

EL CÓMIC HISTÓRICO COMO GÉNERO DISCURSIVO EN LAS CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN MEDIA EN COLOMBIA

THE HISTORICAL COMIC AS A DISCURSIVE GENRE IN THE SOCIAL SCIENCES OF SECONDARY EDUCATION IN COLOMBIA

Autora: Nancy Liliana Villamizar Meza

Código ORCID: 0000-0001-6536-5965

Secretaría de Educación de Floridablanca, Santander, Colombia

Correo electrónico: nalivime@gmail.com

RESUMEN

La investigación interpreta las concepciones de los actores que intervienen en el cómic como género discursivo en las Ciencias Sociales, específicamente en la Educación Media, para generar una aproximación teórica sobre el uso del mismo en el área. Metodológicamente el enfoque es cualitativo y desde un paradigma interpretativo se utiliza el método fenomenológico. Como técnicas de recogida de datos se manejan la entrevista y la observación. El escenario de la investigación es el Instituto José Antonio Galán, adscrito a la Secretaría de Educación de Floridablanca (Santander - Colombia). Los informantes clave fueron representados por estudiantes, docentes, historiadores y autores de cómics. La técnica de análisis para el procesamiento de la información se realiza a través de la categorización, estructuración, contraste y teoría. Todo el desarrollo de la investigación incluye el cómic histórico como género discursivo para apoyar el abordaje pedagógico, tratar de mejorar los procesos cognitivos y fomentar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes.

Palabras clave: Cómic Histórico; Género Discursivo; Enseñanza de las Ciencias Sociales; Estrategia pedagógica, Historia; Colombia.

ABSTRACT

The research develops the conceptions of the actors involved in comics as a discursive genre in the Social Sciences specifically in the Secondary Education, to generate a theoretical approach on the use of it in the area. Methodologically the approach is qualitative and from an interpretative paradigm the phenomenological method is used. Interview and observation are used as data collection techniques. The research scenario is the José Antonio Galán Institute, attached to the Education Secretary of Floridablanca (Santander - Colombia). Key informants were represented by students, teachers, historians, and comic book authors. The analysis technique for information processing is performed through categorization, structuring, contrast, and theory. All the development of the research includes the historical comic as a discursive genre to support the pedagogical approach, try to improve cognitive processes and encourage critical and creative thinking of students.

Keywords: Historical Comic; Discursive Genre; Teaching of Social Sciences; Pedagogical Strategy; History; Colombia.

Introducción

El presente documento pretende abordar de manera sucinta, aspectos vinculantes al cómic histórico con la importancia de su narrativa en la educación, como parte del resultado de la tesis doctoral de la autora, y del cual es su reflejo este escrito.

Para empezar, el estudio se desarrolló en el contexto urbano del municipio de Floridablanca, departamento de Santander – Colombia, específicamente en la Institución Educativa José Antonio Galán, centrando su atención en los procesos de enseñanza y de aprendizaje relacionados con las ciencias sociales en el nivel de educación media (grados 10 y 11). La Institución Educativa (IE) cuenta con 773 estudiantes de Básica Primaria y 813 de Básica Secundaria y Media, distribuidos en dos sedes y tres jornadas: mañana, tarde y noche. En su oferta educativa cuenta con dos programas: Programa Técnico Laboral de articulación con el Sena y la educación media académica.

En este escenario, se pretendió: a) Develar las concepciones de los actores involucrados en el comic como género discursivo. b) Derivar constructos sobre el comic histórico como género discursivo en el área de ciencias sociales.

En cuanto a la secuencia de contenidos el escrito plantea inicialmente un reconocimiento de una problemática, continúa con el entramado metodológico que delinea su recorrido apoyado en el enfoque cualitativo, el paradigma interpretativo en una apuesta fenomenológica, utilizando técnicas como la entrevista y la observación, para finalizar con el análisis y presentación de los resultados.

En este orden de ideas, se parte del análisis del caso colombiano, cuyo sistema educativo busca formar desde las Instituciones Educativas ciudadanos proactivos, críticos y reflexivos. Así, en el marco de la normatividad colombiana se precisan los estándares básicos de competencias en ciencias sociales establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2006), quien lo da a conocer a través de las distintas resoluciones y normativas emanadas desde su seno, resaltando la importancia de asumir el proceso de enseñanza de las ciencias sociales desde una perspectiva integral y de creatividad.

Como una respuesta dentro de muchas a este reto de las Ciencias Sociales, aparece el cómic, como precursor del acto comunicativo, impregnado invariablemente del lenguaje icónico, de significado y poder creativo, como producto cultural, y como una apuesta pedagógica con capacidad para abordar y transmitir temáticas ideológicas, políticas y sociales que responden a determinados espacios de tiempo y lugar, lo que incide en la enseñanza de áreas como las ciencias sociales.

Ahora bien, el cómic inmerso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está conformado por todo un sistema de influencias que se organiza, sistemáticamente y se dirige hacia una formación plena con pertinencia social, para que el estudiante se integre a la sociedad, contribuyendo a su desarrollo.

Usar imágenes para enseñar Ciencias Sociales, no es sólo brindar información o un medio para llenar un currículo; implica también establecer puentes emocionales con creaciones que dan cuenta de los intereses, valores morales, imaginarios, gustos, deseos, pasiones, posiciones frente a la vida. Se vive

en un entorno visual, pero únicamente la actividad humana puede darle sentido. Las imágenes están en todas partes, sólo hay que mirarlas y usarlas como parte del mundo educacional, bajo un nuevo espíritu y estrategias.

Esto significa que, de una u otra forma, es importante destacar la relevancia académica de ahondar en las investigaciones sobre el cómic, como género discursivo y como parte de la narrativa educativa. Pero ¿qué virtudes hacen del cómic un medio tan interesante para enseñar historia? Según el historiador y profesor español, autor de *Historia y Cómic*, David Fernández (2019) el lenguaje del cómic da a conocer de forma muy eficiente información valiosa que se transmite usando esos canales que no son comunes en el desarrollo pedagógico. Al respecto, Fernández (2019), señala otras bondades más del cómic histórico:

“La gran diversidad existente entre los cómics históricos, fácilmente observable desde otras características: historias cortas y obras de centenares de páginas; biografía, autobiografía, ficción histórica o periodismo en viñetas; realismo y caricatura; blanco y negro o color. Las opciones son prácticamente infinitas. La versatilidad del medio el mismo, ofrece múltiples opciones: desde actividades más analíticas (cuestionarios de seguimiento, comprobación de la veracidad histórica, explicación de causas y consecuencias, comprensión del contexto histórico) hasta las más creativas (entrevista al autor o autora o a los personajes, final alternativo, narración de una historia familiar similar a la del cómic, investigación histórica de algún elemento, entre otras)” (p.36).

Con referencia a esto, Bahamondes et al. (2018) señala que aún existe poca visibilidad del cómic como herramienta didáctica de cara a los educadores, las autoridades académicas y educativas a nivel gubernamental, las editoriales y el público en general. De igual forma, falta inversión y respaldo en este campo de investigación, y, también se evidencia a nivel docente, la resistencia a introducir el cómic como narrativa gráfica en el aula, que, en el mejor de los casos, se usa ocasionalmente como material de apoyo: La incomprensión de la riqueza epistemológica del cómic, que para algunos profesores, aún está en tierra de nadie, se asocia a ideas tales como que, no es una herramienta seria para el aprendizaje, por su condición de divertido o agradable. Ya sabemos, no obstante, que lo contrario a lo divertido, es lo aburrido, nunca lo serio. Según Arango (2009) el

cómic puede ser muy serio, a la par que divertido, en la apropiación y producción de conocimiento y en la comprensión de los nuevos campos de participación en las cuales están inmersas las posturas juveniles contemporáneas (p.22).

