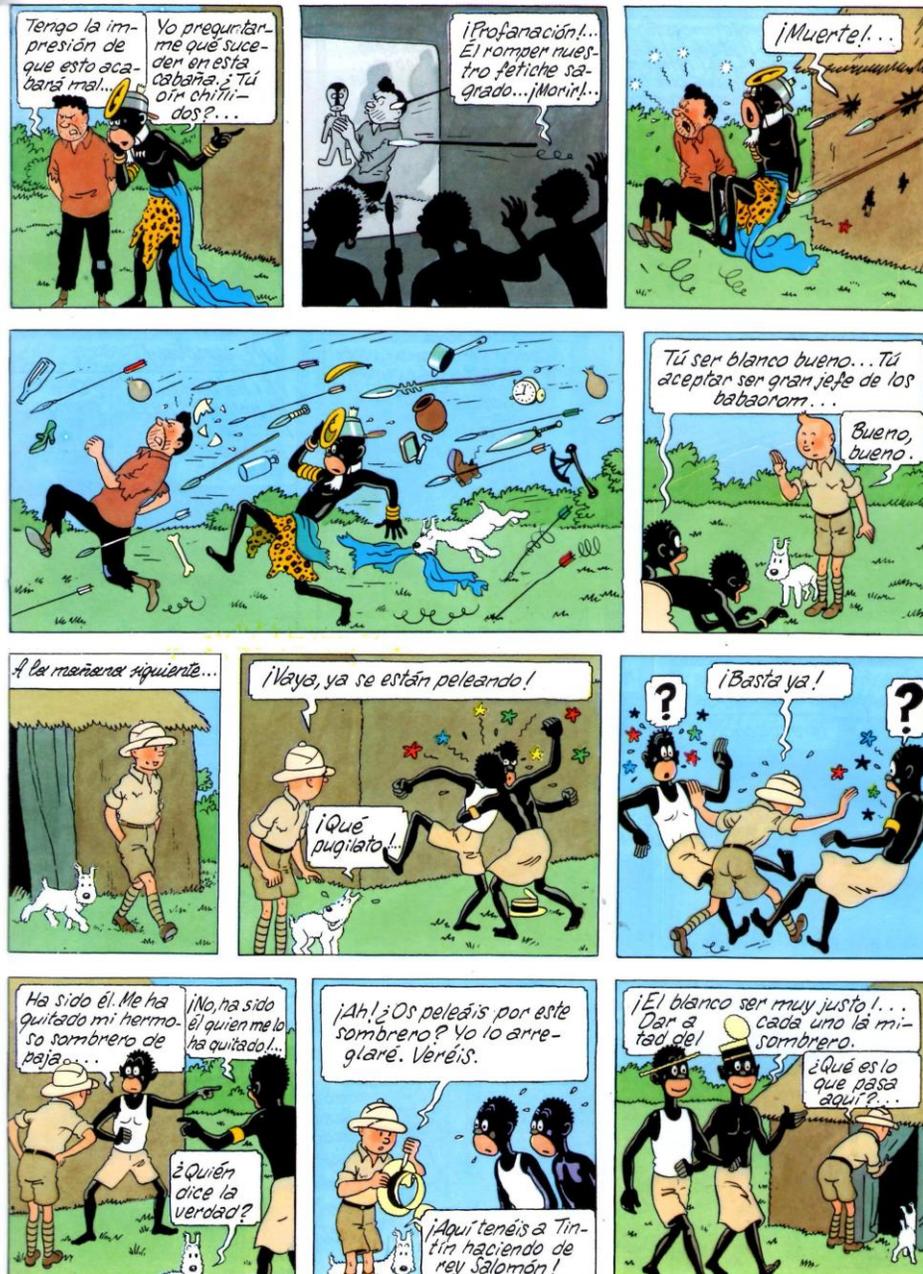


Figura 5.

ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

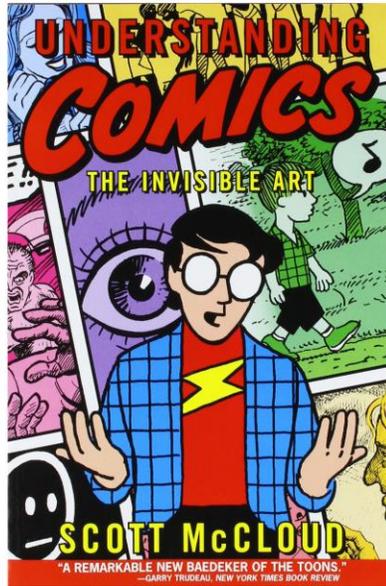
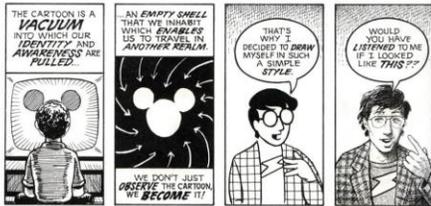
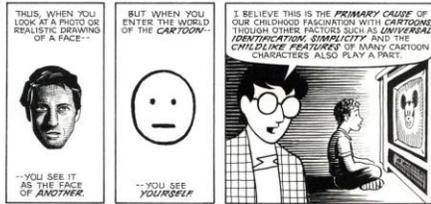
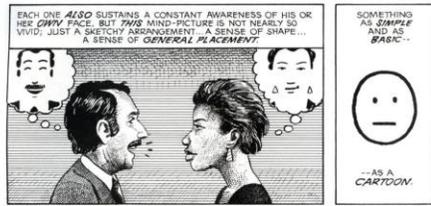


Figura 6.

