

**EL CÓMIC “LA VILLA DE DON FERMÍN” COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOBRE LA HISTORIA DE FUNDACIÓN  
DE SANTA ROSA DE CABAL EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DEL  
MUNICIPIO DE SANTA ROSA DE CABAL**

**OSCAR EDUARDO GIL TORRES**

**LAURA ALEJANDRA ALVAREZ CANO**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**PEREIRA, 2016**

**EL CÓMIC “LA VILLA DE DON FERMÍN” COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOBRE LA HISTORIA DE FUNDACIÓN  
DE SANTA ROSA DE CABAL EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DEL  
MUNICIPIO DE SANTA ROSA DE CABAL**

LAURA ALEJANDRA ALVAREZ CANO

OSCAR EDUARDO GIL TORRES

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

ASESOR DR. JOHN HAROLD GIRALDO HERRERA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

PEREIRA, 2016

A nuestros padres que con sacrificio pero con muchas esperanzas nos apoyaron a lo largo del camino para construir un futuro próspero. A nuestro amor que fortaleció cada momento de lucha, que siga iluminando la vida que soñamos juntos.

## **AGRADECIMIENTOS**

A nuestros padres Luisa Fernanda Torres, Patricia Cano y Carlos Álvarez por su amor y apoyo incondicional, a nuestro director de grado Dr. John Harold Giraldo Herrera por trazarnos un horizonte, a nuestros docentes por sus enseñanzas y a nuestros compañeros por su compañía.

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pag</b>
INTRODUCCIÓN .....	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
2	
1.1. Pregunta de investigación .....	4
2. JUSTIFICACIÓN .....	4
3. OBJETIVOS .....	6
3.1. OBJETIVO GENERAL .....	6
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
CAPÍTULO UNO .....	7
1. MARCO METODOLÓGICO .....	7
1.1 Población.....	7
1.2. Diseño Metodológico .....	7
1.2.1. Fase 1 diagnóstico .....	7
1.2.2. Fase 2 producción.....	7
2. MARCO TEÓRICO .....	9
2.1 EL CÓMIC .....	9
2.1.1 Definición del cómic .....	9
2.1.2. Historia del cómic .....	11
2.1.3. Historia del cómic en Colombia.....	13
2.1.4. Características del cómic.....	14
2.1.4.1. Lenguaje visual .....	14
1. La viñeta.....	14
2. Encuadre.....	14

3. Plano.....	14
4. Ángulos de Visión.....	15
5. Formato .....	16
6. Color.....	16
2.1.4.2 Lenguaje Verbal y Textual.....	16
1. El Bocadillo.....	16
2. Cartela y Cartucho.....	17
3. Onomatopeya .....	17
1.1.4.2 Signos convencionales .....	17
2.2. EL CÓMIC Y LA EDUCACIÓN .....	18
2.2.1 El Cómic como Medio o como Mediación .....	21
2.2.2. Objetivos didácticos del cómic .....	22
CAPÍTULO 3 .....	24
3. APLICACIÓN DEL DISEÑO METODOLÓGICO .....	24
3.1. Fase 1. Visita a la institución educativa.....	24
3.1.1. ¿Cómo se enseña la historia de Santa Rosa de Cabal en el colegio Simón Bolívar? .....	24
3.1.2. Estándares Básicos en Competencias.....	25
3.2. Fase 2. Producción .....	27
3.2.1. Historia de la Fundación de Santa Rosa de Cabal.....	27
3.2.1. Descripción del Cómic .....	29
3.2.1.1. Estructura de la historia.....	30
3.2.1.2. Personajes.....	31
Principales .....	31
Secundarios .....	31

CAPÍTULO 4.....	33
4.1. GUÍA PARA USO DEL CÓMIC EN ENTORNOS EDUCATIVOS .....	33
Semana 1: Introducción al cómic .....	33
Semana 2 y 3: Estudio del cómic <i>La Villa de Don Fermín</i> .....	34
Semana 3 y 4: Guía para la elaboración del comic por estudiantes .....	35
5. CONCLUSIONES .....	37
6. RECOMENDACIONES .....	38
BIBLIOGRAFÍA.....	39
MEDIOS ELECTRÓNICOS .....	40
ANEXOS.....	41

## RESUMEN

El presente trabajo contiene una propuesta alterna a las herramientas utilizadas por los docentes en el área de Ciencias Sociales y Lenguaje, que se crea con la finalidad de reforzar de forma didáctica los conocimientos sobre la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal.

A través del diseño de contenidos a través del cómic "*La villa de don Fermín*", adaptación del relato *Valores que inspiraron la fundación de Santa Rosa de Cabal* del historiador Jaime Fernández Botero, en compañía de una guía de uso para abordar dicho elemento, se pretende dinamizar los ambientes de aprendizaje y generar un proceso reflexivo en aspectos culturales, económicos y sociales de la región.

**PALABRAS CLAVE:** Historia. Didáctica. Contenidos. Cómic. Guía de uso. Ambientes de aprendizaje.

## ABSTRACT

The present work contains an alternative proposal to the tools used by teachers in the area of Social Sciences and Language, which was created with the purpose of reinforcing knowledge about the founding history of Santa Rosa de Cabal.

Through the design and elaboration of a comic book "*La villa de don Fermin*", adaptation of the story "*Valores que inspiraron la fundación de Santa Rosa de Cabal*" by the historian Jaime Fernandez Botero, with a user's guide to apply the comic, it is intended Streamline the contents and generate a reflective process in cultural, economic and social aspects of the region.

## INTRODUCCIÓN

Desde el surgimiento del cómic, han sido muchos los contenidos inmersos en él como el humor, la denuncia política y religiosa, estereotipos de héroes, surgimientos culturales y sólo en algunos casos ha servido como instrumento educativo aún sin ser considerado como un medio oficial de comunicación y educación.

En la vida cotidiana de la población colombiana, no se evidencia una demanda considerable de un producto como el cómic, hecho que puede relacionarse con la falta de producción local y con la oferta de los medios de comunicación tradicionales que aunque lancen propuestas alternativas como las plataformas web, siguen guardando su esencia.

Sin embargo, esto no desmerita el poder comunicativo del comic, ni su forma llamativa y didáctica de presentar sus contenidos y mucho menos el poder de atracción que puede ocasionar en la población infantil, pues desde que un niño nace está rodeado de imágenes directa o indirectamente que acompañan el lenguaje hablado y escrito. Rita y Keneth Dunn (1978) describen la representación visual como el proceso de pensar en imágenes, lo que permite absorber más información en menos tiempo permitiendo postular, sin hacer a un lado los demás estilos de aprendizaje, como el más atractivo por parte de los más jóvenes a raíz de la influencia tecnológica de los últimos tiempos y sus innumerables elementos icónicos.

Partiendo de los anteriores elementos, es que nace la idea de elaborar un cómic que narre la historia del municipio de Santa Rosa de Cabal, que bajo el proceso de educación formal ayude a los niños y jóvenes de las instituciones educativas a despertar y motivar su interés hacia sus raíces históricas y culturales usando el entretenimiento para reforzar los conocimientos sobre la historia de fundación del municipio de Santa Rosa De cabal de Risaralda. Para ello, se cita a Umberto Eco con sus aportes en *Apocalípticos e Integrados*

donde se realiza un acercamiento al lenguaje utilizado en el Comic y se aterriza con la obra ¿Es un libro? ¿Es una película? ¿Es un cómic! De Agustín Fernández Paz (2011) donde se propone el uso educativo del cómic en las aula.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Realizando una indagación sobre el interés por parte del gobierno por reforzar y enseñar la historia y cultura del país, se pueden encontrar iniciativas del Ministerio de Educación y el portal [www.colombiaaprende.edu.co](http://www.colombiaaprende.edu.co) con la página llamada “la historia de hoy”, micro sitio creado en el 2011 por el programa de Desarrollo de Competencias en Ciencias Sociales para que docentes y alumnos puedan divertirse por medio de juegos como el profesor Súper O, relatos y cursos virtuales. Proyectos de esta índole se hacen necesarios en el municipio que busquen motivar el interés de los estudiantes por aprender y tomar conciencia de sus ancestros, que genere identidad y sentido de pertenencia por el pueblo, sus costumbres, su economía, etc.

Retomando experiencias personales, se observa que prevalece la enseñanza de los símbolos como los escudos del Municipio y sus componentes icónicos, el himno, la bandera y el significado de sus colores. Se hace evidente que el énfasis en la historia de fundación necesita un grado mayor de importancia por parte de la academia, puesto que solo toma hechos generales y personajes principales que no se conectan con la realidad actual y no incluyen procesos de reflexión más allá de datos y fechas. Han perdido relevancia también los mitos y las leyendas que se han creado a partir de los hechos culturales propios de la región y que deberían aún persistir de generación en generación.