Por consiguiente, es inevitable pensar que la falta de reconocimiento del cómic como género discursivo y recurso didáctico a nivel general, está ligada a su discurso, habitualmente de medio de masas, de producción con vista al consumo, por encima del rigor artístico o cognitivo de sus contenidos, desvirtuando su verdadero valor y por ende, su exigua oportunidad para realizar estudios que den a conocer los logros ya obtenidos que legitiman su rol dentro del aula, y para el caso que ocupa este estudio, en la clase de Ciencias Sociales, el desconocimiento y el prejuicio impide ver cómo el cómic histórico puede complementar los trabajos académicos, enfrentarnos a lo que está sucediendo mediante los subtextos, interpelar al lector, llevarnos a las fuentes históricas y abrir diversas múltiples opciones para analizar temas históricos.

Referente teórico

Proceso histórico del cómic. El cómic, como narración gráfica, es uno de los herederos de los métodos de impresión y de difusión de la época contemporánea, pero está enraizado en prácticas artísticas muy antiguas en los cuatro puntos cardinales de nuestro planeta.

Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta, la caricatura y el nacimiento del cine, desarrollando su particular lenguaje icónico que tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. En este contexto, el cómic permite que civilizaciones y culturas separadas en el espacio logren comunicarse entre sí. Sin merecer elogios excesivos ni las condenas de que a menudo es objeto, el cómic va ganándose poco a poco, gracias a sus personajes destinados tanto a niños como a adultos, un lugar entre los medios de comunicación contemporáneos, llegando a ser considerado el “Arte de lo Invisible” (Mc Cloud, 2009).

En un ámbito local, aunque el cómic, y especialmente el histórico, es un género poco explorado, en años recientes se ha venido gestando una tendencia a

crear cómics, si bien, no históricos propiamente, sí tienen un énfasis en el cómic documental o con contenido de la historia reciente del país. Se vienen produciendo, de unos años a la fecha, trabajos de investigación, congresos, encuentros, sitios web que dan a conocer y/o visibilizan las actividades de los autores de cómics en Colombia, y ellos mismos, han venido abriendo un espacio para la representación de la memoria histórica, y para la creación de un nicho de cómics encaminados a narrar algunos episodios de la historia del país, especialmente en un país con una historia de tanta violencia como la de Colombia, y a su vez, con tanta necesidad de reconciliación y de paz.

Definición y elementos del Cómic. El cómic posee unos bordes borrosos, siempre dispuestos a ampliarse con el tiempo, con las prácticas tanto figurativas como narrativas humanas y con la reflexión de diversos pensadores que lo asumen como su objeto de estudio. Justamente, son muchos los teóricos que han intentado definir sus características y perfilar sus alcances con mayor o menor acierto, no obstante, las definiciones sugeridas, que no son definitivas sino complementarias entre sí, permiten crear una idea general de aquello a lo que nos enfrentamos.

En este sentido, el cómic, maneja un concepto popularizado por el mismo Eisner, que abundaron en el siglo XX (Eisner, 1991). Dada la amplitud de esta definición, teóricos aún más recientes consideran que el cómic requiere una definición que le otorgue un espacio propio y que lo acoja en una historia propia, (Koselleck, 1993).

El cómic como género discursivo. El cómic es un género del discurso, que tiene muchas ventajas y fortalezas en el proceso educativo. En los cómics, en general, se encuentran variados aspectos culturales y políticos de un país, así lo señala Touron (2006). En este contexto, se cita de Bakhtin (1997) quien manifiesta que las historietas constituyen un género discursivo secundario, que aparece en circunstancias de comunicación cultural de forma escrita.

Con base a lo anterior se puede afirmar que son varios los elementos o medios que pueden coadyuvar en el cambio y actualización de estrategias pedagógicas para la enseñanza de las ciencias sociales y en particular de la historia.

Cómic y Educación. Abordar el binomio cómic-educación, es aglutinar un conjunto de acciones que vislumbran un escenario crítico y reflexivo. Como es notorio, si bien las pretensiones comerciales de los cómics los suelen situar como productos para la demanda infantil de entretenimiento, sus aspiraciones suelen ser diversas y, en ocasiones específicas. Además, si bien el formato de dibujo suele ser más atractivo a un público infantil o adolescente, las temáticas de los cómics son variadas y en muchas ocasiones poseen intereses educativos o ideológicos implícitos. Un clásico en este aspecto es el trabajo de Dorfman y Mattelart (1973) *Para leer al Pato Donald*, el cual analiza cómo los cómics o historietas de Disney, publicadas en diversos países latinoamericanos en la segunda mitad del siglo XX, además de reflejar la ideología dominante que se buscaba implementar desde Estados Unidos en el marco de la Guerra Fría, cumplían una labor activa de mantenimiento y difusión de esa ideología, basada en unas ideas específicas sobre el capital, apuntando a transformar la mentalidad de un público infantil.

Los cómics, además de otros géneros más recientes como el cine, producen en los jóvenes diversas tendencias masificadoras que modifican su forma de hablar, de comportarse, de percibir su realidad y, en suma, de aprender sobre su entorno. Por tanto, es necesario que los educadores tengan presente el horizonte de posibilidades que representa el cómic al utilizarlo en sus diversas estrategias educativas (Hernández, 2019). En cuanto al fortalecimiento pedagógico de las competencias lectoescritoras más básicas, su carácter secuencial, hace que la lectura e interpretación del cómic no se quede en un simple conocimiento de las palabras, sino en la recreación de una narración compleja que implica una imaginación de distintos órdenes temporales que dé inicio y fin a una historia.

Para Insuasty (Hernández, 2019) estas facultades de las imágenes en materia comunicativa y expresiva que transmiten conocimientos educativos hacen que el cómic llame la atención a pedagogos y estudiosos en general, por citar un ejemplo, Umberto Eco, quien señala las ventajas que posee el lenguaje icónico frente a las necesidades académicas más básicas de nuestros días (Eco, 1988).

En este mismo orden, algunos autores como Delgadillo (2016) sugieren que el lenguaje híbrido de los cómics potencializa el desarrollo intelectual del

estudiante, ya que las múltiples posibilidades de comunicación que ofrece ese carácter dual permiten la expresión de posiciones sobre el mundo, la política y la cultura. Además, en ambientes educativos donde se lleva a cabo una lucha para captar la atención y el interés de los estudiantes, el diseño y creación de cómics por su cuenta, estimula, no solo la imaginación, sino también la concreción de unas ideas frente a distintos aspectos solicitados que deben ser organizados con hilo narrativo. Esta concreción logra una provocación y cuestionamiento a las ideas y valores arraigados que chocan con el querer expresar y con el querer ser autor de algo propio, pues, como es evidente, realizar un cómic es elaborar un texto (Hernández, 2019). Asimismo, el uso del cómic como una herramienta pedagógica hace que el profesor ceda al estudiante el protagonismo en la producción textual y, por tanto, en una buena parte del proceso de aprendizaje (Ludín y Moreno, 2017).

En suma, en un nivel educativo general, el cómic permite diferentes procesos de abstracción y de síntesis por parte del estudiante, quien accede a nuevas formas de concebir, leer y crear discursos narrativos.