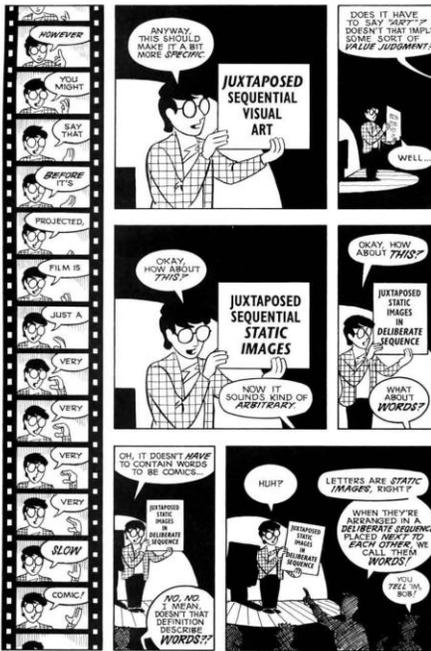
Understanding Comics (Entendiendo los cómics) es un libro diseñado y escrito por Scott McCloud. En él se explican los funcionamientos del cómic y sus aspectos visuales para facilitar la comunicación. Es un libro teórico que usa el lenguaje del cómic para enseñar los principios del mismo.

El libro ha sido traducido a 16 idiomas y utilizado por expertos en libros, diseñadores de juegos, animadores, desarrolladores de web, entre otros profesionales. Entre los temas que trata están: definiciones, historia, potencial, efectos visuales, tiempo y movimiento, psicología de la línea, estilo y color, entre otros.

McCloud también es conocido como uno de los más importantes impulsores del cómic como medio artístico. Ha sido uno de los primeros promotores del Webcomic, un formato digital que permite diferentes posibilidades con el cómic. También ha creado diferentes cómics en los que se destacan *Zot!*, *Las aventuras de Abraham Lincoln* y *Destroy!* (McCloud, S. 1994).



36



8

IRAN

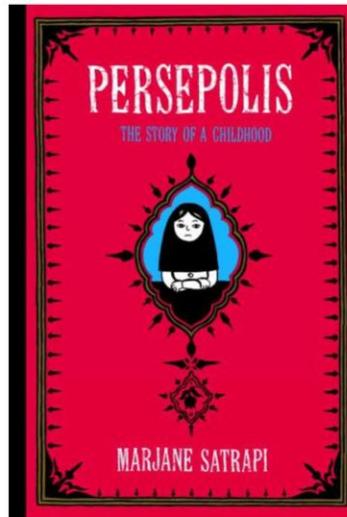


Figura 9.

Persépolis es un cómic escrito por la iraní Marjane Satrapi. Además de ser una historia autobiográfica es el reflejo de la revolución iraní de 1979 que hubo durante el gobierno islámico. Es retratada la manera en cómo vivía y pensaba su familia y amigos. Fue publicado en dos volúmenes en París en el 2000 y 2001 por L'Association, luego en el 2003 fue publicado en Nueva York por Pantheon Books, una división de Random House, Inc.

El cómic trata variedad de temas, va desde lo político hasta los cambios y procesos en la adolescencia, desde la óptica inocente y dulce de una niña. Por otro lado explica cómo es el Islam, siendo este mucho más que velos para las mujeres, también desarrolla cómo es ser un emigrante y qué complicaciones tiene.

El cómic es un reflejo de una realidad que muchos desconocen. La autora le da a los lectores la oportunidad de conocer mejor su cultura, religión y situación política con el fin de conocer la historia de su país a partir de una perspectiva distinta (Martínez & Lobo Álvarez, 2010) y crea un impacto gráfico que permite entender mejor la historia.

17



8



9

Figura 10 y 11.

FRANCIA



Figura 12.

Valiant Hearts: The Great War (Corazones valientes: La Primera Guerra Mundial) es un video juego desarrollado por creativos de UbiSoft Montpellier utilizando tecnología de UbiArt Framework, disponible en el AppStore para iOS, donde se cuenta la historia de cuatro destinos que se entrecruzan.

Toma escena en la Primera Guerra Mundial, donde todos intentan sobrevivir al horror de las trincheras. La estética del juego y su interacción es basada en el cómic, con un estilo y tono único. A través de la interacción del juego la historia lleva a lugares emblemáticos como Reims o Montfaucon para revivir batallas del frente occidental como la Batalla del Marne o la Batalla del Somme.

Es un juego de rol en donde se puede experimentar desde diferentes perspectivas de los participantes de la guerra. El jugador ve el costo humano de la guerra y cómo, aunque es un juego, representa hechos de la vida real (Ubisoft, 2014).

El juego recrea lugares y situaciones reales de la Primer Guerra Mundial.



Figura 13 y 14.

CHINA

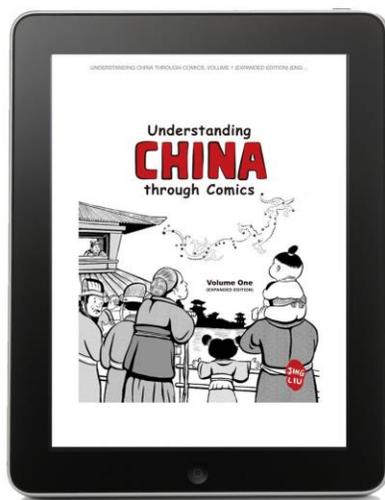


Figura 15.