Tal es el desconocimiento que muchas personas no se han enterado que hace más de 20 años desapareció la asignatura de Historia y se convirtió en un módulo que se dicta dentro de la de Ciencias Sociales, que a su vez reúne Geografía, Economía, Política, Antropología, Sociología y Cultura. Con la gran responsabilidad que hoy tienen los docentes para aportar conocimientos en tantas ramas, su especialización en ellas también debe ser acorde y este requisito se pone en duda con las dificultades de presupuesto en la contratación, que intenta ser manejado a través de libros estándar que proponen contenidos y actividades que cualquier docente, sea cual sea su formación, puede utilizar. Los textos con información desactualizada son tema de discusión para los especialistas en Historia y culpan los vacíos metodológicos de que los colombianos no conozcan sus revoluciones, sus conquistas, el camino recorrido hasta conseguir los derechos y libertades actuales, que no comprendan los motivos de la pérdida de territorio como Panamá o el cierre de fronteras entre países. Sigue latente la necesidad de modernizar la forma en que se relata el pasado, de trasladar el grueso libro de letra pequeña a nuevos formatos.

El cómic puede pasar de ser considerado como un medio de entretenimiento a convertirse en una estrategia de enseñanza y aprendizaje con grandes posibilidades creativas y socializadoras de contenido, más aún cuando lo que se busca es sumergirse en la historia de fundación de un territorio contextualizando y unificando espacio, tiempo y características culturales. Dicho en otras palabras, se pretende recrear un mundo involucrando detalles que genere un proceso de comprensión y reflexión al compararlo con el territorio actual.

### **1.1. Pregunta de investigación**

¿Posibilita una estrategia didáctica alternativa a las utilizadas por los docentes, fortalecer los conocimientos sobre la fundación de Santa Rosa de Cabal en los estudiantes de grado 5° del Colegio Nacional Francisco José de Caldas sede Simón Bolívar?

### **1.2. Hipótesis**

El cómic como estrategia didáctica, puede fortalecer los conocimientos sobre la historia de fundación del territorio Santarrosano en los estudiantes de grado 5° del Colegio Nacional Francisco José de Caldas sede Simón Bolívar del municipio de Santa Rosa de Cabal.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Cuando se habla del cómic se puede describir como una herramienta potencial por su contenido icónico, sus personajes caricaturescos, sus colores y la combinación de texto e imagen, además de sus canales de difusión y presentación que pueden ser tanto físicos como digitales. Esta herramienta permite una serie de posibilidades en el ámbito educativo, informativo, mediático y tecnológico, puesto que con la idea de aprender entreteniéndose se puede captar la atención de los estudiantes.

Por sus características y propiedades visuales, es evidente el interés que pueden mostrar los niños en leer y aprender los contenidos que se encuentran expuestos, más aún cuando lo que se pretende es aplicar una estrategia que reúne no solo datos de orden cronológico, sino imágenes que expongan una historia de fundación del municipio que arroje un resultado de comprensión y aprendizaje con el fin de fortalecer los procesos de percepción de la historia de Santa Rosa de Cabal del Departamento de Risaralda.

La aplicación de este material de enseñanza acompañado de dinámicos lenguajes permitirá mejorar el proceso de enseñanza apartándose de la exposición netamente Oral, común en una asignatura como Ciencias Sociales, pocas veces acompañada de imágenes o ayudas visuales. Por ello se hace pertinente crear un cómic que narre la historia de Santa Rosa de Cabal para invitar a conocer las raíces históricas y culturales creando nuevos procesos y espacios donde los estudiantes puedan aprender de manera interactiva acerca del pasado. Por consiguiente, se plantea el siguiente tema de investigación: el cómic “la villa de don Fermín” como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje sobre la historia de fundación de santa rosa de cabal en estudiantes de grado quinto del municipio de santa rosa de cabal

La elaboración de este proyecto de investigación tiene como finalidad seguir los lineamientos propuestos por el programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, cumpliendo con el perfil profesional, la generación de conocimiento y la innovación social y cultural.

La LCIE tiene aplicabilidad en el campo de la cultura, la pedagogía y la tecnología, centrandose sus objetivos en proyectos que promuevan el desarrollo a través de acciones como propuestas de intervención en Ambientes de aprendizaje mediados por las TIC. Se pueden generar nuevas formas de aprender a través de distintas herramientas como el Cómic, con la pretensión de analizar la relación entre docente y estudiante a través de la experimentación en procesos de enseñanza innovadores que servirán de insumo a futuros escenarios culturales y transformadores de la sociedad.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una estrategia didáctica a través del Cómic para la asignatura de Ciencias sociales y Lenguaje con el fin de reforzar los conocimientos sobre la historia de la fundación de Santa Rosa de Cabal.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**3.2.1.** Identificar el estado y la disposición de aprendizaje sobre la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal de la población elegida.

**3.2.2.** Crear un cómic que relate la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal de forma didáctica con personajes representativos de la época.

**3.2.3.** Proponer una guía de su uso en la asignatura de ciencias sociales y lenguaje para estudiantes de grado 5°.

## CAPÍTULO UNO

### 1. MARCO METODOLÓGICO

#### 1.1 Población

Estudiantes grado quinto de las instituciones educativas de Santa Rosa de Cabal.

#### 1.2. Diseño Metodológico

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta como solución a las dificultades que se identificaron en la población acerca de los conocimientos sobre la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal adquiridos en la asignatura de Ciencias Sociales. Para ello se efectuarán las siguientes fases:

##### 1.2.1. Fase 1 diagnóstico

Se realizará un diagnóstico sobre la profundidad en que se dictan las temáticas referentes a la historia del territorio, la forma como se enseñan, las herramientas utilizadas y la metodología implementada para la intervención en los procesos de enseñanza en el aula. Se verificará a través de una ligera comparación, si dentro del currículo se encuentran en gran medida los contenidos sugeridos en los estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales de 4 a 5° grado. Será de gran importancia determinar si existe motivación e interés por parte de los estudiantes hacia el tema a través de un proceso de observación y entrevista al docente.

##### 1.2.2. Fase 2 producción

El proceso de creación del Cómic se relatará de forma secuencial, describiendo cada fase con dificultades y fortalezas. Para iniciar, se tendrá presente la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal y se dividirá en sucesos trascendentales para darle estructura al contenido del cómic, lo que más adelante se convertirá en capítulos. Una vez se identifiquen, se elegirán personajes principales y secundarios, procurando conservar su nombre original y nombrando

aquellos que la historia no describe a profundidad. Esta fase del proceso implica crear además para cada uno una personalidad, estrato social, profesión y aspecto físico.

Una vez se identifique la estructura y los protagonistas, se pasará a la elaboración icónica de planos en un boceto, lo que irá formando las viñetas. Una vez finalizado, se asignan los diálogos en los bocadillos y se empezará la creación formal del Cómic.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 EL OMIC

#### 2.1.1 Definición del cómic

Conocido como Cómic o tira cómica, se define como una secuencia de imágenes acompañadas de texto para relatar una acción que se desenvuelve sucesivamente de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del mensaje ni la presencia de los personajes.

En pocas palabras, es una serie de dibujos que relatan una historia, con texto o sin él y que nos comunica un mensaje, sea político, cómico o religioso, entre muchos otros temas más.

Sin embargo, el concepto del Cómic no es tan sencillo como parece pues con el paso de los años ha ido evolucionando de acuerdo a las necesidades sociales, siendo uno de los medios favoritos para narrar lo que acontece alrededor, contar problemas personales, divulgar secretos sociales, lanzar críticas frente a diferentes temas, contar historias fascinantes y ficticias, representar novelas y libros famosos y hasta hacer alucinar a sus lectores con monstruos, villanos y superhéroes.

Uno de los mayores contenidos del cómic se ha inclinado hacia lo sociológico por su utilización oportunista y nostálgica, aunque en sus inicios se consideró como un producto subcultural para más adelante posicionarse como un producto relevante por su contenido artístico, impreso en sus impecables dibujos cargados de detalles y rasgos y por sus adaptaciones literarias bien puestas en los conocidos globos.

Elizabeth Baur define el cómic como *“una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema sino de dos: lenguaje e imágenes, es decir, existe una asociación entre secuencia de imágenes, sistema verbal y carácter icónico”*. Baur explica el cómic como una

forma narrativa por sus capacidades comunicacionales, pero también nos lleva a hacer un análisis sobre los conceptos de lenguaje, imagen y carácter icónico.