Ahora bien, en línea con lo expresado, queda aún por responder acerca de la importancia del cómic como fuente histórica y la importancia misma del cómic en tanto que tiene la intención de convertirse en una narración histórica. A nivel historiográfico, son pocos los historiadores que han asumido la labor de teorizar la relación entre la disciplina histórica y el lenguaje de las imágenes, y más reducido es el número de aquellos que han trabajado sobre la base de los cómics.

Por tanto, en la enseñanza y la escritura de la historia se suele tener predilección por el documento oficial y escrito. Son pocos los historiadores que consultan elementos gráficos como fuentes documentales (Burke, 2005). Cuando el historiador se enfrenta a las imágenes suele estudiarlas como si fuesen simples ilustraciones sin mayor contenido histórico, describiendo sus elementos más evidentes, dejando a un lado el ámbito interpretativo (Burke, 2005), esto ha llevado a que sobre ellos recaiga el prejuicio de ser “analfabetos visuales” (p.12). No obstante, los cómics, por sí mismos, tienen unas capacidades expresivas muy amplias que no se limitan a la escritura. Su carácter híbrido, destacado con anterioridad, permite atrapar a la historia en su propio movimiento. Dejando a un

lado su texto, el cómic en su ámbito figurativo permite que cualquier persona adquiriera un conocimiento histórico sobre asuntos que no se pueden palpar de forma inmediata en un escrito, como los criterios de belleza, la forma de caricaturizar a distintas personas que representan diversos roles sociales y una serie de imaginarios, utopías e ideales que permiten comprender, por medio de la fantasía, las proyecciones que se hacían las personas en cierto tiempo sobre lo que sería la sociedad en el futuro, sobre el desarrollo tecnológico y sobre la idea de justicia que debe imperar.

Ciencias sociales como área de conocimiento. Tomando en consideración lo estipulado desde el Ministerio de Educación de Colombia sobre el devenir histórico de las Ciencias Sociales y su configuración, se expresa claramente su importancia como componente curricular del sistema educativo, especialmente, y como las Ciencias Sociales enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (violencias, problemas ambientales, de la cultura, etc.), que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas; por tanto, requieren de la integración de saberes, miradas transdisciplinarias, que ofrezcan respuestas contextualizadas a los problemas y exigencias de la sociedad, lo expresa el MEN.

Teorías educativas vinculadas a la investigación. Dentro del contexto de la pandemia y post pandemia derivados de la Covid-19, y en relación con las competencias asociadas a las ciencias sociales y con miras a la implementación del cómic histórico como recurso didáctico y género discursivo, se vincularon las siguientes teorías educativas: Cognitivismo, Constructivismo y Conectivismo.

Por último, la investigación aborda aspectos ontológicos, epistemológicos, axiológicos y legales desde una perspectiva pragmática que permita dilucidar la esencia del objeto de estudio y construir una aproximación teórica. Asimismo, opta por interpretar el cómic histórico, y develar la realidad hallada en el Instituto José Antonio Galán, sin ataduras, ni ocultamientos. Por tanto, la investigación está planteada por valores propios del quehacer educativo, como la tolerancia, el respeto, la solidaridad, es decir, un enfoque humanista. Acciones que se consideraran fundamentales para trabajar el cómic histórico como género

discursivo, fomentando la emancipación del estudiante de básica secundaria y media.

Metodología

La investigación, se desarrolló metodológicamente bajo la orientación del Paradigma Interpretativo. Este paradigma intenta suplantar los elementos científicos de explicación, predicción, y control del paradigma positivista por los de comprensión, significado y acción, busca la objetividad en el escenario contexto de la investigación utilizando como criterio de veracidad el acuerdo intersubjetivo del entorno educativo para abordar el cómic histórico en el contexto educativo colombiano. Según Stenhouse (2004), el paradigma interpretativo "...engloba un conjunto de corrientes humanístico-interpretativas cuyo interés se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social" (p.42). De acuerdo con lo señalado, se busca realizar la interpretación y contemplación de la realidad educativa, particularmente en el área de ciencias sociales.

El método. Desde la fundamentación ontológica y epistemológica, este apartado estuvo orientado como se señaló a la fenomenología, como el método que guió el desarrollo de esta investigación, al respecto, se resalta de LaTorre (2002), a un tipo de diseño asociado directamente con la corriente filosófica de Husserl (1970), y se asocia con el estudio de las estructuras de la conciencia que posibilitan su relación con los objetos; es decir, resulta un método que parte del análisis de las experiencias vividas por las personas acerca de un fenómeno, y se fundamenta en la descripción de los aspectos esenciales del significado trascendente, desde la visión de los propios informantes.

En este sentido, para captar lo esencialmente humano de la realidad social, la fenomenología, permitió el acercamiento a la esencia de las vivencias humanas. Al respecto es conveniente señalar a Husserl (1992) quien propone tres categorías básicas:

a). La epojé: (reducción fenomenológica) que implica poner entre paréntesis, suspensión de juicios, suspensión del conocimiento o dejarlo latente. Esto significa romper con las certezas positivistas y sustenta, por tanto, la necesidad

de revisar lo aprendido, desaprender para volver a aprender, esta vez de una manera distinta.

b). La intencionalidad: representa el vínculo entre el mundo y la conciencia por establecer una relación inseparable entre la acción y la intencionalidad, de tal manera que toda acción humana es precedida por un interés y por tanto, se conocerá la intencionalidad de esa conciencia si se sabe interpretar la acción.

c.) El mundo de la vida: como experiencia de lo vivido constituye una de las cualidades vitales. Ésta incluye el mundo de los individuos y las verdades individuales (donde) lo vivido es lo real, lo interno (en consecuencia) el mundo de vida es intuitivo, constituido por los saberes humanos.

Fases metodológicas

Fase Inicial. Etapa previa o clarificación de presupuestos. Los sujetos expresan valores, intereses, experiencias que necesariamente influyen en la forma de ver las cosas y de razonar, en este caso todo aquello que gire en torno al cómic histórico como género discursivo. En tal sentido, la libertad de prejuicios es fundamental en la investigadora, sus concepciones contaminadas por la tradición, religión, códigos éticos y la cultura misma que conforman el mundo preconcebido, limita la interpretación, sesga la intención investigativa, de allí la importancia de hacer epojé como lo expresa Husserl.

Fase de campo: Etapa descriptiva. Esta etapa tuvo como objetivo realizar una descripción del fenómeno en estudio, que resulte lo más completa posible y que refleje la realidad vivida por los sujetos implícitos en él.

Para Martínez (2007), esta etapa consta de los siguientes pasos: a). Elegir la técnica o procedimiento para la recopilación de la información. b). Aplicar los procedimientos seleccionados. Con la firme intención de “que se detalle todo cuanto sea posible”, “recoger el fenómeno descrito en su contexto natural, tal como se presente”.

Fase Reflexiva. Etapa estructural de la Investigación. Consistió en examinar minuciosa y detalladamente las descripciones previamente realizadas. La reflexión fenomenológica buscó examinar el significado o la esencia del fenómeno,

siendo en este caso el cómic histórico. Por tanto, es un proceso ejecutado constantemente en la vida cotidiana.

Fase de construcción del texto fenomenológico. En esta fase de integración de los hechos recabados, para Van Manen (2004), el objetivo es "...diseñar una descripción (textual) inspiradora y recordatoria de acciones, conductas, intenciones y experiencias de los individuos tal como las conocemos en el mundo de la vida" (p.37). Con el texto fenomenológico, se procura llevar al lector la contemplación del significado del objeto de estudio. Es decir, el texto tiene que provocar "un efecto transformativo" de modo que su significado más profundo produzca una evocación gratificante al yo del lector desde la vinculación de los constructos que giran alrededor del objeto de estudio (ciencias sociales, enseñanza de la historia, educación media).