Jing Liu es el autor y creador del libro *Understanding China Through Comics* (Entendiendo a China a través del cómic). Comenzó siendo un proyecto para sus hijos y para sus amigos. Ahora es un libro con tres volúmenes en donde se transcurren 5,000 años de la historia de China en un formato sencillo y fácil de leer y entender. Liu afirma que quien realmente quiera entender la cultura de China, debe conocer su pasado.

El primer volumen comprende desde el 2697 AC – 220 DC, comenzando con el Emperador Amarillo hasta la dinastía de Han. El formato en cómic busca contextualizar a China desde una mirada externa, suave y fácil de comprender y leer. El autor se centra y explica desarrollos y contextos políticos, que tienen gran complejidad. También resalta el nacionalismo (Liu, J, 2012).

La calidad de las imágenes y su limpieza facilitan la lectura y el enganche con el lector. Es una perfecta herramienta para conocer de forma clara y sencilla la historia y riqueza de la cultura en China.

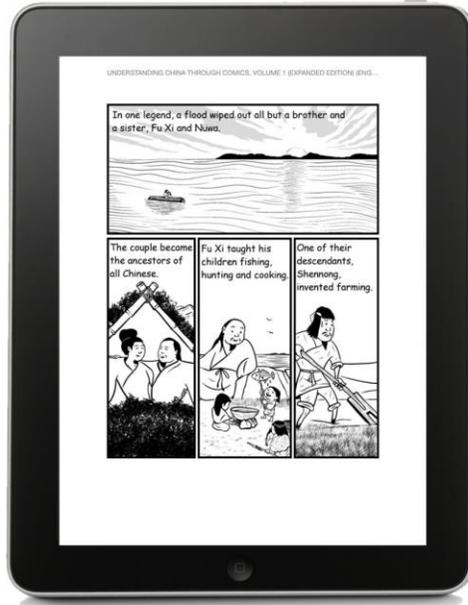
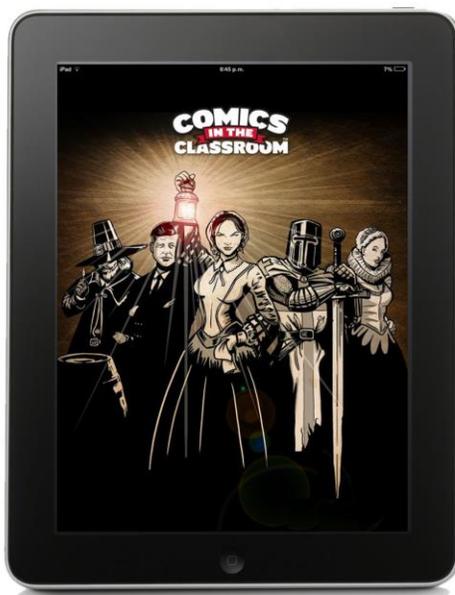


Figura 16 y 17.

REINO UNIDO

Figura 18.



Comics in the classroom (Cómics en el aula de clases) es una revolucionaria iniciativa del Reino Unido para que los niños y jóvenes aprendan de historia. Es una aplicación disponible para iOS, la idea es que no solo se lea el cómic sino que también se interactúe y se haga parte del mismo.

La aplicación presenta varias historias como *Billy el niño*, *El ataque a Pearl Harbor*, *Dam Busters*, *Jack el destripador*, entre otros. Estas están presentadas en un formato cómic ya organizadas sus imágenes y globos, pero sin diálogo. En un primer momento, el alumno debe escoger en qué historia quiere trabajar. Una vez seleccionada aparece un resumen del relato que puede leerse u oírse. Luego se debe escoger qué diálogo o texto va dentro de los cuadros o globos en blanco, aparecerán tres opciones de las cuales una es la correcta, a partir del relato previamente leído (*Comics in the Classroom*, 2012).

Esta aplicación permite que los estudiantes realicen un cómic a partir de lo aprendido con unas ilustraciones muy llamativas que generan recordación.

Hay variedad de historias de las cuales se puede escoger.



En un primer momento aparece una sinopsis de la historia escogida la cual puede leerse u oírse.



Figura 19 y 20.

A partir de la lectura se debe llenar el resto del cómic.
Cada viñeta o globo tiene tres opciones para
completar de manera correcta la historia.



Así quedaría el cómic completo con
diálogos y explicaciones.



Figura 21 y 22.

Capítulo 4

COLOMBIA PARA NIÑOS

Marca País Colombia es un proyecto hecho en conjunto con el gobierno nacional y con el sector privado que busca mostrarle al mundo la perseverancia, dedicación, trabajo y pasión que caracteriza a los colombianos que buscan y quieren un mejor país para vivir. Es una campaña que quiere cambiar los paradigmas que existen tanto dentro como fuera del país, con el fin de ser mejor valorados. La razón de ser de esta iniciativa es que existe una brecha entre lo que se piensa de Colombia y lo que en realidad pasa en el país, fortaleciendo no solo la competitividad de la imagen positiva frente al mundo sino también el orgullo de los colombianos, empoderándolos para que sean multiplicadores del mensaje.