La imagen permite describir la figura, la representación o aspecto de una cosa. Se habla de imagen sobre aquel elemento captado en una fotografía o en un video, lo que se ilustra sobre una hoja en blanco o aquello que se visualiza cuando se piensa en un elemento específico. Se conoce como lenguaje al sistema conformado por signos y símbolos, orales y escritos adaptados para comunicarse en una misma comunidad lingüística. El carácter icónico, se puede definir como un sistema de representación obtenido en conjunto de lo lingüístico y lo verbal, es la representación de la realidad a través de una imagen o de una palabra. Ejemplo de ello puede ser un olor, un guiño, un gruñido, un gesto y todo aquello que representa la realidad.

Después de abarcar los términos de forma separada, se puede concluir en conjunto a la definición propuesta por Baur, que el cómic es una representación icónica social capaz de comunicar una idea o mensaje a través de la secuencia de imagen y texto, que agrupados forman una narración explicativa de un tema.

Otra perspectiva es la que proporciona Umberto Eco, al decir que el cómic es *“un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Y los autores en su mayoría se adaptan: así, los cómics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”*.

Esta definición nos muestra un panorama diferente a lo que se había establecido con Baur, dado que Eco expone el cómic como un producto netamente cultural, arraigado a las costumbres y mitos vigentes en la sociedad, que funciona como herramienta pedagógica para

reforzarla pero que además posee un extra capaz de persuadir y estimular la interpretación de dichas narraciones.

Citando estos dos autores entre muchos que buscan definir el cómic, se puede observar que no es fácil establecer un concepto completo o una definición universal que se pueda analizar, pero es evidente que sus características son atractivas y únicas y de un gran potencial comunicativo, educativo y didáctico.

### **2.1.2. Historia del cómic**

El cómic, así llamado en Estados Unidos e historieta en Latinoamérica, es conocido con gran variedad de nombres en los diferentes países del mundo.

Cuando se desea identificar los inicios del cómic es indispensable pensar en los antiguos egipcios quienes narraban sus mitos por medio de dibujos y jeroglíficos realizados sobre hojas de papiro, o en las culturas precolombinas como los mayas y los aztecas que realizaban los llamados códices y cómo dejar atrás las pinturas rupestres hechas por los primitivos en las cuevas donde solían invernar.

En 1820 se dan a conocer las aucas y aleluyas, publicaciones destinadas a instruir niños en Francia que se caracterizaban por narrar cuentos por medio de ilustraciones y textos explicativos adicionados al pie de la imagen. No obstante la verdadera historia inicia con el nacimiento de la imprenta y la caricatura.

El cómic surge casi a la par con el cine y pronto desarrolla su lenguaje icónico, las conocidas viñetas y la inclusión del texto en el interior de la imagen, así como el uso de onomatopeyas y símbolos conocidos mundialmente como el foco encendido sobre el

personaje dando a entender que tiene una idea, características que lo transforman en un medio eficaz de comunicación.

Durante las décadas de 1860 y 1870 el cómic tuvo gran acogida y desarrollo en el viejo continente con la creación de tiras cómicas que narraban historias de diferentes personajes, mostrando problemáticas sociales y entreteniendo a sus lectores mediante el humor. Fue el impulso que tuvo en los países europeos el que permitió que se crearan las bases para su futuro desarrollo en los Estados Unidos.

Con la creación de la prensa y su capacidad de reproducir lotes de contenido diario y sumado a la necesidad de acompañar los bloques de texto con algo que ayudará a comprender lo que se lee, se empieza a implementar la impresión de imágenes a color en los periódicos, siendo un éxito entre los lectores por su contenido icónico y siendo el primer paso para la creación del cómic.

Un segundo momento fue la creación de revistas impresas a color en los años 80, en su mayoría con contenido humorístico acompañado con dibujos en secuencias. De esta manera el periódico ofrecía un método informativo diario y la revista hacía presencia los fines de semana.

Con el nacimiento de muchos periódicos diarios y revistas dominicales se hizo evidente una rivalidad entre ellos, creando la necesidad de innovar en un contenido que ayudará a atrapar más al lector. Se optó entonces por la creación caricaturistas capaces de crear historias narradas con la ayuda de imagen y texto, que luego se reproducían por capítulos diarios o semanales según el medio. De esta manera se fue desarrollando el cómic y cogiendo fuerza en los estados unidos para más tarde ser adoptado en los diarios y revistas de América latina.

### **2.1.3. Historia del cómic en Colombia**

En enero de 1924, en el diario gráfico llamado Mundo al día de La Tarde se publica la que se considera la primera historieta colombiana, realizada por Adolfo Samper. Lastimosamente con la crisis de los años 30 se cierra Mundo al día y con él la posible emergencia del cómic en Colombia.

En 1936, el ministerio de educación publicó la revista “Rin” ilustrada por Sergio Trujillo y con un total de 10 números desaparece en 1938.

En 1943, se publican dos historietas de Adolfo Samper, “Misia Escopet” y “Don Amacise”, se empieza a publicar la revista infantil Merlin, se edita la revista Michin, y la publicación de la revista Pombo.

En 1970, Carlos Garzón crea a “Calarcá”, tira cómica que cuenta las aventuras de un indígena colombiano publicada en el diario El Tiempo y “La Gaitana” de Serafín Díaz publicada en El Espectador.

En 1992, Bernardo Rincón, Leocomix y Pepe Peña fundaron Acme Comics.

En el 2000, se inaugura la página web del Museo, creada y diseñada por el Laboratorio de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, bajo la dirección de los profesores Carlos Delgado y Bernardo Rincón.

A partir del nuevo siglo el cómic o historieta fue de gran acogida en Colombia, creando así una serie de colectivos en diferentes ciudades a nivel nacional motivando a dibujantes, caricaturistas y narradores a innovar en dicho campo con la ayuda de concursos promovidos por las alcaldías locales y entidades culturales.

## **2.1.4. Características del cómic**

Después de definir el cómic desde la perspectiva de Eco y Baur, se dará paso al análisis de los diferentes elementos que lo componen.

### **2.1.4.1. Lenguaje visual**

#### **1. La viñeta**

Es el espacio-tiempo donde se recrea el cómic, donde actúan sus personajes y exponen su significado. Cada una está compuesta por un *continente*, que es el espacio formado por una serie de líneas que pueden ser rectas, curvas u onduladas. La viñeta es normalmente de apariencia rectangular, aunque también se puede encontrar redondas o triangulares con un *contenido* que puede ser verbal o icónico. El componente icónico se observa en lo representativo y en las características como movimientos, gestos, colores o símbolos y el verbal, se evidencia con texto plasmado en cada viñeta dentro de globos o en forma de onomatopeyas. Puede ser usado para contextualizar la idea o como medio de transferencia de una viñeta a la otra.

#### **2. Encuadre**

El encuadre es el espacio total donde se desarrolla la acción de la viñeta y varía según el plano, el ángulo de visión y el espacio total que se utilice del papel o formato.

#### **3. Plano**

Es la forma en que se muestra la acción dentro de las viñetas y se utilizan para animar y dar más realidad al relato. Hay muchos tipos de planos para utilizar de acuerdo a la acción que se desea mostrar.

*El Gran plano general*, muestra características del lugar donde transcurre la acción, los personajes son poco relevantes.

*El Plano General*, muestra el lugar que da cabida a la acción y los personajes se muestran de pies a cabeza, se empieza a ver mayor protagonismo por parte de las figuras principales.

*El Plano Americano*, es un plano intermedio donde se encuadra el personaje a la altura de las rodillas, sirve para mostrar movimientos y rasgos físicos.

*El Plano Detalle*, muestra detalles de la figura del personaje o de un objeto relevante en la historia, en ocasiones el detalle de un objeto ocupa toda la viñeta.

*El Plano Medio*, muestra medio cuerpo del personaje y su intención es mostrar las acciones y expresiones que desarrolla.

*El Primer plano*, muestra el personaje de la cabeza hasta los hombros, da detalle de sus expresiones, estado emocional y psicológico.

#### **4. Ángulos de Visión**

Los ángulos son el punto desde el cual se observa la acción en cada viñeta.

*Ángulo normal o medio*, la acción ocurre a la altura de los ojos.

*Ángulo en picada*, la acción se ve de arriba hacia abajo, la imagen da la sensación de pequeñez de los personajes u objetos.

*Ángulo contrapicado*, la acción ocurre de abajo hacia arriba, se muestran los personajes u objetos más grandes, dando la sensación de superioridad.

*Ángulo cenital*, es totalmente picado, mostrando los personajes u objetos totalmente desde arriba.

*Ángulo nadir*, es totalmente contrapicado, muestra al personaje u objeto desde la altura del piso.

