

El cómic como recurso didáctico en el diseño de estrategias pedagógicas para la convivencia escolar

Autores:

Alejandro Barona Ramírez

Laura Marcela Buriticá Cano

Juan Sebastián Gómez

Asesor:

Heiller Abadía Sánchez

Resumen

Este capítulo presenta una reflexión en torno al uso del cómic como recurso didáctico para el diseño de estrategias pedagógicas cuyo objetivo sea enseñar a los estudiantes de básica primaria el tema de la convivencia escolar. Se analizan las categorías: estrategias pedagógicas, el cómic como recurso didáctico soportado en medios digitales y convivencia escolar, con el apoyo de diferentes autores e investigaciones sobre el tema. Se encuentra que poco se ha explorado la relación entre el uso del cómic y la formación en valores para la convivencia, ni la importancia del uso de medios digitales para orientar dicha formación. En las conclusiones se destaca la importancia de la alfabetización de los niños de básica primaria en plataformas digitales y en la lectura y construcción de imágenes desde los primeros años de estudio, la novedad que implica el uso de medios digitales en el aula, la interactividad que estos generan y la posibilidad de construir conocimiento sobre la convivencia escolar, a partir de la lectura y creación de historias que involucren situaciones y personajes reales de su vida cotidiana. El cómic ofrece ventajas como recurso didáctico, y las nuevas tecnologías gozan de aceptación en el mundo infantil y juvenil, por lo que es posible desarrollar estrategias pedagógicas para enseñar contenidos relacionados con los valores que se traduzcan en una sana convivencia escolar.

Palabras clave: cómic, historieta, convivencia escolar, estrategia pedagógica, recursos didácticos.

Abstract

This chapter presents a reflection on the use of the comic as a didactic resource for the design of pedagogical strategies whose objective is to teach elementary school students the topic of school coexistence. The categories are analyzed: pedagogical strategies, the comic as a didactic resource supported in digital media and school coexistence, with the support of different authors and research on the subject. It is found that little has been explored the relationship between the use of comic and training in values for coexistence, nor the importance of using digital media to guide that training. The conclusions highlight the importance of the literacy of elementary school children in digital platforms and in the reading and construction of images from the first years of study, the novelty that the use of digital media implies in the classroom, the interactivity that these generate and the possibility of building knowledge about school coexistence, from the reading and creation of stories that involve real situations and characters of their daily lives. The comic offers advantages as a didactic resource, and new technologies are widely accepted in the world of children and young people, so it is possible to develop pedagogical strategies to teach content related to values that are translated into a healthy school coexistence.

Key words: comic, cartoon, school coexistence, pedagogical strategy, didactic resources.

Introducción

El presente capítulo tiene como objetivo reflexionar sobre el uso pedagógico del cómic como herramienta para promover la convivencia escolar de los estudiantes de primaria. La importancia del tema deriva del reconocimiento de que Colombia es un país diverso dentro del que se integra un conjunto de creencias, conocimientos actitudes y valores, necesario para la construcción participativa de un sistema de convivencia pacífica en el que se busca, dentro de la misma diversidad, la inclusión y el respeto por la diferencia (Bolívar y Balaguer, 2007). Estas diferencias llegan a la escuela y, dentro de esta, el docente precisa diseñar estrategias que le ayuden a enseñar a los niños cómo vivir en sociedad de manera pacífica.

En esta perspectiva, se considera que el empleo de estrategias pedagógicas en las que se utilicen diversos recursos para apoyar el desarrollo de los temas de las diferentes asignaturas, contribuye a crear un ambiente propicio para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el caso de la convivencia escolar, se entiende que este es un asunto sobre el que hay que insistir desde todas las perspectivas posibles, que es necesario investigar, realizar estudios y reflexiones que aporten a los docentes herramientas pedagógicas para construir espacios de sana convivencia dentro del aula de clase, de la escuela y en la comunidad en general.

En el Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Delors (1996) define cuatro pilares que deberían orientar la formación de los niños y jóvenes. El tercero de estos pilares es *Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás* (p. 6) y en él considera que este ‘*aprender*’ es un proceso a través del cual se adquieren habilidades para la convivencia:

La educación tiene una doble misión: enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de conciencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos. Desde la primera infancia, la escuela debe, pues, aprovechar todas las oportunidades que se presenten para esa doble enseñanza (pp. 6-7).