“Marca país trabaja para resaltar los hechos que atraen a los turistas, inversionistas y compradores que finalmente se van convencidos de que Colombia es el destino ideal para vivir una experiencia única” (Marca Colombia, 2013).

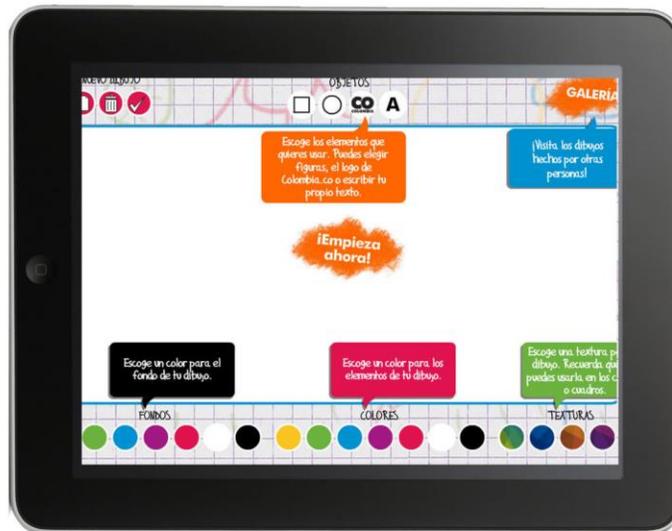
Marca País Colombia utiliza su página web, *Facebook* y *Twitter* como plataformas para promocionar al país. Sus contenidos están enfocados a un público mayor, con intereses publicitarios y de incentivo al turismo. Sin embargo, no hay contenidos ni un espacio destacable para los niños, lo cual es una gran omisión, pues cada día los niños son más activos con la tecnología y sus contenidos.

Actualmente la página de Marca País Colombia tiene una actividad para niños que busca que el niño rediseñe el logo de la entidad con ayuda de plantillas, colores, texturas y letras. Sin embargo, la interfaz es muy limitada, pues el niño actúa como un consumidor pasivo, en donde no está siendo desafiado lógicamente ni intelectualmente. El proceso no exige gran esfuerzo, pues es colocar las diferentes formas y ponerle color o textura. Al ver los resultados y creaciones de los niños, se puede observar que la herramienta es muy limitada y el objetivo perseguido no es el más idóneo para los pequeños.

Esta es la actual interfaz de Marca Colombia.



La plataforma permite escoger objetos, formas, colores y texturas para la creación del diseño.



28 Figura 23 y 24.

Estos son algunos de los dibujos que los niños han creado a partir de la plataforma de Marca Colombia.



Este es un ejemplo de la actividad realizada por un niño.



La nueva aplicación *Colombia para niños* se desarrolla con el fin de ser un espacio para la creación de distintas historias. El lenguaje del cómic será el predominante y a través de este las narrativas se desarrollarán. Esta plataforma funciona no solo como entretenimiento sino también como herramienta de aprendizaje.

Algunas aplicaciones y actividades diseñadas para niños tienen carácter pasivo, es decir el esfuerzo cognitivo y creativo del niño se desarrolla muy poco, pues los objetivos de la actividad pueden llegar a ser obvios y simples, sin ningún desafío. La clave está entonces en crear actividades y herramientas de autor, en donde los niños sean los encargados del desarrollo de las mismas de una forma más inquietante cognitivamente.

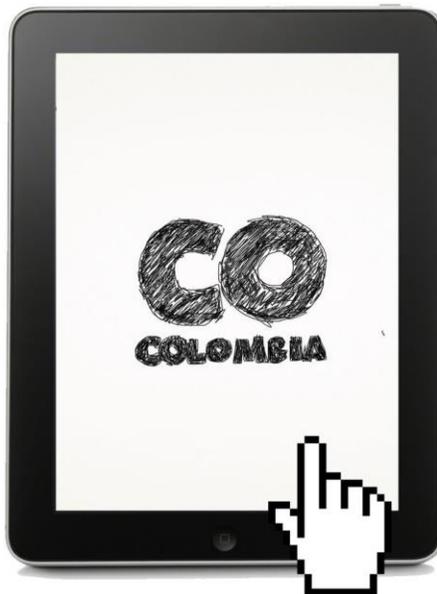
Colombia para niños busca ser ese espacio en donde los niños sean autores de sus propias vivencias e historias en el país. Al ser ellos quienes deben escoger qué es lo que quieren contar, cómo lo van a contar y por qué razón, ya se está creando un reto. Debe haber un proceso de selección de los sucesos más importantes, las fotografías que se irán a utilizar, los dibujos que se pueden crear para resaltar un espacio o una persona y los diálogos o texto que sea pertinente para la comprensión de la aventura. La aplicación está dividida en cuatro segmentos. Estos pueden verse sin ningún orden específico, pues están ahí como herramienta y complemento para el cómic.