Otras consideraciones metodológicas. *Informantes.* Para el desarrollo de la investigación doctoral estuvo conformada por ocho (08) informantes clave en total discriminados de la siguiente manera:

Tabla 1. Criterios de los informantes clave

Código	Informante	Criterios
EST01	Estudiante	Estudiante de undécimo grado con rendimiento alto en ciencias sociales y ciudadanas del Instituto José Antonio Galán
EST02	Estudiante	Estudiante de undécimo grado con rendimiento bajo en ciencias sociales y ciudadanas del Instituto José Antonio Galán
DOC01	Docente	Docente de ciencias sociales
DOC02	Docente	Docente de Lenguaje
HIS01	Historiador	Licenciado en Historia con experiencia en el nivel de educación media.
HIS02	Historiador	Formación profesional en Historia con estudios de postgrado afines al área.
DIS01	Autor de Cómics Históricos	Autor Colombiano de Cómic
DIS02	Autor de Cómics Históricos	Autor de cómic históricos.

Los mismos fueron seleccionados porque proporcionarán información de suma importancia para el desarrollo de la teoría emergente, ajustado a los postulados del paradigma y método de la investigación.

Confiabilidad. En lo que respecta a la credibilidad y confiabilidad de la investigación, ha sido una de las grandes preocupaciones en el contexto de las ciencias sociales, las respuestas a estas interrogantes lo constituyen en efecto, la aseveración de los investigadores de que sus estudios poseen un alto nivel de validez derivada del modo de recoger la información y de las técnicas de análisis que usan.

La credibilidad. Se logró cuando la investigadora, a través de las entrevistas prolongadas y profundas con los participantes en el estudio, recolectó información para obtener los hallazgos como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten sobre el cómic histórico, convirtiéndose en argumentos fiables en la medida en que se les dará participación para reafirmar, confirmar o corregir sus opiniones.

Procesamiento y análisis de los Resultados. El análisis de datos cualitativos en la investigación consistió en recibir los datos no estructurados, para luego estructurarlos e interpretarlos mediante la categorización, estructuración, triangulación y contrastación, de las diferentes fuentes, métodos de recolección usados y estudios paralelos existentes sobre el objeto de investigación. Se tomaron en cuenta las siguientes características para el procesamiento de los resultados, apoyado en Martínez (2006):

Tabla 2. Procedimiento para el procesamiento y análisis de los datos

Técnica	Descripción
Categorización	En esta oportunidad la entrevista y la evidencia fotográfica, que fue también textual y al mismo tiempo conceptual. A partir del marco referencial, se establecieron las ideas más sobresalientes haciendo una lista con ellos, se procede a definir cada una de las categorías iniciales, indicando cómo se las encuentra en la realidad, según lo que presentan las teorías recogidas en el marco referencial o en textos especializados. Se asumió entonces al cómic como: recurso didáctico, en las ciencias sociales, como género discursivo.
Interpretación	Consiste en la transición de la información obtenida para formar un cuerpo teórico de ideas relativas al tema de estudio. En primer lugar, se realizó una interpretación superficial durante las entrevistas y, posteriormente, la interpretación profunda cuando se completó la recolección de la información.
Contrastación	Corresponde a la fase analítica, que consistió en la reducción de los datos. Es decir, su codificación y transformación, con vistas a responder a la pregunta de investigación. Implica la contrastación de los resultados producidos con las preguntas de investigación.
Triangulación	Después de la contrastación fue importante triangular con los hallazgos obtenidos desde las técnicas que se aplicaron; al comparar los diversos informes se debió señalar los aspectos en los que difieren, coinciden y se oponen.
Teorización	En este caso, para expresar la teoría, se hizo uso entre otras, de las metáforas y las analogías como géneros discursivos que fortalecen el pensamiento crítico desde su vinculación con el cómic histórico.

Fuente: autoría propia

Resultados

Los resultados de la investigación se entenderán como una forma de deconstrucción de la realidad, al decir de Vaskes (2007) es: “(...) la manera crítica de mirar la realidad que cuestiona el sistema de los valores metafísicos falsos” del denominado “proyecto moderno”, que dentro de la teoría Derridiana reconoce una crisis de legitimidad” (p. 3). Es de destacar que poco a poco la deconstrucción como representación del pensamiento crítico, como sumario de reflexión o proximidad filosófica, está dirigida a la búsqueda de las argumentaciones a través del análisis de los elementos formales del texto.

Una vez ubicada la información en unidades, se procedió al desarrollo del proceso de interpretación y comprensión de las categorías emergentes. Proceso con el cual se logró el reconocimiento del objeto de estudio, todo ello, haciendo énfasis en la construcción del conocimiento, debido a la riqueza de cada uno de los testimonios obtenidos y que se determinan en función de espacios adecuados a lo planteado. En tal sentido y para efectos de la investigación, se presentaron de la siguiente manera:

Tabla 3. Presentación de los datos

Proceso	Detalle
Transcripción de la Información Protocolar	Transcripción de las entrevistas realizadas a los estudiantes, docentes, historiadores y autores de cómic. Es decir, de los informantes clave.
Dividir los contenidos en porciones o unidades temáticas	Se clasificó en unidades temáticas iniciales y unidades de análisis.
Categorización	Se realiza una clasificación o un ordenamiento de los datos obtenidos por categorías.
Asignación de subcategorías	Estas emergieron de los testimonios obtenidos por los informantes.

Fuente: autoría propia

En la misma línea se define la matriz de análisis:

Tabla 4. Matriz de análisis

Unidades temáticas iniciales	Unidades de análisis	Categorías emergentes	Subcategorías emergentes
Generalización del cómic histórico	Conocimiento del Cómic	El Ser del Cómic histórico	Significado Utilidad Tipología Obstáculos
El cómic histórico como recurso didáctico en las ciencias sociales	Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales	Formación desde el Cómic como recurso didáctico	Apoyo Aplicabilidad Impacto
El cómic histórico como género discursivo en los estudiantes de educación media	Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic	Incidencia del Cómic como género discursivo	Efectos Recursividad Transversalidad

Fuente: autoría propia

Proceso de interpretación de las categorías emergentes de la investigación

A continuación, se da inicio al proceso de interpretación de las diferentes categorías y subcategorías que emergieron en el proceso de análisis de los datos obtenidos:

Unidad de análisis. Conocimiento del cómic. La presencia de la Historia en la educación se justifica por muchas y variadas razones. Además, que forma parte de la edificación y elaboración de cualquier perspectiva conceptual dentro del marco de las Ciencias Sociales, desde la óptica de la investigadora, la historia, tiene un interés propio y autosuficiente como materia educativa y que tiene gran influencia en la actividad formadora. Por ello, es importante tener en consideración, elementos importantes a los que apuntala la enseñanza de la historia.

Subcategoría: Significado. El significado del comic, conforme a Gubern (citado en Arango y otros, 2009). Es una “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p.35).

En relación con esta subcategoría para los autores de cómic colombianos, que son integrantes del grupo ALTAIS CÓMICS, el comic es considerado como: (...) “un medio de expresión en el que se puede como la literatura escribir cualquier cosa, está resuelto eso, yo creo que no resulta problemático”: tal como fue afirmado por el autor entrevistado y signado con el código (DC02).

Para estos autores, el comic es un elemento de expresión que puede suscitarse desde cualquier ámbito de la sociedad. En él se pueden expresar diversidad de elementos y acciones que pueden estar enmarcadas en las acciones diarias de una comunidad establecida o de un contexto determinado. A través del cómic, se puede lograr una comunicación ágil, veraz y objetiva en la cual toda la comunidad puede participar y sus elementos de comunicación, son fáciles de digerir y de poner en práctica. Allí, la comunidad organizada, simplemente se expresa a través de quienes lideran la acción social e interpretan la realidad según sea su creencia.