## **5. Formato**

Es como se encuadra las viñetas en el papel, se maneja normalmente horizontal o vertical, pero también se suele usar redondo, cuadrado o triangular, también varía según el tamaño, la manera en que se ubiquen las viñetas y el espacio entre ellas. Es de gran importancia para dar continuidad a la historia y que el lector pueda seguir el hilo de la narración.

## **6. Color**

El color da vida a los objetos y personajes dentro de la viñeta y juega un papel importante en su composición, cumple diferentes funciones como la figurativa, estética, psicológica y significativa.

El uso del color en el cómic no está estandarizado, por lo que se puede jugar con diferentes combinaciones para dar gran variedad de significados, normalmente el cómic se muestra en escala de grises.

### **2.1.4.2 Lenguaje Verbal y Textual**

El lenguaje verbal es el utilizado en el cómic para representar sonidos o diálogos entre los personajes, se usa para expresar pensamientos, introducir información de apoyo en las viñetas y representar ruidos reales a través de las onomatopeyas. Se representa de la siguiente manera.

#### **1. El Bocadillo**

Es la forma de representar los pensamientos o lo que dice el personaje, consta de una forma superior llamada globo y la cola o rabillo que señala el personaje que está hablando, la forma del globo es también importante ya que da diferentes significados, el contorno en forma de nube muestra los pensamientos, el contorno con líneas temblorosas expresan temor, frío y debilidad, el contorno en forma de serrucho o dientes muestra estallidos y gritos, las líneas discontinuas indica que los personajes están hablando en secreto, cuando la cola del

bocadillo señala a fuera del cuadro es porque el personaje que habla está afuera de la viñeta, un bocadillo dentro de otro indica pausas en la conversación, varios globos seguidos en la viñeta expresa pelea o discusión, y un globo con varias colas indica que el texto lo expresan varios personajes a la vez.

## **2. Cartela y Cartucho**

La cartela se representa como la voz del narrador, el texto no está dentro de la viñeta pero se ubica en la parte superior y su forma es rectangular, el cartucho sirve como enlace entre dos viñetas y se ubica entre los espacios de una y otra.

## **3. Onomatopeya**

Es la representación de un sonido o golpe y se puede encontrar tanto afuera como adentro del globo.

### **1.1.4.2 Signos convencionales**

*Metaforma Visual*, Signos y símbolos gráficos que expresan una idea a través de la imagen, por ejemplo el bombillo muestra una idea, la figura de una mano empuñada muestra un golpe, la aureola de un ángel sobre un personaje muestra sentimientos inocentes.

*Figuras Cinéticas*, se refiere a los gestos y movimientos propios del cuerpo o de la naturaleza del objeto.

*Montaje*, se representa en los recursos utilizados en el espacio tiempo para dar dinamismo y ritmo a la historia ilustrada.

Algunos recursos utilizados para el montaje del cómic son por ejemplo *la panorámica*, cuando se usan varias viñetas sucesivas para mostrar la inmensidad de un paisaje, *el travelling*, cuando se usan varias viñetas para mostrar el movimiento del personaje, *el*

*fundido*, la alteración progresiva del color y tonos de la imagen, y *el encadenado*, cuando se va degradando la imagen y a la vez surge una nueva.

## 2.2. EL CÓMIC Y LA EDUCACIÓN

El lenguaje verbo icónico del cómic, presentado como narraciones con dibujos y texto estático en una secuencia de viñetas, despierta en el lector la capacidad interpretativa para generar la sensación de movimiento y acción en las escenas. Como lo menciona Julio Cortázar (1985) “es como un cine inmóvil, un relato en el que participan la imagen y la escritura, el guion con todo su contenido intelectual y los personajes representados por una pluma capaz de darles vida y conectarlos con la sensibilidad del lector- espectador”. Atribuyéndole la denominación de *Espectador*, hace referencia no a una persona que quiere ver ciencia ficción, sino a aquella que gracias a los efectos visuales se sumerge dentro de sonidos y ambientes capaces de recrear la historia propuesta en el guion. Es importante resaltar la caracterización realizada a los personajes desde su apariencia física y la forma como se expresa hacia el otro. De entrada, sitúa al lector con puntos clave de las características propias del personaje que ayudan a entender e incluso a predecir las reacciones frente a las situaciones presentadas. Con lo anterior, se puede atribuir al cómic una característica como herramienta capaz de añadir dinamismo a las historias y estimular la imaginación, siendo el punto de partida hacia su desplazamiento como instrumento didáctico para el aprendizaje.

Para continuar el recorrido, se hace necesario proponer un distanciamiento con sus inicios y los prototipos de historias sobre política, ciencia ficción, superhéroes Americanos y su intencionalidad de entretenimiento de masas. “Algunos de estos prejuicios vienen de lejos,

enraizados en la consideración del cómic como uno de los subproductos de la cultura de masas” Fernández Paz (2003). Si bien hicieron posible su surgimiento, puede considerarse como un medio adaptable para cada época y región con diferentes temáticas conservando las características en su estructura y secuencialidad como lo es el ritmo de la narración. La forma en que transcurren las historias a través de una elipsis narrativa utilizando las viñetas, recrea el efecto de un diálogo entre dos personas que refleja las escenas más sobresalientes y no muestra ciertos intermedios que el espectador puede deducir. En este sentido, tratándose de un cómic que ya existe, la intencionalidad inicial con la que se propone la intervención de este en un proceso educativo, puede ayudarse con lo que “cuenta” el comic y con aquellas elipsis que deja a la imaginación para perseguir un objetivo de aprendizaje. De la misma forma, cuando se produce y se crean nuevos contenidos con finalidad educativa, pueden situarse estratégicamente aquellos vacíos en las historias en las que de acuerdo con la capacidad interpretativa de los estudiantes, puedan agregarle su propio sentido y seguir con el hilo narrativo tan dinámico que distingue a las historietas.

Integrar el comic al salón de clase parece no ser suficiente con los estilos de aprendizaje actuales. Es una gran oportunidad poder involucrarse en su estudio, en sus inicios, su lenguaje y su papel social antes de leerlo y posteriormente elaborar uno. Juan Acevedo (1981) señala que “La lectura de un lenguaje que evoca movimientos, sonidos y otros caracteres partiendo de bases materiales distintas a las de estos tributos, no puede ser una lectura sencilla.” El análisis previo del cómic debe realizarse con una metodología acorde con el área en el que se trabaja, ya sea como lector o productor de una historia ambas posiciones persiguen un mismo objetivo general que es el de apropiarse de los códigos narrativos para luego producir contenido. Fernández (2003) propone un análisis formal y uno ideológico. Para el análisis formal, recomienda hacerlo con la lectura de forma grupal de los

componentes encontrados, la descripción de cada elemento y la función que cumple en la historia. Se describen elementos como la narración, las imágenes y los textos. Respecto al estudio ideológico, resalta que hay que desmentir la creencia de que los comics solo exponen temas de entretenimiento y ocio, pues incluyen un alto contenido ideológico al igual que una película o anuncio publicitario, con la diferencia de que los mensajes pueden mostrarse de forma subyacente y los lectores no los identifican inmediatamente. De ahí la importancia de la lectura crítica para la que el autor propone cuatro caminos:

El estudio de los *personajes*, sus personalidades y su apariencia distinguiendo los primarios de los secundarios, aquellos que aparecen a lo largo de toda la historia y aquellos que lo hacen en momentos clave; El estudio de la *historia* y los rasgos narrativos, las etapas en que ocurren los sucesos incluyendo los feed back si los hay, los elementos explícitos e implícitos y el mensaje y emociones que quiere transmitir; El estudio del *código de valores subyacentes* propios de la cultura del lugar donde se desarrolla la historia como la visión del orden, de lo correcto, expresiones de defensa, machismo, feminismo, etc. y el estudio de *viñetas* significativas por su estética, por el mensaje que quieren transmitir o por su trascendencia en la historia.

El proceso de lectura y análisis de un cómic existente invita a que los estudiantes se motiven por realizar un producto propio. Es un trabajo que conlleva realizar muchos procesos antes del resultado final como la invención de la historia, la argumentación, secuenciación de ideas, creación de personajes, guion y gráficos que van a contener un nivel de dificultad de acuerdo al grado y a edad de los estudiantes. Dicho tratamiento de la información se desarrollará en los siguientes apartados resaltando que es indispensable una claridad mayor desde el punto de vista docente para determinar su uso.