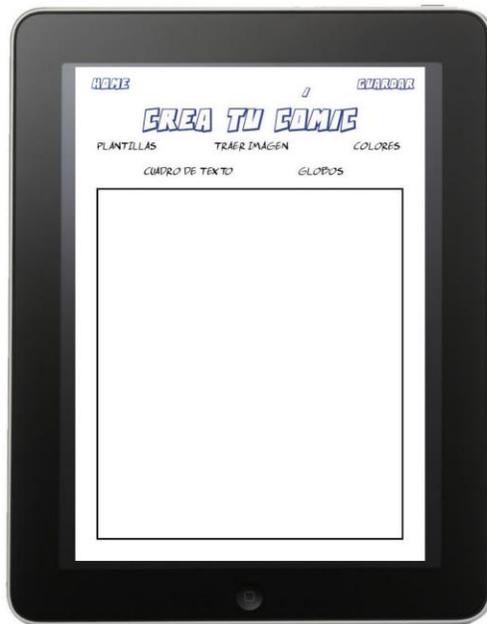
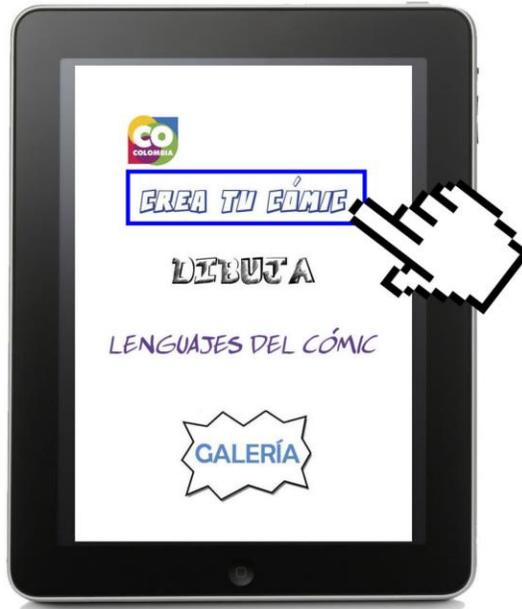
En un primer momento está la opción *Crea tu cómic* la cual da cinco opciones.

1. Plantillas: en donde se pueden escoger cuatro tipos de diseño con diferentes cantidades y tipos de ventanas.
2. Traer imagen: la opción para incluir una imagen guardada en el dispositivo móvil.
3. Colores: es posible decorar con la variedad que presenta.
4. Cuadro de texto: se utiliza para especificar una situación y guiar al lector.
5. Globos: son útiles para los diálogos de los personajes.

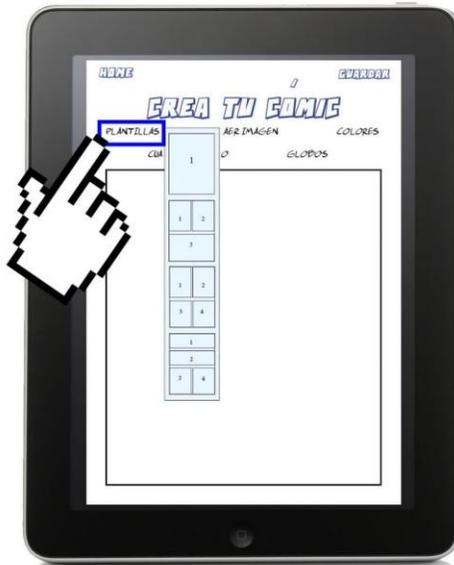
La segunda opción es *Dibuja* en donde se crea un lienzo en blanco con opciones de trazado y color para poder crear personajes, objetos o paisajes. Como tercera parte está *Lenguajes del cómic*, un espacio para observar las diferentes clases de planos que existen y cómo utilizarlos. Con este conocimiento es posible crear diferentes intenciones según lo que quiera rescatar y resaltar el autor del cómic. Por último la Galería es un espacio en donde se publican y comparte los cómics. Ahí es posible leer las demás experiencias de los niños y aprender más sobre su país, Colombia.

Colombia para niños es una aplicación móvil diseñada para crear los mejores cómics sobre el país. Permite contar historias y leer las experiencias de los demás.





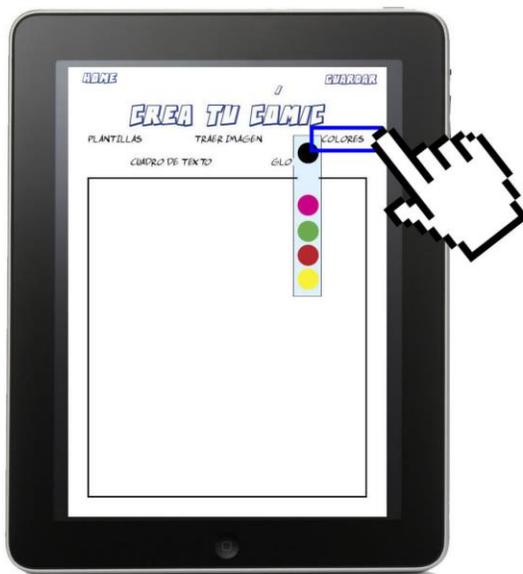
En **CREA TU CÓMIC** comienza la magia de crear historias, con diferentes opciones para recrear el cómic.