Igualmente, para otro informante o entrevistado, en este caso un docente investigador del Colegio Mayor de Antioquia, para él, el significado del comic está vinculado a la infancia, y al respecto dice:

“(…) lo vincula uno con la infancia porque digamos que es un primer acercamiento a cómo entender el mundo a partir de comiquitas, de tiras cómicas de dibujos, cierto, en los cuales en la época que crecimos los que hemos usado la prensa escrita y ya pues ha transitado la digital uno acudía de una vez al cómic (HIS01)”.

Subcategoría Utilidad. Los autores de cómics consideran que la realización y elaboración de cómics, es de gran utilidad debido a que, a través de él, puede hacerse la reconstrucción de la historia y de muchos otros eventos que coadyuvan en el desarrollo del proceso educativo.

“(…) yo creo que cuando se aborda el tema histórico y cuando se tiene construido o trazado muy bien la línea a partir de la cual uno pretende narrar esta historia es muy importante soportarlo con documentación visual a la hora de narrar y definir también, porque puede que también como con las apuestas gráficas que se tenga, y es como una apuesta más suelta, un dibujo, de pronto de una línea, una suelta, o si se quieren incluir fotografías directamente, por ejemplo del material, o si se quiere hacer una narrativa gráfica más realista, que más como por ser fiel a detalles, personajes y rasgos,

pues entonces ese material va a ser clave para poder construir las historias (DC01)”.

“(…) es muy rico el cómic para plantear conversaciones. Pero tiene que empezar con los profesores. Es a ellos a los que hay que hacerles llegar ese problema de matemática. Norma tiene un seriado de cómics japoneses en manga que hablan de psicología que hablan de matemática, de humanidades y que no están planteados necesariamente en lógica de cartilla ni un dibujito poniéndole a uno el siguiente ejercicio, vamos a revisar cómo hacer esta operación matemática, ¿no? (DC02)”.

Siguiendo esta idea, se nota cómo la aplicación y búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje que amplíen el espectro de la didáctica de las cuáles el docente está ávido a diario, es una inquietud compartida tanto por historiadores como por autores de cómic.

“(…) Yo creo que hay que buscar que les motiva, intentar irse por ahí. O sea, también entenderlos que ellos también se cansan ... de estar ahí teniendo un montón de tareas y leyendo y sumando y restando. Y sí, entonces, o sea, obviamente yo también entiendo que el trabajo de profesor en un colegio es pesadísimo. Pero también es, o sea, estamos en esta vaina todos, hagamos esto lo más amable y posible para todos, pero obviamente, pues ellos son niños y el cerebro todavía no lo tienen tan desarrollado, entonces hay que estar uno como parándose de cabeza, sí me pasa a mí con mis estudiantes de Universidad que son jovencitos tienen como 18 años todos son gigantes y miden 1.90 y todos se ven como 10 años mayores que yo, pero uno habla con ellos y no pues es que son unos peladitos. Y entonces es como procurar hacerlo lo más amable para ellos, igual nadie nunca va a estar contento del todo y siempre se van a quejar. Y sí, yo soy siempre intento llevarles cómics en todas mis presentaciones, dibujos, fotos, cosas porque como que uno se siente más descansado con esas cosas también. Procuero llevarles videos, todas mis clases las empiezo con una canción en español. Bueno usted sabe, usted es profesora, de ahí usted sabe todas las cosas que hace uno ahí, como qué vamos a hacer para que la clase de hoy sea lo máximo y a veces funciona y otras veces les vale huevo. Y a uno le toca también estar preparado para eso de que salga lo máximo, cómo puede que estén pensando en los huevos del gallo, porque, además, uno tiene que entender que como esta clase es una, y en el colegio ven como siete clases (HIS02)”.

Se destaca que estas mismas acciones son reafirmadas por los docentes.

Ellos al ser entrevistados emitieron opiniones que en cierto sentido guardan relación con lo ya expresado por otros informantes clave. Al respecto, se destaca lo que dijo el informante signado con el código HIS01, quien manifestó que:

“(…) yo creería de pronto, que ese uso del cómic, en la construcción y enseñanza de la historia debe ir acompañado de esa narrativa, de eso que ya conocemos y para poder cómo dinamizar todas esas historias y todos esos procesos políticos, histórico-sociales, económicos que nosotros tratamos. Ojalá y la cosa pueda prosperar porque sí sería bueno, es chévere ver cómo los muchachos desarrollan habilidades, que uno no sabía que un estudiante supiera dibujar (DOC02)”.

“(…) y que también ellos en ese recorrido que hagan a través de esta forma de escribir, de narrar, encuentre una pasión escondida, un gusto y quiera seguir por ese camino que a veces uno usa textos discontinuos y ellos se emocionan y venga y ese autor y empiezan a seguirlo, y a seguir leyendo libros de ese autor pues chévere y de pronto encuentra algo que los apasiona y chévere también (DOC02)”.

Subcategoría: Tipología. La tipología se encarga del estudio de los tipos o clases. Estudia también la diferencia intuitiva y conceptual de las formas de modelo o de las formas básicas. Y en lo que concierne al cómic, se trata de determinar los distintos tipos que existen y saber cómo son conocidos por quienes han sido escogidos para ser informantes clave.

“(…) las caricaturas y los cómics dan que hablar, uno pensaría que en el momento actual estos cómics animados después de Los Simpson no habría nada crítico sobre la sociedad norteamericana pero no, siguen surgiendo cada vez más, de manera más creativa, nuevos cómics nuevos personajes que siguen creando, digamos, impacto en los jóvenes (HIS01)”.

“(…) bueno, cuál es la diferencia entre leer este cómic y leer este libro sobre el mismo tema o leer ensayos del mismo tema, sí?, o este video, lo que sea, entonces también en que las personas identifiquen esto qué tiene diferente o que me puedo ofrecer raro, lo que sea, porque pues también es como esa concepción de entender el cómic como una forma alternativa tanto de leer cómo de escribir la historia, si?, de cómo lo puedo leer en clase para que discutamos tal tema, pero también pensándolo como una forma también de estar interpretando cierto fenómeno histórico, problema, lo que sea, y si está escribiendo también la historia de esa manera o una versión de esa historia (HIS02)”.

Subcategoría: Obstáculos. Se destaca que los obstáculos son las situaciones o hechos que impiden el buen desarrollo de una acción, en este caso del cómic. En ese sentido, al hacer referencia a la subcategoría obstáculos, se cita a Bahamondes (2018) quien señala que aún existe poca visibilidad del cómic como herramienta

didáctica de cara a los educadores, las autoridades académicas y educativas, en el ámbito gubernamental, en las editoriales y en el público en general.

“(…) la imagen es un texto narrativo, la imagen tiene una retórica, tiene un discurso, lo que pasa es que en historia o en las ciencias sociales la fuente válida es la fuente escrita, lo que está en los archivos, en los documentos escritos y dejamos la fuente, la imagen como un artefacto como algo para ilustrar, si usted ve algunos textos de historia de ciencias sociales, colocan una fotografía o un monumento, colocan incluso hasta un mapa, dibujo de un mapa, o la imagen de un libertador, un conquistador, o de un indígena, cierto? pero sin más análisis, cierto?. Sin decir que dice detrás la imagen, ¿cómo se puede convertir en otro documento histórico igual de válido a lo que es la fuente escrita cierto? lo que pasa es que ahí hay que empezar a mirar esa fuente con el rigor con que trabajamos también la fuente escrita (HIS01)”.