### **2.2.1 El Cómic como Medio o como Mediación**

Al igual que el cine y la televisión han estado ganando terreno en los salones de clase, es posible postular el cómic como medio y como mediación en los procesos de aprendizaje. Para entender esta nueva dimensión en que se sumerge, es importante determinar la eficacia de su uso y la intencionalidad del mismo. “Lo importante es saber qué medio se debe usar para generar qué tipo de mediación” Vásquez (2003), en su texto *Rostros y máscaras de la comunicación*, en el que realiza una distinción entre los dos términos explicando que el medio es la herramienta y la mediación es el resultado obtenido con el medio. El cómic es considerado entonces como medio por parte del docente cuando es utilizado como una herramienta para contar una historia o para informar a sus educandos sobre conceptos y por parte del estudiante cuando el comic le comunica.

En el proceso de mediación adquiere un sentido mucho más profundo para ambos cuando el medio (el cómic) tiene una intencionalidad estratégica y logra un proceso de significación en los estudiantes donde se involucran emociones e intelecto. La didáctica, definida por Ibarra (1965) como “la dirección del aprendizaje del alumnado” y que tiene como objeto de estudio los métodos, técnicas y procedimientos de la enseñanza, se menciona como adjetivo del cómic a través de dos procesos: en la elaboración y creación o en la lectura de uno ya existente, bajo la intencionalidad del creador o bajo la planeación del docente que lo utiliza como medio. Es de aclarar que dicha característica surge con la mirada educativa y que los cómics que ya se conocen no fueron pensados para dicho uso.

### 2.2.2. Objetivos didácticos del cómic

El cómic transmite una visión parcial del mundo que los docentes deben considerar. La formación de prejuicios, valores y realidades que se ven reflejadas en una historia deberían sentar sus bases en un currículo planeado con precaución, manejando temas sociales como la violencia, igualdad entre sexos y el medio ambiente. Aunque no se puede controlar la creación de las editoriales u otros posibles autores, antes de considerarlo como medio o mediación, debe analizarse con detenimiento su contenido y prever las posibles reacciones antes de utilizarse en un salón de clases. Para analizar las posibilidades que ofrece y que el sector educativo no valora con frecuencia, se han seleccionado los objetivos más relevantes para el presente trabajo que Diago y Nieto enumeran en su libro *El cómic como recurso didáctico, una reflexión coeducativa*:

*La traducción de contenidos verbales a icónicos y viceversa.* Es un ejercicio interpretativo que se genera a través de la reflexión. Los detalles complementarios que cada lector-espectador propone a la historia, propios de su capacidad e imaginación, enriquecen el propósito mediador y dependen además en gran medida de las emociones transmitidas pensadas desde la elaboración estética del producto. Al momento de la creación, la gestualidad y ambientación de los gráficos deben contener la suficiente información para que el texto sea corto y juegue el papel de complemento, sin caer en la redundancia.

*La ejercitación de procesos analíticos.* Sucede con la asociación de elementos del lenguaje del cómic con el lenguaje coloquial y la forma como se ve reflejada la historia en la realidad. Para brindar un enfoque al ejercicio, será el docente quien determine los objetivos.

*Alcance de niveles de generalización* a partir de procesos particulares que se pueden evidenciar en el estudio de detalles de la historia que se cuentan por separado como es el caso

de los índices, también utilizados en el lenguaje cinematográfico, que muestran a modo de pista una situación sin necesidad de dibujar o redactar específicamente lo ocurrido. De igual forma ocurre cuando se estudia cada cuadro de texto o viñeta y se relaciona con las anteriores o se prevé lo que mostrará la siguiente página.

*Desarrollo de Técnicas de trabajo en grupo e individuales* en las que se dividen capítulos de la historia para ser discutidos y generar debate, conectándose con el anterior apartado para alcanzar el nivel de generalización.

*Desarrollar la creatividad* aún sin estar relacionadas con la tarea de creación de comic, se pueden estimular con el estudio del producto y descubrir características distintivas de los personajes, proponer un nuevo final o darle otro rumbo a la historia.

*Reconocer valores morales y prejuicios* que aparecen en personajes o situaciones con la identificación de estereotipos de superhéroes y la comparación con la visión de ética que se tiene en la comunidad.

*Desarrollar capacidad de diálogo y tolerancia* a partir de los trabajos grupales y la argumentación que se genera cuando se defiende una idea, partiendo del respeto hacia las distintas perspectivas en el grupo.

## CAPÍTULO 3

### 3. APLICACIÓN DEL DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1. Fase 1. Visita a la institución educativa

##### 3.1.1. ¿Cómo se enseña la historia de Santa Rosa de Cabal en el colegio Simón Bolívar?

Por medio de una entrevista abierta realizada con Aleida Franco, docente de la institución hace 15 años de la asignatura de ciencias sociales en los diferentes niveles de la educación inicial, se pudo precisar información relevante con el tema de investigación. La docente aseguró conocer a cabalidad los estándares básicos en competencias que se deben tener en cuenta a la hora de enseñar las ciencias sociales en la básica primaria así como los contenidos pertenecientes a cada grado. Así, por ejemplo, al iniciar la etapa escolar en grado primero, aunque no se enfatiza en historia se hace necesario enseñar a los niños la conformación del núcleo familiar y la forma de relacionarse con el entorno social, la comunidad o barrio donde residen. En el grado segundo, se enseña los signos y símbolos del municipio como la bandera y el himno, la historia de la fundación de Santa Rosa de Cabal y otros puntos importantes en el desarrollo de la ciudad. En el grado tercero, se enseña la historia del departamento, en el grado cuarto la historia de Colombia y en el grado quinto se hace el repaso y refuerzo de los aprendizajes obtenidos en todos los años en anteriores, siendo éste el grado de énfasis del presente proyecto de forma tal que los estudiantes ya tengan unas bases sólidas sobre conocimientos de historia para lograr una mejor apropiación de los términos utilizados en el cómic.

Aleida afirmó que sin importar el grado era necesario enseñar la historia y hacer un recuento cada que se acerca la fecha de fundación, en este caso el 13 de Octubre de cada año donde se realizan las fiestas del municipio. Resaltó que la institución se esfuerza por recalcar

en sus estudiantes este tema y los motiva por medio de actividades como actos de teatro, bailes, oratoria y poesía que son presentados en la izada de bandera que se realiza para conmemorar tal suceso.

La institución entrega materiales de apoyo como libros y cds, pero no con la constancia de cambio que requieren y son las mismas herramientas las que se usan año tras año por lo que se encuentran algo deterioradas y se tornan poco novedosas para los estudiantes. Sin embargo, en su caso particular de labor docente, ella resalta el uso de actividades lúdicas como salidas de campo, visita a los monumentos a los fundadores y aprendizaje por medio de juegos como quien quiere ser millonario.

A modo de conclusión, la visita a la institución deja algo claro y es que la enseñanza depende en gran parte de la creatividad de cada docente, innovando desde sus posibilidades, recursos e imaginación para aplicar métodos de enseñanza que se adapten a las herramientas que le ofrece su entorno. Se hace necesario que la institución cuente con nuevas ayudas didácticas capaces de dinamizar el aprendizaje y ofrecerle a los docentes nuevas posibilidades de educar.

### **3.1.2. Estándares Básicos en Competencias**

El desarrollo de habilidades científicas propuestas en los estándares Básicos en Competencias en el área de Ciencias sociales de grado cuarto a quinto, tienen como finalidad que los estudiantes conozcan las ciencias para intervenir en su propio entorno a través de la comprensión del pasado, compartiendo experiencias con sus pares para darle significado al presente mediante la exploración de hechos y fenómenos, el análisis de problemas, la organización de la información relevante, utilización de diferentes métodos de análisis, evaluación de los métodos y publicación de resultados.

Se propone que al terminar grado quinto los estudiantes estarán en la capacidad de reconocer que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales. Los procesos de aprendizaje que se generan en el área de sociales, servirán de base para la comprensión y análisis de los hechos que precedieron e hicieron posible la construcción de la historia del territorio Santarrosano, adecuando el ambiente educativo para una óptima utilización de recursos como el cómic facilitando la comprensión de la estructura del mismo y de sus contenidos.

Las competencias a desarrollarse se centran en las relaciones entre la historia y la cultura reunidas en:

- Identificar y explicar fenómenos sociales y económicos que permitieron el paso del nomadismo al sedentarismo. Esto permitirá comprender los asentamientos y las razones por las cuales colonizadores antioqueños se trasladaron a territorio risaraldense.
- Identificar y describir características sociales, políticas, económicas y culturales de las primeras organizaciones sociales como clanes y tribus. Al contexto territorial de este trabajo, pertenecen los Quimbayas.
- Identificar algunas condiciones políticas, económicas, sociales y tecnológicas que permitieron las exploraciones de la antigüedad y que impulsaron la búsqueda de nuevas formas de vida en Santa Rosa por parte de los Antioqueños.
- Identificar y comparar algunas causas que dieron lugar a los diferentes periodos históricos de Colombia como el descubrimiento, la colonia y la independencia. Con este apartado se comprenderá en contexto el proceso de fundación.