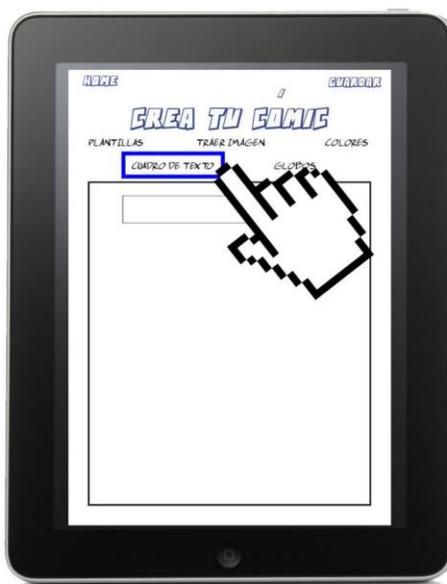
Hay cuatro opciones de plantillas que podrán ser utilizadas según la intención del autor.



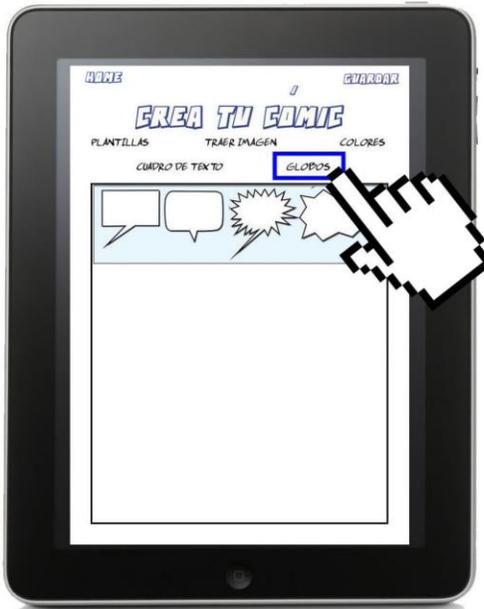
Las imágenes guardadas en el dispositivo móvil podrán ser parte del cómic.



La diferente gama de colores le darán al cómic vida e intencionalidad.



Esta herramienta será útil para describir situaciones o momentos.



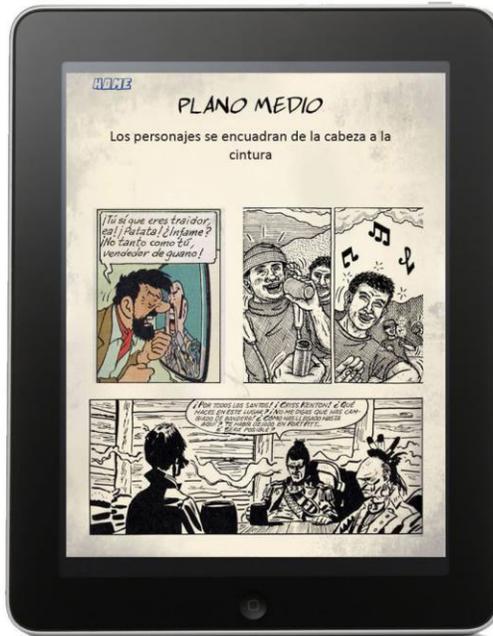
Los diferentes globos permiten crear diálogo entre los personajes.



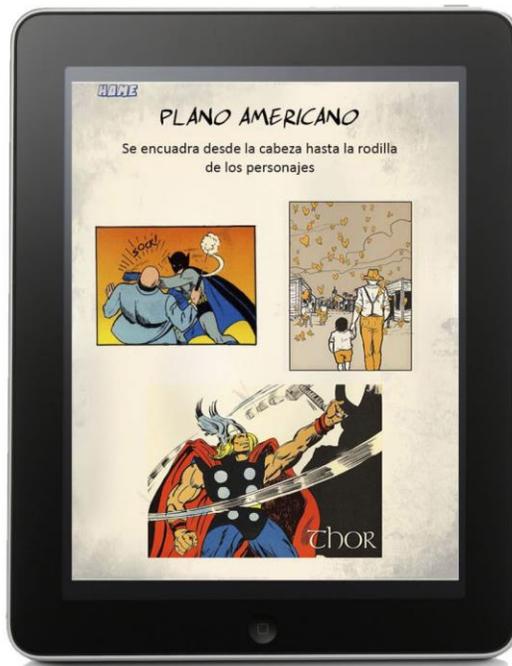


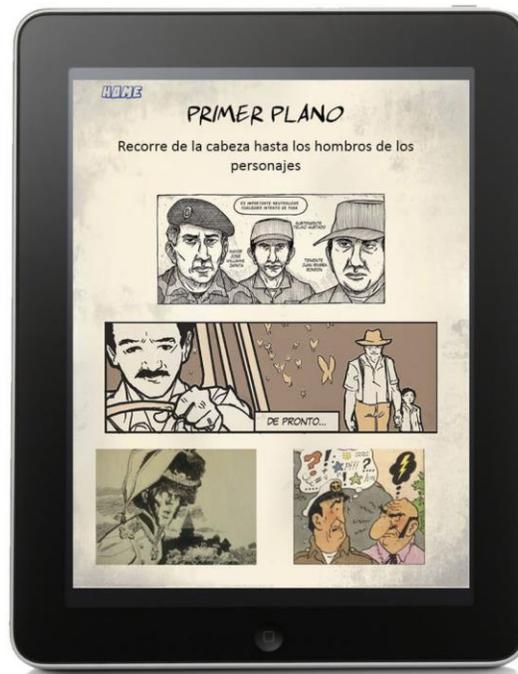
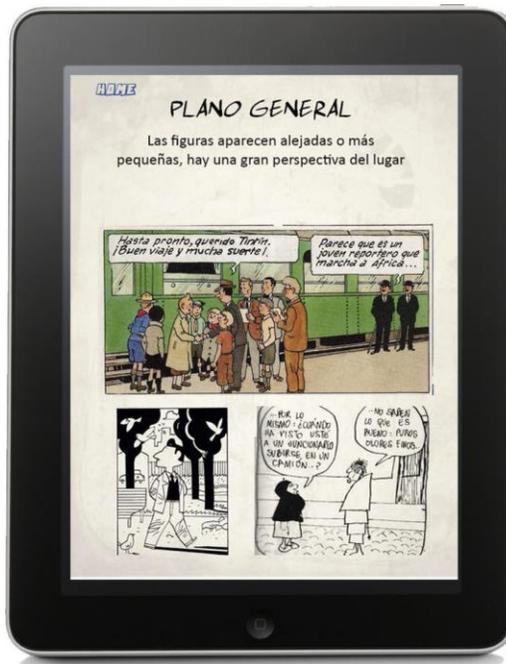
La opción **DEBUJA** permite crear personajes, paisajes, entre otros. Agregándole color y estilo con el lápiz y el marcador.