“(…) las escuelas de historia siempre son muy ortodoxas y tradicionales donde cuando uno les habla de historia del siglo 20 se echan la cruz, echan agua bendita porque para ellos la historia, digamos es más siglo 19 para atrás, aunque ya se ha abierto mucho, ya se ven muchos estudios historiográficos del siglo 20, la historia oral ha empezado a tener bastante fuerza otro tipo de fuente de la historia la música. La historia, la fotografía, de hace 30 20 años para acá ya ha abierto mucho (HIS03)”.

En correspondencia a la segunda categoría que emergió del proceso de interpretación referida a la formación desde el Cómic como recurso didáctico, se tiene que, son evidentes los cambios acaecidos en la forma de transmitir conocimientos a través de la educación formal, donde se ha pasado de una didáctica basada en el docente como único trasmisor del conocimiento a una educación participativa donde tanto el docente como el estudiante tienen protagonismo, acciones, que intentan aproximarse a la realidad del entorno social de los estudiantes. Así, la posibilidad de usar el cómic para el aprendizaje de la historia y de las ciencias sociales en general, es facilitar ese aprendizaje a través de la relación de la imagen y la palabra, además, de su factor motivante dentro del campo de la didáctica por sus propias particularidades.

Unidad de análisis: Valoración del cómic como recurso didáctico en las ciencias sociales.

Subcategoría: apoyo de los actores. Cuando se hace referencia al apoyo, hay que destacar que se refiere a una persona o una cosa que ayuda a otra a

conseguir algo para obtener un beneficio. Si se entiende el apoyo, a los fines de la labor educativa en las ciencias sociales, tal como lo enfatiza y plantea el MEN (2014) cuando dice que sus intereses están encaminados a que los estudiantes desarrollen capacidades para buscar evidencias, analizar información, sustentar posiciones, reflexionar sobre las actuaciones, evaluar la calidad de la información, es decir, la capacidad de pensar analítica y críticamente sobre los problemas y fenómenos sociales (p.97).

“(…) hay una información que sí o sí, de todas maneras, la completa, quién lee, hay puesta ahí en la historia una información visual, información textual, una narrativa, para hacer que un argumento, un desarrollo y en la historia hay una información ahí plasmada, pero en el ejercicio de la lectura del cómic, entre completar esa secuencia que se propone ahí, entre darle movimiento a esto que se estaba contando, entra uno a jugar también a lo que está proponiendo (HIS02)”.

“(…) yo creo, que, por ejemplo, sería necesario que fueran personas para capacitar a los estudiantes. Bueno, ¿y también uno, como docente no?, en la parte de dibujo, porque hay estudiantes que tienen mucha capacidad para dibujar y dibujan, de hecho, muy bonito, hay otros que tienen la facilidad de escribir, producir porque pues todos no tienen las mismas habilidades, pero si sería bueno que nos capacitaran a nosotros (DOC01)”.

Según se puede deducir del informante, la capacitación y el adiestramiento tanto a docentes como a estudiantes, es muy necesario a fin de lograr una mayor efectividad en la aplicación del recurso didáctico, que se puede implementar con el cómic.

“(…) nosotros necesitaríamos algo así como capacitación, algo así, como ese manejo de nuevas herramientas didácticas para el aula de clases, y para esos profesores que no han pensado en esa opción, vean en ella algo innovador, abrir su mente, y de todos modos, en el gremio hay quienes siguen siendo muy cerrados con ese tipo de cosas (DOC04)”.

Subcategoría: Aplicabilidad. Se inicia escribiendo que lo aplicable, en tanto, es todo aquello que debe o puede usarse, emplearse, aprovecharse. Y, la aplicabilidad se asocia a la posibilidad de concretar un plan o materializar una idea. En relación con la subcategoría aplicabilidad, se hace uso de la información obtenida a través de la entrevista de investigación. Para ello, se trae a colación lo expuesto por el informante clave signado con el código DC02 quien afirma:

“(…) ese es un tema bien complejo, claro, por supuesto barreras y retos como para cualquiera de los niveles de la producción editorial, de producción a la publicación, divulgación, es que es una de las primeras taras que aparece alrededor del cómic. Y que también debe ser trabajada por los autores de cómic, y no creo que sea privativo de lo colombiano, es entender que el comic no es un lenguaje menor, es uno de los grandes problemas compartidos, como tú dices, por docentes, académicos e inclusive los creativos, porque es que aún hay, y se ha dado sobre todo en el contexto colombiano, que es el país que conozco y el lugar que conozco es, y es una limitante, por creer que la palabra escrita es el epítome de la expresión humana, lo escrito en Colombia es lo honesto, lo serio, lo fidedigno, lo factual, lo comprobable, cosa que es un imaginario que se desinfla muy fácilmente al revisar un poco de bibliografía en cualquier área de las humanidades, y el problema pasa precisamente porque el cómic permite una expresión muy personal, plástica si se quiere, a través del dibujo de los diferentes temas, que pasan por la ficción y que pasan por lo real, el lenguaje el cómic habilita lo que usted quiera decir, es así de sencillo (DC02)”.

Es muy importante, destacar que se hace necesario auscultar o explorar las diversas necesidades que pueden presentar los estudiantes, indagar a profundidad que es lo que más gusta, que es lo que más atrae para que de esta forma se apliquen estrategias cónsonas con los requerimientos estudiantiles a fin de obtener el mejor de los éxitos y que haya claridad en la aplicación de las técnicas e instrumentos que contribuyan a obtener los mejores resultados.

Subcategoría: Impacto. Como es sabido, el impacto es la transformación intencional lograda producto de concepciones, actitudes y prácticas que se realizan dentro de una comunidad educativa y que contribuye a la formación de las personas. Esta subcategoría la podemos sustentar en la teoría psicológica de Vygotsky que se apoya en la unidad dialéctica existente entre instrucción y educación, al dejar establecido que el proceso de apropiación se vincula tanto al plano cognitivo como al plano afectivo. Por lo que conforme a Hernández Díaz (2009) todo proceso de enseñanza-aprendizaje está históricamente condicionado y conformado por una estructura y un funcionamiento sistémico (p.69).

Al respecto, sobre esta subcategoría los informantes claves emitieron sus opiniones. En ese sentido, se presenta lo dicho por el informante clave signado con el código DC01 quien afirmó:

“(…) En mi caso lo leo, consumo comics regularmente, como lectora busco preferencias personales, que lo mismo que a uno le pasa como con literatura o el cine o la televisión, uno va buscando como sus intereses personales igual se pasa con el cómic, lo consumo como en un grado regular, pues de mis lecturas regulares recreativas y académicas, o sea, de disfrute pero también de investigación o análisis o de búsqueda y referencia de material, y ya en la parte creativa, mi relación con el cómic es particularmente como investigadora y como guionista. En lo educativo el docente debe incentivar el uso adecuado del cómic como un recurso en la historia... (DC01)”.

Unidad de análisis: Competencias del pensamiento histórico-discursivo desde el cómic. Tomando en consideración los aspectos relevantes de esta categoría, se destaca que En Colombia el ICFES define el concepto de competencia y es expresado a través de las publicaciones del Ministerio de Educación Nacional MEN (2006) como: “...un saber hacer flexible que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron” (p.12). En el caso específico de la competencia escrita, hace referencia al desempeño del estudiante en diversos contextos comunicativos, en los cuales se configura el conocimiento de la lengua, es decir el género discursivo.