El desarrollo de competencias en Lenguaje tienen como finalidad creación de significados para buscar respuestas a su existencia, interpretar el mundo y transformarlo, construir nuevas realidades, establecer acuerdos de convivencia y expresar sentimientos a través de una carta, arte o poesía. Estas competencias asumen desde doble perspectiva al ser humano: desde lo individual, que le permite tomar posesión de la realidad diferenciándose entre quienes lo rodean para tomar conciencia de sí mismo; y desde lo social, conociendo la realidad natural y socio-cultural de la que es miembro para llevar a cabo procesos de participación.

Las competencias en Lenguaje que se desarrollarán con la aplicación del comic son:

- Producir textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración. Para lo anterior, se propone la elección del comic, teniendo en cuenta su propósito educativo, las características del interlocutor y las exigencias del contexto actual además de aspectos gramaticales como concordancia, tiempos verbales y ortografía.

- Producir textos orales teniendo en cuenta la realidad y la intencionalidad del recurso escrito que se elija, utilizando un léxico, entonación y pronunciación adecuados.

- Comprender diversos tipos de texto utilizando algunas herramientas de búsqueda, organización y almacenamiento de la información. Para ello, se propone identificar la intención comunicativa del comic y determinar estrategias para seleccionar información como resúmenes, cuadros sinópticos y mapas conceptuales.

## **3.2. Fase 2. Producción**

### **3.2.1. Historia de la Fundación de Santa Rosa de Cabal**

Jaime Fernández Botero, abogado e historiador, miembro de número de la Academia Pereirana de historia, relata en el 2013 en su artículo “valores que inspiraron la fundación de

Santa Rosa de Cabal” los acontecimientos detallados que hicieron posible este acontecimiento.

Comienza su relato situando al lector en la época de la Colonia, comprendida entre los años 1550 y 1810, nombrada así por la presencia y dominio político por parte de los españoles en el territorio Colombiano. Antioquia, una provincia que describe como pobre en el Virreinato de la Nueva Granada (antiguo nombre Colonial de Colombia), centraba su economía en la explotación de oro y la agricultura en unas pocas tierras, pues muchas de ellas estaban en poder de terratenientes. La necesidad de producción para la supervivencia y la intención de peregrinación, surgen cuando el oro se empieza a agotar y deciden inicialmente trasladarse al sur de Antioquia para luego dirigirse hacia el sur del río Chinchiná, donde el gobierno nacional estaba entregando tierras a los colonos al norte de la Provincia del Cauca.

Las tierras pertenecientes a los colonos antioqueños ubicadas en el sur, las reclamaba Jesús María Aranzazu y más tarde su hijo, Juan de Dios, quienes legitimaban su presunta propiedad con un título otorgado por las autoridades españolas. Dicho acontecimiento dio pie a confrontaciones que se conocen como la lucha entre el hacha y el papel sellado, un conflicto entre terratenientes con títulos dudosos (aunque les fueron reconocidos por las autoridades de La Nueva Granada en 1828) y aquellos que reclamaban territorio al que le dedicaron su tiempo, trabajo y esfuerzo.

Menciona que en medio de los conflictos, Fermín López y un grupo de familias salieron de Salamina y después de permanecer un tiempo en San Cancio (cerro ubicado donde hoy es Manizales), pasaron por Santa Bárbara, las ruinas del antiguo Cartago (donde en 1863 se fundaría la ciudad de Pereira) y llegaron al actual Cartago, desde donde gestionaron la autorización para fundar Santa Rosa de Cabal.

El 13 de octubre de 1844, se dio lectura en territorio santarrosano del decreto del Presidente Pedro Alcántara Herrán que "autorizaba la fundación de un sitio llamado Cabal, ubicado en la Provincia del Cauca, república de La Nueva Granada." entre los asistentes se encontraban Fermín López, José Hurtado, Emigdio Buitrago, José Antonio Pino, Gregorio Londoño, Pedro Gallego, Vicente Muñoz, Jesús López, Ignacio Vásquez, Nepomuceno Vásquez.

Irén Londoño, Martín López y Ramón Buitrago, querían que el nombre fuera Santa Rosa de Cabal pero el gobernador de la provincia argumentó que ya en el país existían muchas poblaciones con el nombre de Cabal como homenaje a José María Cabal, héroe fusilado por los españoles durante las guerras de independencia. Sin embargo, en 1852, el nombre volvió a tenerse presente por la Asamblea Provincial de Antioquia y asignó el de *Santa Rosa* en honor a la santa de Lima y la terminación *Cabal* por el mártir de la patria en medio de un

reconocimiento cuando a la provincia se le fue asignada la condición de Distrito Parroquial, lo denominado hoy como Municipio.

La primera autoridad civil fue Vicente Muñoz, quien firma como policía el acta de fundación con Fermín López como testigo; cuando el sitio se convirtió en aldea, el corregidor fue José Antonio Pino en 1846. Más tarde, en 1852. Cabal fue erigida en Distrito Parroquial, ( el equivalente hoy a ciudad) siendo el primer alcalde Vicente Vásquez con tres ediles que conformaban el Concejo Municipal.

Un hecho que se describe como notorio es la condición impuesta en el acta de fundación, donde se cedían gratuitamente 12.000 tierras a los colonos a cambio de que la ubicación de la aldea fuera por donde debía pasar un camino que en el futuro uniría a Antioquia con Cauca, provincias que estaban separadas por asuntos no solo topográficos, sino también ideológicos. Durante los primeros años Santa Rosa, Manizales y Cartago se comunicaban a través de una trocha estrecha afectada en época de lluvias y que dificultaba las actividades comerciales de las regiones.

Este hecho llevó a que en 1855 Don Félix de la Abadía, rico empresario Cartagueño, enviara una solicitud a la Legislación del Cauca para que le permitieran construir el camino a cambio de tierras y la cobranza de peajes. Se estableció un consorcio entre los Santarrosanos, Don Félix y Villamaría llamado ABADÍA Y COMPAÑÍA LTDA con el objeto de construir *el Camino del Privilegio*, la ruta que hizo posible la civilización cafetera gracias al comercio que impulsó el crecimiento de ciudades como Pereira, Manizales y Armenia. La ruta tenía una longitud de 70 kilómetros y era apta para el tráfico de bueyes cargados, con puentes capaces de resistir pesos en los ríos Otún, San Eugenio, Rioclaro y Chinchiná. En la ordenanza también se especifica que cada 20 kilómetros deberán situarse tambos con corrales que albergarán viajeros, sus cargamentos y sus animales.

### **3.2.1. Descripción del Comic**

*La villa de Don Fermín* es una adaptación a formato del comic del artículo “*valores que inspiraron la fundación de Santa Rosa de Cabal*” de Jaime Fernández Botero, abogado e historiador. El comic que relata de forma interactiva la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal, dirigida a estudiantes de grado 5 como herramienta para la enseñanza de contenidos en las áreas de Ciencias Sociales y lenguaje. El comic es diseñado y elaborado Por Oscar Eduardo Gil Torres y Laura Alejandra Alvarez Cano, estudiantes de Licenciatura en comunicación e informática Educativa.

El producto cuenta con una estructura narrativa dividida en capítulos que se conectan entre sí, en los que interviene un personaje llamado Rosita, una abejita que acompaña las viñetas y

es la encargada de aclarar y explicar hechos que la historia no expone a profundidad. Su creación nació del hecho de que a los Quimbayas no les faltaba la miel en su dieta alimentaria y su nombre es en homenaje al Municipio. Rosita aparece en la historia de forma intencional para ser ese espacio de descanso y dinamismo que ayuda a mantener el interés de los lectores, pues al tratarse de niños de 10 años aproximadamente, su nivel de atención a lo largo del relato puede dispersarse por la cantidad de información que se encuentra allí.

### **3.2.1.1. Estructura de la historia**

La historia se divide en 7 capítulos con títulos que describen lo que se verá en ellos. Se inicia con los Quimbayas, etnia colombiana que habitaba el territorio santarrosano y de la cual aún se encuentran "guacas", nombre asignado además a una vereda cercana al pueblo por la cantidad de artefactos hallados en su suelo. Además de mostrar sus atuendos, se menciona quienes eran, sus principales actividades, su cultura y la razón por la que fueron saqueados de sus tierras. Se conecta entonces con la conquista de los españoles a la tierra Abya yala, antiguo nombre de América.