LENGUAJES DEL COMIC permite conocer las diferentes clases de planos para contar historias.









En la GALERÍA se publicarán y compartirán los cómics que los niños han realizado.





Conclusiones

La tecnología y sus avances cada vez están más cercanos a la población colombiana. Es necesario saberlas utilizar y aprovechar para continuar al ritmo de este mundo globalizado. En la educación es importante implementar el uso de la tecnología, pues no solo facilita las tareas sino que también seduce a los estudiantes para que exploren y entiendan de una forma más cercana los conocimientos. Los niños están tan inmersos en la tecnología, pues durante todo el día están explorando las herramientas que ella brinda, pues destaca favorablemente su curiosidad.

Colombia para niños llega como un proyecto que busca cumplir las necesidades y exigencias de los niños en la actualidad. A partir del uso de las tecnologías, ellos pueden tomar el control de la situación y ser autores de sus propias historias hechas en cómics. Al ellos ser creadores se les está imponiendo un reto, un desafío narrativo en donde los criterios de selección de imágenes, textos y demás contenidos son fundamentales para la narrativa de la historia.

La plataforma será un espacio de diversión, un vínculo hacia la creatividad e imaginación, estarán activos ante el conocimiento y la experiencia. La clave radicará en que los niños aprenderán a contar historias por sí mismos, pues deberán seleccionar información ya sea escrita o gráfica para lograr comunicar aquello que desean. La importancia de la imagen y el texto retomará su valor, sin que ellos lo noten.

Bibliografía

Arizpe, E., & Styles, M. (2004), *Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*, México, Fondo de Cultura Económica.

Ávalos, M. (2013), *¿Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI? De Clementina a las tablets*, Buenos Aires, Editorial Biblos.

Bacher, S. (2009), *Tatuados por los medios*, Buenos Aires, Paidós.

Barba, C., & Sebastián Capella. (2010), *Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología*, España, Graó.

Barbieri, D. (1993), *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Instrumentos Paidós.

Bermúdez, M. (2014, 27 de agosto), entrevistado por Otero, J., Bogotá.

Comics in the Classroom. (2012). Recuperado el 15 de 09 de 2014, de <http://www.comicsintheclassroom.co.uk/>

Cossio, J. s.f. *Barbarie, comics sobre violencia política en el Perú 1985-1990*, Lima, Contracultura.

Del Río, E. (1995), *Los Supermachos*, en EM, México.

“Encuentran una plancha original de Tintín tras mueble en Bélgica” (2014) [en línea], disponible en: <http://www.sandiegored.com/noticias/57598/Encuentran-una-plancha-original-de-Tintin-tras-mueble-en-Belgica/>, recuperado: 27 de septiembre de 2014.

Gordon, W. T., & Susan, W. (1999), *McLuhan para principiantes*, Buenos Aires, Errepar.

Grace, S. (10 de 10 de 2010), *Sarah Grace Holcomb's Educational Resource*, Recuperado el 15 de 10 de 2014, de <http://teachsarahgrace.blogspot.com/2010/10/graphic-novel.html>

Hergé. (2007). *Las aventuras de Tintín en el Congo*. Barcelona: Juventud.

Lambiek Comicipedia. (21 de 03 de 2008). Recuperado el 1 de 09 de 2014, de <http://www.lambiek.net/artists/k/kane.htm>

Laser-Robinson, A. S. (s.f.). An Analysis of Hergé's Portrayal of Various Racial Groups in The Adventures of Tintin.: Recuperado el 15 de 10 de 2014, de An Analysis of Hergé's Portrayal of Various Racial Groups in The Adventures of Tintin.: <http://www.tintinologist.org/articles/analysis-bluelotus.pdf>

Lefever, L. (2013), *The art of explanation*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.

Liu, J. (2012), *Understanding China through comics*, s.e., s.l.

LinkAsia News (2012, 25 de mayo), "China's Rise Result of 'Embracing Other Cultures'" [emisión por televisión], Kwon, Y. (host), Link TV.

LinkAsia News (2011, 14 de octubre), "Understanding China Throgh Comics" [emisión por televisión], Kohara, S. (dir.), Link TV.