Subcategoría: Recursividad. La recursividad es un funcionamiento central en la composición que permite retomar lo ya dicho para reelaborarlo, de allí que se considere un proceso cognitivo central en la producción textual dado que implica un constante retorno a las ideas o a las formas de decir las cosas, para reconsiderarlas y reevaluarlas, por lo que es considerado como un proceso que permite el despliegue de la producción textual por lo que debe ser aprendido por quienes se inician como escritores.

Sobre esta subcategoría se buscó a través de la entrevista, información de quienes opinaron al respecto y se trae a colación la opinión de algunos de ellos. En primer lugar, lo dicho por el informante clave con código DC01:

“(…) las Tiras o los recuerdos de tiras de historietas de prensa es como el primer recuerdo asociado a la palabra de comics. Pues de mis lecturas regulares recreativas y académicas, o sea, de disfrute, pero también de investigación o análisis o de búsqueda y referencia

de material y ya en la parte creativa mi relación con el cómic es particularmente como investigadora y como guionista (DCO1)”.

Se destaca que las opiniones emitidas sobre esta subcategoría son compartidas por los informantes clave signados con los códigos DC01 y DC02. Al respecto, se cita lo dicho por el informante DC01 quien afirma:

“(…) La opción del cómic nos permiten tener una visión más amplia más abierta y sí, sería magnífico que uno pudiera hacer un cómic así como de la edad media, que es un periodo muy largo y a veces es muy tedioso, y hay cosas que son muy específicas y uno piensa de aquí cómo le hago cómo le explico”.

Subcategoría: Efectos. Dentro de esta subcategoría podemos colocar los efectos desde el punto de vista sociocultural, y las relaciones del comic con el contexto donde este se desarrolla. Al respecto, el historiador y docente universitario opinó lo siguiente:

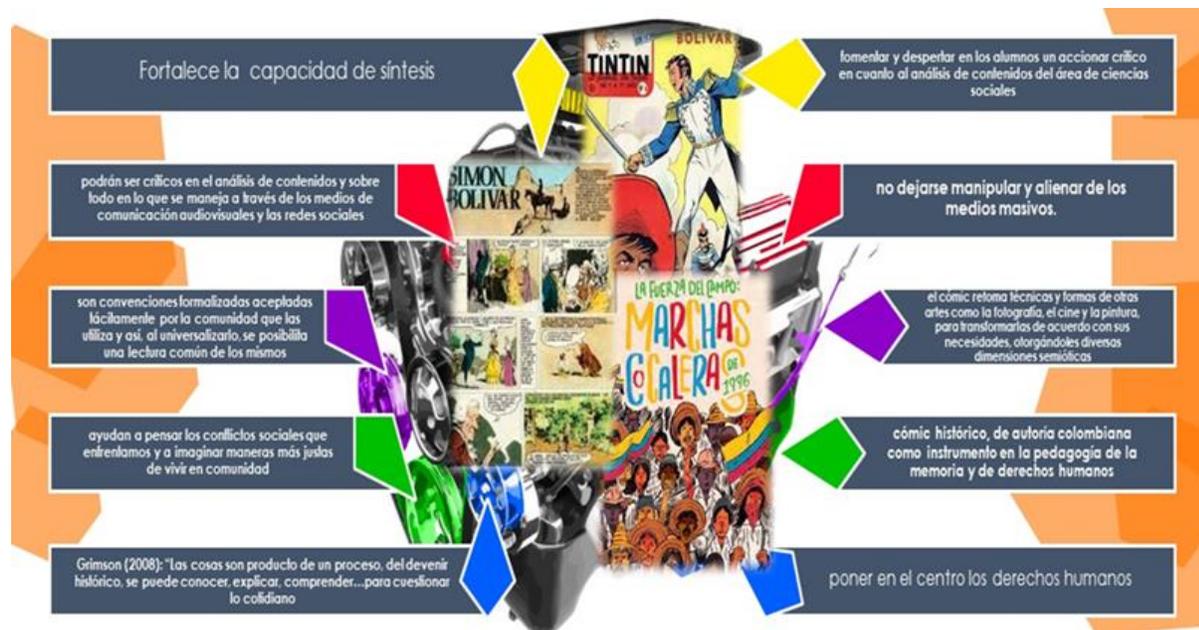
“(…) que eso no es serio, dicen para ser exactos, pero vayan e intenten interpretar mediante un periodo histórico a partir de las imágenes, primero que todo tiene que leer toda la información de todos los otros archivos para poder entender la imagen, cierto? porque si no, si la imagen vale más que mil palabras, pero vaya entienda la imágenes, intente dar cuenta de una sociedad, la imagen valorativa de un contexto de una coyuntura a partir de una imagen hay que tener toda otro arsenal de fuentes para poder entender (HIS01)”.

Constructo teórico

El comic se convierte en un recurso educativo que ofrece numerosas posibilidades de uso, y que lo convierte en un difusor de la cultura y por ende en un medio idóneo para la enseñanza y el aprendizaje de la historia, pues si bien es cierto que el comic como recurso didáctico es considerado útil para introducir estructuras lingüísticas, vocabulario e incitar a la lectura crítica, también es un recurso, apto para cautivar y motivar a los estudiantes en los aspectos socioculturales e históricos ya que a través de él no sólo se pueden estudiar esas sociedades, sino que el mismo se convierte en un modo de expresión para contar lo que en ellas ocurre, de una forma amena.

Gráfico 1

El cómic histórico como recurso didáctico.



Fuente: Elaboración propia

Las siguientes son algunas de las características relevantes en el desarrollo del cómic como recurso cuando se usa dentro de las estrategias de la enseñanza, en el área de la historia y las ciencias sociales. a) Difusor de la cultura. b) Facilitador para la introducción de estructuras lingüísticas, vocabularios e incitación a la lectura crítica. c) Provocador del fortalecimiento en el acervo sociocultural e histórico de la sociedad.

Estas características, describen otras formas de practicar la educación e implica la práctica de nuevos escenarios en la relación maestro / estudiante, provocando una experiencia de aprendizaje multidimensional (experiencia mutua). El profesor entonces tiene que facilitar y posibilitar un proceso de construcción de sujetos multidimensionales, generando así una relación reticular y recursiva. Se trata, por lo tanto, de un proceso de construcción y reconstrucción de conocimientos en la participación, en la actitud crítica y en la generación de propuestas nuevas y de posibilidades para las nuevas realidades.

Nuevas realidades que necesitan de nuevas formas de observar, de investigar, de pensar. Aquí es donde se puede producir lo que podemos denominar, siguiendo a Morín, una “poética del conocimiento” en la que la práctica de la

racionalidad abierta sustituiría al puro racionalismo basado en la aplicación de un currículo programático.

Se plantea aquí una educación donde se trate de comprender el contexto y hacer, desde esa comprensión del mismo, un diagnóstico global frente a la fragmentación analítica que ignora que el significado es producto de la relación y al mismo tiempo impone verdades eternas y rudimentarias, por lo que esta forma de educar debe introducir, tanto al profesor como al estudiante en el campo de los principios del pensamiento complejo, donde educar se transforme en un proceso intersubjetivo que permita enseñar a contextualizar para hacer significativo lo que, al estar separado y descontextualizado, no es más que una simple acumulación de datos. Se necesitan procesos dinámicos de formación del ser humano para que asimile problemas, situaciones y condiciones con objeto de generar cambios, entonces la educación, necesariamente tiene que basarse en estructurar una conducta para el cambio y producir una transformación de las personas, del contexto en donde se desenvuelven y de los objetos con los cuales se relacionan.