Aquí finalizan los capítulos introductorios que a modo de preámbulo, contextualizan sobre los antepasados y los hechos que hicieron posible lo hoy existente para trasladar a los lectores a Antioquia, departamento donde nació Fermín López héroe de la historia y a quien se le atribuye la fundación de Santa Rosa de Cabal. Aspectos propios de la economía como la falta de oro y la dificultad para cultivar, fueron determinantes en la decisión de Fermín, su esposa y otros acompañantes en migrar hacía otro lugar con la esperanza de encontrar nuevas posibilidades de supervivencia.

El siguiente capítulo que describe la situación política de aquel entonces, es la guerra entre el hacha y el papel sellado que aparece en el comic justo en el recorrido hacia nuevas tierras. Dicha guerra se define como la lucha entre los terratenientes que poseían títulos otorgados por lo españoles, que además de dudosos, carecían de entera validez y entre aquellos que habían trabajado y cuidado los terrenos pero. Una vez relatados los hechos, los personajes emprenden su aventura mencionando los lugares visitados y aquellos donde tomaron posada.

Ya cerca al cierre, los lectores encontrarán la descripción de la fundación del Municipio y los requerimientos necesarios para hacer posible este hecho. Permisos al Presidente Pedro Alcántara, condiciones de ubicación y testigos fueron necesarios para el acto que daría

comienzo a un territorio próspero y además determinante en el comercio de futuras ciudades como Manizales, Armenia y Pereira.

Finalmente, la abeja Rosita menciona hechos importantes posteriores a la fundación que relatan el modo de convivencia y los logros comunitarios. Es de aclarar que la abejita hace presencia a lo largo de la historia enfocando apartados del comic llamados: "Sabías que..." que al finalizar cada capítulo amplia información relevante que la historia no menciona.

### **3.2.1.2. Personajes**

#### **Principales**

**Abeja Rosita:** De apariencia tierna, Rosita se convierte en la caricatura dinámica que aporta conocimientos sobre los temas y brinda una conexión hacia los niños.

**Quimbayas y españoles:** Se identifican en el comic como un grupo, no se nombran individualmente y aparecen en planos generales para describir los contextos.

**Fermín López:** Es el protagonista de la historia. De apariencia típica de la región cafetera, con su carriel, sombrero y bigote representa la región Antioqueña hasta con su forma de hablar. Inspira ser un hombre sereno pero arriesgado ante los retos de la vida.

**Ana Joaquina:** Esposa de Fermín y compañera de aventuras, Ana Joaquina es una mujer sencilla, de hogar, que apoya las decisiones tomadas por Fermín sin contradecirlo. Su vestuario y forma de expresarse es propia de la época y la región.

**Jesús María Aranzazu y su hijo Juan de Dios:** Adinerados de la época que presumían ser dueños de tierras porque poseían títulos otorgados por los españoles.

#### **Secundarios**

**Presidente Pedro Alcántara:** Es mencionado como parte del proceso de fundación y dejado a la imaginación de los lectores, pues no hay representación gráfica.

José María Cabal: Mártir de la patria fusilado por lo españoles. No tiene representación gráfica.

Santa Rosa de Lima: fue la primer Santa de América, nació en Perú.

Vicente Vásquez: Primer alcalde de Santa Rosa de Cabal. No tiene representación gráfica.

Vicente Muñoz: Primera autoridad civil. Firma como policía en el acta de fundación.

Don Félix de la Abadía: Empresario Cartagueño que asociado con los Santarrosanos, construyó el camino del Privilegio, ruta que unió el comercio entre Santa Rosa y municipios vecinos. No tiene representación gráfica.

## CAPÍTULO 4

### 4.1. GUÍA PARA USO DEL CÓMIC EN ENTORNOS EDUCATIVOS

Se sugiere aplicar esta herramienta didáctica finalizando el mes de Agosto para que en el mes de Octubre sea posible la realización de comics por parte de los estudiantes a propósito de las celebraciones de las fiestas del Municipio. Se recomienda que los materiales utilizados en la etapa introductoria de acercamiento al cómic sean de fácil comprensión para los estudiantes.

#### Modelo Pedagógico Socioconstructivista

Se considera tener en cuenta el contexto social y cultural de los habitantes no solo de la época antigua, sino también de la actualidad que sirva como base para el análisis del Comic.

Dicho elemento enunciado por Vigotsky dentro del modelo socioconstructivista, ayudará a la elaboración de estructuras mentales que generan procesos de aprendizaje a través del trabajo colaborativo guiado por el facilitador (docente), cuyo rol se define como activo y participativo en el desarrollo “natural” del aprendizaje a través de la construcción de significados, los instrumentos para el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo próximo. De esta forma se adaptará el material de acuerdo a las necesidades existentes para hacer más efectivo el proceso de apropiación del conocimiento. Serán los estudiantes quienes realicen de forma natural y sin presión la construcción de los significados a partir de la herramienta y ejercicios propuestos.

#### **Semana 1: Introducción al cómic**

Objetivo: Conocer la definición del Comic e identificar su estructura.

Herramientas: Diapositivas y dibujos

Duración: 2 horas

Actividad 1. *Asociación terminológica*: El docente indagará sobre los conocimientos previos acerca del comic a través de la muestra de héroes reconocidos como Batman y Robin y sus respectivos comics. Una vez identificados, se procederá a dar una definición sobre el comic.

Actividad 2. *Lenguaje del comic*: a través de gráficos, se enseñara el lenguaje visual, verbal y textual más común en el comic y su respectivo uso como por ejemplo La viñeta, El Bocado, Cartela y cartucho y Onomatopeya. Se analizará además el significado de elipsis narrativa y el estilo narrativo por capítulos que se conectan entre sí.



### **Semana 2 y 3: Estudio del comic *La Villa de Don Fermín***

Objetivo: Realizar una correcta lectura de la historia de fundación de Santa Rosa de Cabal y de los elementos propios del comic generando procesos de reflexión y realizando una comparación con la realidad actual.

Herramientas: Comic

Duración: 4 horas

Actividad 3. *Conocimientos previos*: se determinará si es necesario hacer una ampliación en los temas introductorios encontrados en el comic: Los Quimbayas y la conquista de América.

Actividad 4. *Lectura del comic*: se realizará la primera lectura del comic por grupos y se realizarán actividades de comprensión lectora de la historia en general. Se identificarán los

personajes principales y secundarios, sus personalidades y su participación en el proceso de fundación de Santa Rosa de Cabal. Además, se realizará una reflexión sobre las características de las tres épocas que se pueden evidenciar (época de conquista, época de fundación y época actual) mencionando aspectos económicos, políticos y culturales. Para lo anterior, se puede recurrir a estrategias que propicien la reflexión como debates y dinámicas grupales.

### **Semana 3 y 4: Guía para la elaboración del comic por estudiantes**

Objetivo: Producir textos en el formato comic que transmita contenidos claros y de interés para la comunidad Santarrosana.

Herramientas: Papelería.

Duración: 4 horas

Actividad 5. *Imágenes y textos*: Una vez explorado el comic como historia, se procederá a analizarse por separado. El uso de los bocadillos, las tonalidades y las intenciones deberán ser identificados.

Actividad 6. *Creación de contenido*: el docente en compañía de los estudiantes determinarán cuáles apartados de la historia no se analizaron a profundidad y serán aquellos los temas propuestos para la elaboración del comic por parte de los estudiantes.

Se sugiere: Los Quimbayas, Conquista Española, construcción del camino el Privilegio.

Actividad 7. *Taller de experimentación de dibujo*: acercamiento a través de actividades gráficas a los elementos utilizados en el comic para finalizar con un boceto inicial del comic donde se evidencien los capítulos.

Actividad 8. *Elaboración del comic:* Con asesoría permanente, los estudiantes elaborarán los dibujos del comic y los textos de cada viñeta. Una vez finalizados los productos, se realizará una exposición ante padres de familia, estudiantes y comunidad en general.