Marca Colombia. (2013). Recuperado el 21 de 07 de 2014, de <http://www.colombia.co/>

Martínez, M., & Lobo Alvaréz, L. (2010). *Persépolis. Unidad didáctica para acompañar la película*. Recuperado el 26 de 10 de 2014, de http://www.cmpa.es/datos/2351/PERSEPOLIS_5296.pdf

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*, s.e.

McCloud, S. (2005, febrero), "The Visual Magic of Comics", [videoconferencia], en http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.

McCloud, S. (s.f.). Scott McCloud.com. Recuperado el 3 de 09 de 2014, de <http://scottmccloud.com/5-about/index.html>

Meirieu, P. (1997), *La escuela modo de empleo. De los "métodos activos" a la pedagogía diferenciada*, Barcelona, Octaedro.

Munilla, M. Á. (1958), *Análisis e interpretación del cómic : ensayo de metodología semiótica*, s.e., s.l.

My Free Wallpapers. (2014). Recuperado el 22 de 06 de 2014, de <http://www.my-freewallpapers.net/comics/pages/thor-by-gene-colan.shtml>

Naranjo, J., & Rey, C. (2013). *Gabo. Memorias de una vida mágica*. Bogotá.

Norma Editorial. (2014). Norma Editorial. Recuperado el 11 de 10 de 2014, de Persépolis Integral: <http://www.normaeditorial.com/ficha/012027009/persepolis-integral/>

Rohde, M. (2014), *The Sketchnote Workbook*. United States of America, Peachpit Press.

Rubenstein, A. (2004). *Del "Pepín" "a Los Agachados". Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México: Fondo de Cultura Económica.

Satrapi, M. (1969), *Persepolis, the story of a childhood*, Paris, Pantheon Books.

The Average Gamer Vids (2013, 9 de diciembre), "Valiant Hearts: The Great War Gameplay Demo" [emisión por televisión], Lacey, A. (dir.), The Average Gamer Vids.

Ubisoft. (2014). Valiant Hearts. Recuperado el 05 de 10 de 2014, de <http://www.ubi.com/ES/Games/Info.aspx?pId=13189>

Zalathiel, V., Vargas, Z., Arrieta, L., & Gubern, R. (1982), *El cómic es algo serio*, México, Eufe.

Figuras

Figura 1. Rohde, M. (2014), *The Sketchnote Workbook*. United States of America, Peachpit Press.

Figura 2 y 3. García, E. (1995) *Los Supermachos*, EM.

Figura 4. "Encuentran una plancha original de Tintín tras mueble en Bélgica" (2014) [en línea], disponible en: <http://www.sandiegored.com/noticias/57598/Encuentran-una-plancha-original-de-Tintin-tras-mueble-en-Belgica/>, recuperado: 27 de septiembre de 2014.

Figura 5. Hergé. (2007). *Las aventuras de Tintín en el Congo*. Barcelona: Juventud.

Figura 6, 7 y 8. McCould, S. (1994). *Understanding Comics*, s.e.

Figura 9,10 y 11. Satrapi, M. (1969), *Persepolis, the story of a childhood*, Paris, Pantheon Books.

Figura 12, 13 y 14. Ubisoft. (2014). Valiant Hearts. Recuperado el 05 de 10 de 2014, de <http://www.ubi.com/ES/Games/Info.aspx?pId=13189>

Figura 15, 16 y 17. Liu, J. (2012), *Understanding China through comics*, s.e., s.l.

Figura 18, 19, 20, 21 y 22. Comics in the Classroom. (2012). Recuperado el 15 de 09 de 2014, de <http://www.comicsintheclassroom.co.uk/>

Figura 23, 24, 25 y 26. Marca Colombia. (2013). Recuperado el 21 de 07 de 2014, de <http://www.colombia.co/>

Figuras Plano Medio:

Hergé. (2007). *Las aventuras de Tintín en el Congo*. Barcelona: Juventud.

Cossio, J. s.f. *Barbarie, comics sobre violencia política en el Perú 1985-1990*, Lima, Contracultura.

Figuras Plano Americano:

Lambiek Comiclopedia. (21 de 03 de 2008). Recuperado el 1 de 09 de 2014, de <http://www.lambiek.net/artists/k/kane.htm>

Naranjo, J., & Rey, C. (2013). *Gabo. Memorias de una vida mágica*. Bogotá.

My Free Wallpapers. (2014). Recuperado el 22 de 06 de 2014, de <http://www.my-freewallpapers.net/comics/pages/thor-by-gene-colan.shtml>

Figuras Plano General:

Hergé. (2007). *Las aventuras de Tintín en el Congo*. Barcelona: Juventud.

Del Río, E. (1995), *Los Supermachos*, en EM, México.

Figuras Primer Plano:

Cossio, J. s.f. *Barbarie, comics sobre violencia política en el Perú 1985-1990*, Lima, Contracultura.

Naranjo, J., & Rey, C. (2013). *Gabo. Memorias de una vida mágica*. Bogotá.

Comic Art Fans. (2014). Recuperado el 2014 de 24 de 08, de Dino Battaglia, Comic Artist: http://www.comicartfans.com/comic-artists/dino_battaglia.asp

Figuras Plano Detalle:

Cossio, J. s.f. *Barbarie, comics sobre violencia política en el Perú 1985-1990*, Lima, Contracultura.

Naranjo, J., & Rey, C. (2013). *Gabo. Memorias de una vida mágica*. Bogotá.