Conclusiones y consideraciones finales

En cuanto al primer objetivo específico que sirvió de fundamento para el avance de la investigación fue: develar las concepciones de los actores involucrados en el cómic histórico como recurso didáctico en el área de ciencias sociales, es importante considerar que, desde la realidad, se evidencia la necesidad de implementar acciones innovadoras que fortalezcan la práctica educativa en todas las áreas del conocimiento, especialmente en el área de las ciencias sociales, tal como lo manifestaron los informantes clave, lo que ha permitido contextualizar el objeto de estudio en una acción que puede dinamizar el proceso, permitiendo desde el trabajo colaborativo, su desarrollo en la práctica y en el quehacer educativo.

Se hace necesario, según lo manifestado por los diferentes actores, que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza, son una necesidad que no se puede prolongar en el tiempo. El avance y dinamismo social que se vive, no puede dejar que la docencia quede anclada en estrategias y técnicas que ya son obsoletas y periclitadas, donde los estudiantes tienen poco incentivo para el aprendizaje y a los docentes se les hace difícil la enseñanza de temas y contenidos producto de la

apatía que presentan los estudiantes quienes deben convertirse en el centro del quehacer educativo y a quienes el docente se debe y por lo tanto, debe realizar acciones que le permitan una capacitación permanente a fin de toparse con estrategias novedosas que siembren en los estudiantes alegría y satisfacción por lograr alcanzar una alta preparación y un buen cúmulo de conocimientos que puedan poner en práctica en el medio circundante o contexto donde se desenvuelven.

Consiguientes con lo anterior, la implementación del cómic, como estrategia didáctica, se pueden proponer códigos visuales y verbales que ayuden a buscar la integración de los estudiantes, favoreciendo con ello a la educación integral desde una perspectiva interdisciplinar y multidisciplinar. En estos tiempos, el docente se encuentra sumido en una revolución educativa que exige nuevas prácticas docentes en el aula, nuevas técnicas, nuevas estrategias lo que implica enriquecer los conocimientos con nuevas metodologías didácticas que traen consigo, experiencias novedosas y fructíferas para un mejor desenvolvimiento del quehacer educativo dentro del aula de clase.

Por otra parte, en la aproximación a un constructo teórico del cómic histórico, como género discursivo en el área de las Ciencias Sociales, se entiende al comic como una herramienta que encaja de forma novedosa en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando que el estudiante de forma sincera y libre conjugue sus ideas, sueños, miedos, alegrías y demás emociones, pudiendo defender su postura frente a otros de forma creativa. Los cómics, también favorecen el trabajo de investigación, al mismo tiempo que es fuente de motivación, ya que implica al estudiante en la elaboración de material significativo y creativo a través del dibujo y la escritura. Pero para aprovechar la adquisición de las habilidades comunicativas que promueve el cómic, es necesario que el docente sepa buscar y apreciar el valor individual de cada estudiante, evitando evaluar sus trabajos por la calidad del dibujo, y debiendo tener en cuenta aspectos que muestren la adquisición de aprendizajes, habilidades y competencias. Como ejemplo, algunos criterios para tener en cuenta pudieran ser: el contenido, la redacción y la secuenciación lógica.

En esta misma línea, la historieta o cómic surge principalmente como instrumento para entretener y divertir, pero las necesidades sociales obligaron a la historieta a entrar gradualmente en el área de la instrucción, intentando enseñar a través del deleite. Los recursos utilizados para tal fin pueden ser múltiples, por ejemplo, se puede destacar la identidad de un personaje enfatizando cierta ideología, proyectando una actitud y valor particular. En ese particular, la utilización del comic como medio de comunicación es muy importante, pues a través de él se pueden contar historias y en general un gran flujo de información, utilizando imágenes y textos.

Se resalta que la versatilidad del comic hace posible que las personas desde muy jóvenes se expresen sin necesidad de utilizar instrumentos sofisticados en la producción de relatos y narraciones, a través del dibujo y la escritura. No obstante, para una adecuada comunicación es necesario que el lector se familiarice con las características técnicas de la elaboración del comic. Las temáticas utilizadas en el comic son múltiples, de allí su relevancia como recurso para la enseñanza de las ciencias sociales. Por ejemplo, para la enseñanza de las Ciencias Sociales, existe un gran abanico de cómics relacionados con diversos eventos significativos para la Historia.

Para terminar, se puede decir que, a través del comic, el estudiante puede conocer sus orígenes, sus características, su legado, su vida, y que pueden conectar, como recurso educativo, con mayor entusiasmo, pues obtienen la información histórica en forma placentera, a la vez que se interesa por la lectura lo que les proporciona una mentalidad abierta, pero también les permite organizar su mente, fomenta el trabajo en equipo, el dialogo compartido, la comprensión, el compañerismo, el respeto, el trabajo colaborativo y el aporte de ideas creativas.

Referencias

- Aguirre, J. y Villamizar, N. (2016). *Quino: del mundo del cómic al mundo de la filosofía*. Revista Filosofía UIS, 15 (1), 163-188.
- Arango, J., Gómez, L. y Gómez, M. (2009). *El comic es cosa seria. El comic como mediación para la enseñanza en la educación superior*. Anagramas, 7(14), 13-32.
- Bahamondes, D., Contreras, C., Retamal, M. y Oñate, N. (2018). *La utilización del cómic como recurso didáctico, para desarrollar imaginación histórica en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales en el nivel de octavo básico de tres dependencias educativas en la Provincia de Concepción* (Tesis de pregrado). Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile.
- Bajtín, M. (1998). *Estética de la creación verbal. El Problema de los géneros discursivos* (pp. 248-294). Barcelona: Siglo Veintiuno
- De la Mota, I. (1994). *Enciclopedia de la Comunicación*. Tomo I. Noriega Editores. México.
- Díaz, A. (2009). *Imagen y Pedagogía. Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 1(13),
- Fernández, D. (2019). *Memorias y viñetas: La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Desafieros ediciones: Barcelona, España.
- Gombrich, E. (1960). *Art and illusion*. Londres: Phaidon Press.
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método y reflexividad*. Bogotá: Grupo editorial Norma.
- Husserl, E. (1970). *Las crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Illinois: Northeastern Univ. Press.
- Husserl, E. (1992). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona: Paidós
- Lárez, R. et al (2012). *Dilemas en la Construcción de la Teoría Educativa*. México: Asociación de Educadores de Latinoamérica y del Caribe (AELAC)
- Latorre, M. (2002). *En el ojo del huracán: ¿Qué características tiene el “saber pedagógico en uso” de nuestros profesores? ¿Es posible contribuir desde la formación inicial?* Boletín de Investigación Educativa. Vol. 18 (p.285-296). Disponible: <https://dspace.conicyt.cl/ri20/handle/10533/37519/browse?>
- Martínez, M (2006). *La investigación cualitativa. Síntesis conceptual*. Revista II PSI. Facultad de psicología. ISSN: 1560 - 909X VOL. 9 - N° 1 – 2006 PP. 123 - 146[Consulta 2020, noviembre 25]

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). *Estándares básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf.

Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir, la imagen en contexto*. Barcelona: Aldea Global.

Stenhouse, L. (2004). *La investigación como base de la enseñanza*. Editorial Morata. Madrid. España

Van Manen, M. (2004). *El tono en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*. Barcelona: Paidós.

Vaskes Sanches, I. (2007) *La Axiomática Estética: Deconstrucción*. Cali, Colombia: Universidad del Valle, Revista Ideas y Valores N° 134, agosto de 2007, Bogotá, Colombia