## 5. CONCLUSIONES

- El comic "La villa de Don Fermín" posibilita la enseñanza de temas como las historias locales con un enfoque didáctico y hace comprensibles elementos complejos como fechas, nombres de personajes y acontecimientos alternos.
- El cómic es diseñado para mejorar habilidades como la comprensión y comparación de la historia con la realidad actual de la zona. Además, el desarrollo de productos propios por parte de los estudiantes, hace que le atribuye a esta herramienta cualidades educativas como estrategia didáctica.
- La enseñanza de la historia requiere mayor atención de las instituciones educativas de Santa Rosa de Cabal así como las metodologías establecidas para aumentar la motivación de los estudiantes por conocerla.
- La guía de uso de la herramienta propuesta es adaptable a diferentes áreas cuando los objetivos de aprendizaje transversalizan los campos de estudio. En este caso se sugiere su aplicación en las asignaturas Ciencias Sociales y Lenguaje de acuerdo a los estándares en competencias del Ministerio de Educación Nacional.
- El perfil de un Licenciado en comunicación reúne las características, competencias y habilidades que le hacen capaz de dinamizar los ambientes de aprendizaje con la creación de nuevos contenidos inmersos en herramientas distintas a las convencionales

## 6. RECOMENDACIONES

El cómic es una herramienta adaptable de acuerdo a las necesidades del contexto. Sin embargo, se exponen a continuación recomendaciones previas a su utilización en el aula:

- Los docentes pueden hacer uso de su creatividad para crear nuevos contenidos que suplan las falencias didácticas de la clase.
- Los docentes pueden hacer uso de contenidos ya existentes para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.
- Los docentes deben realizar un diagnóstico sobre los conocimientos previos de los estudiantes antes de la aplicación del cómic.
- El docente debe conocer con anterioridad la definición y características del cómic.
- Se deben establecer la calidad y cantidad de herramientas disponibles para elegir si la realización del cómic por parte de los estudiantes será manual o digital. En los casos donde se emplearán herramientas en línea se proponen las siguientes páginas:

**Pixton** [www.pixton.com/es/](http://www.pixton.com/es/)

Contiene plantillas para seleccionar recuadros, personajes, fondos y elementos decorativos prefabricados.

**GoAnimate** [www.goanimate.com](http://www.goanimate.com)

Los personajes pueden hablar sin la utilización de viñetas o globos de texto.

**Comic Maker**

Es una aplicación para Android que permite crear comics a partir de fotografías.

**Toondoo** [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Los estudiantes pueden utilizar los objetos establecidos o pueden modificarlos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, J. (1981). *Para hacer historietas*. Madrid.
- Baur, E. K. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. México D.F.: Editorial Nueva Imagen, S.A.
- Cortázar, J. (1985). *Textos políticos*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona
- Ibarra, P., O. (1965) *Didáctica Moderna*. Madrid.
- Ministerio de Educación Nacional (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciencias Sociales*. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje*. Colombia.
- Vásquez R., F. (2003) *Rostros y máscaras de la comunicación*.
- Vigotsky S., L.(1978). *Teoría del socioconstructivismo*.

## MEDIOS ELECTRÓNICOS

Bedoya, M. y Diago, E. El cómic como recurso didáctico. Recuperado de Tabanque: Revista pedagógica. p 53-66

Bielsa, M., Sanchez, I, Moreno, A., Organero, P. (2005). *El Cómic*. Recuperado de. <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2.html>

Fernández P., A. (2003). ¿Es un libro? ¿Es una película?... ¡es un comic! Madrid. Recuperado de la Biblioteca Cervantes Virtual.

Rojas, R.(2009). *El Cómic y sus Elementos*. Recuperado de. <http://difundiendolahistoria.blogspot.com.co/2009/04/el-comic-y-sus-elementos.html>

Salazar, A. (2015). *Hablando del Cómic Colombiano*. Recuperado de. <http://www.radionica.rocks/noticias/hablando-de-comic-colombiano>

Fernández B. J. (2013). Valores que Inspiraron la Fundación de Santa Rosa de Cabal. Recuperado de.

<http://atalaya-santarosa.blogspot.com.co/2013/10/valores-que-inspiraron-la-fundacion-de.html>

## ANEXOS





En 1530 en la zona llamada Eje Cafetero, habitaban los Quimbayas, una etnia y Cultura Indígena Colombiana.

Hacíamos esculturas con oro.

Éramos muy buenos cazadores y agricultores.

Estábamos organizados en «CAICAZGOS», eran grupos de 200 integrantes. Participábamos de rituales agradeciendo a las deidades por las cosechas.

Nuestra Cultura nos daba bienestar. Éramos felices.

Sin embargo... en 1539 algo trágico le ocurrió a la etnia.

AÑO 1539. CONQUISTA DE LOS ESPAÑOLES



¡Llegamos a Abya yala! Esta tierra y toda su riqueza será nuestra. ¡Acaben con quien se interponga!






Los españoles robaron nuestro oro, nos esclavizaron y dividieron en provincias, nos impusieron su religión y después de muchas luchas, acabaron con nuestra etnia.



Después se dió paso a la creación de la Nueva Granada o República de Colombia como se conoce hoy en día.

**SABÍAS QUE...**

Gracias al clima tropical Templado del Eje Cafetero, Los Quimbayas podían cultivar maíz, yuca, aguacate y guayaba y la miel de abeja nunca faltaba en su alimentación. Cazaban carne de Conejo y Venado, pero su principal actividad era la Minería de Oro y Sal y la confección de Mantas de Algodón. En el año 1700 desaparecieron como grupo.



Ay Fermín, que tropel tan beerraco.

¡Chis, chas!

¡Chis, chas!

¡y ahora pa' onde pegamos?

Aceleremos el paso. Movámole pa' l sor.

Podemos estar unos días en Salamina.

SALAMINA

Hicimos una parada en Salamina y luego seguimos para el Cauca.

Pasamos por Puentes colgantes y ríos caudalosos.

luchamos con animales salvajes y venenosos.

Nos instalamos en el Cerro San Cancio (donde hoy es Manizales) creyendo que era territorio Caucaño. Cuando nos dimos cuenta que estábamos equivocados, seguimos caminando.

Pasamos por Santa Bárbara

Pasamos por Cartago Viejo

**SABÍAS QUE...**

Santa Rosa se fundó en un lugar donde en un futuro, se unirían Antioquia y el Cauca en un camino llamado EL PRIVILEGIO. Esta ruta trajo el comercio de Antioquia e hizo posible la civilización Cafetera, facilitando más adelante la creación de Ciudades como Pereira, Manizales y Armenia.

Ay Fermín, hasta que por fin llegamos a Cartago.

Si mi Ana Joaquina, ahora si cumpliremos nuestro sueño de fundar una nueva ciudad, camine pa' la alcaldía a pedir Autorización.

ALCALDIA CARTAGO

Listo Don Fermín. Ya enviamos su solicitud al Presidente Pedro Alcántara. Vuelva en 3 días.

Diganle a Fermín López que queda autorizado para fundar una nueva ciudad al norte del Cauca. El único requisito será que el caserío esté ubicado sobre el camino EL PRIVILEGIO.

El 13 de octubre de 1844, se leyó el decreto del presidente en el que nos dejaba fundar un sitio llamado Cabal. El acta la firmamos Vicente Muñoz, el primer policía, y yo como testigo. ¡Ah! y mi Ana Joaquina

Jaja Fermín y yo organizamos el acto de fundación en el futuro camino «el privilegio». Ahí estaban amistades como:

JOSÉ HURTADO	EMIGDIO BUITRAGO	JOSÉ A. PINO PRIMER CORREGIDOR
--------------	------------------	-----------------------------------

GREGORIO LONDOÑO	PEDRO GALLEGO	VICENTE MUÑOZ PRIMER POLICIA
JESUS LÓPEZ	IGNASIO VASQUEZ	NEPOMUCENO VASQUEZ
IREN LONDOÑO	MARTIN LÓPEZ	RAMÓN BUITRAGO

**EDUCACIÓN:** El gobierno no aportaba dinero y eran los habitantes los que construían escuelas y pagaban a los profesores. Para ello 77 santafesinos junto con el sacerdote José Ramón Durán, construyeron un puente sobre el Río Otún y cobraban peaje a cada persona que pasaba. Los exámenes en la escuela eran públicos, se hacían 2 veces al año en la plaza de 9:00 a.m a 3:00 p.m. Asistían Padres, el sacerdote y tonistas.

**CONVIVENCIA:** Los fundadores tenían mucho sentido de pertenencia. En las fiestas del pueblo el Alcalde elegía 15 o 20 personas para que fueran policías durante esos días. Esta labor era tomada con seriedad.

**TRABAJO:** Los habitantes trabajaban gratis en la construcción de caminos, escuelas y otras obras y a cambio el Gobierno les daba terrenos para que construyeran su propia casa.

**Calificaban:** «Muy bien», «Medianamente» y «Muy malo». El Padre preguntaba el «Padre Nuestro» y los sacramentos. El profesor evaluaba Matemáticas y Urbanidad.

**FIANZA PARA GUARDAR LA PAZ:** Consistía en que cada persona tenía un fiador que se encargaba de impedir que este agrediera a otro. Si esto ocurría el fiador iba a la cárcel a pagar por un delito que no cometió.