Asimismo, la Guía No. 49 del Ministerio de Educación Nacional (2013) entrega una serie de herramientas pedagógicas dirigidas a los establecimientos educativos, cuyo objetivo es orientar la formación de los niños y jóvenes para la convivencia y desarrollar las competencias ciudadanas, a través de las cuales se reconoce la importancia de la formación en valores para la convivencia de las personas dentro de una comunidad:

es necesario educar para convivir y participar valorando la diferencia y la diversidad [...]; la escuela y las familias son los primeros espacios sociales donde se crean las condiciones para que las niñas, niños y adolescentes desarrollen capacidades que les permiten expresar, discutir y disentir pensamientos, ideas y emociones, con argumentos claros, reconociendo y respetando otras formas de pensar, sentir y actuar. Es allí donde la ciudadanía se pone en práctica todos los días y se desarrollan las competencias necesarias para la transformación social. Si esta transformación se inicia en los EE, ésta podrá extenderse y ponerse en práctica en diferentes contextos sociales y cada experiencia que las niñas, niños y adolescentes tengan en su escuela, será definitiva para su futuro y para el de nuestro país.

También, a nivel nacional, el *Decreto 1965 del 11 de septiembre de 2013, por el cual se reglamenta la Ley 1620 del 15 de marzo de 2013, o “Ley del Matoneo”*, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, expone:

El gobierno nacional reconoce que uno de los retos que tiene el país está en la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar, precisando que cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida. Y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva (p. 1).

Se reconoce así la importancia de la formación para convivencia, mucho más en un país como Colombia donde la mayoría de sus niños y jóvenes crece dentro de una cultura de la violencia, y donde los esfuerzos para construir una cultura de la paz deben promoverse, después de la familia, en la escuela. En este proceso, el docente necesita incluir en sus estrategias pedagógicas, recursos innovadores que atraigan la atención de los estudiantes, que los impacten y motiven a crear y a aprender.

En el presente caso, el cómic se acoge como un recurso importante e innovador para enseñar y promover la sana convivencia, porque a los niños les llaman la atención varios de los elementos que lo conforman, por ejemplo, la narración, la imagen, los colores, entre otros, y estos elementos pueden servir para atraer su interés hacia el aprendizaje de temas relacionados con la sana convivencia:

Desde hace décadas no es extraño encontrar tiras cómicas en las páginas de libros de textos, sobre todo en las enseñanzas de lenguas extranjeras. Sin embargo, y a pesar de que los alumnos suelen sentirse atraídos por estos textos y no suelen encontrar en su lectura los reparos que muchas veces hallan en otros, no siempre los docentes los aprovechan (Castañeda, 2016, p. 1).

Como se desprende de los antecedentes consultados, el cómic se concibe como recurso para generar estrategias pedagógicas que facilitan el aprendizaje de distintos temas. Este trabajo es una reflexión que también aporta a la educación y a la pedagogía, en el sentido de proponer al cómic como un recurso didáctico que puede ser empleado en estrategias pedagógicas para que los estudiantes del nivel de primaria interioricen normas y valores individuales y colectivos con los cuales se promueve la sana convivencia.

El cómic invita a interactuar, promueve el trabajo individual y en grupo, contribuye a desarrollar la imaginación y la creatividad de docentes y estudiantes, se puede emplear como recurso didáctico para orientar diferentes temas, entre otras ventajas, es decir, es un recurso flexible con el que el docente puede crear sus contenidos, pero se presta para que los estudiantes diseñen y creen sus maneras de entender esos contenidos, aspectos que se sustentan en el desarrollo del presente capítulo.

Es esta, pues, una reflexión sobre la pedagogía y sobre la convivencia, sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje que promueven valores para vivir en comunidad, y sobre las estrategias que un docente puede diseñar para inducir a sus estudiantes a aprender con el empleo de recursos

cercanos, creativos, que motiven y renueven las formas de acercarse a un tema aparentemente tan repetido, como es el de los valores para la convivencia:

El cómic puede introducir valores, ayudar a tomar postura frente a interrogantes éticos que se hacen los alumnos, defender ideales altruistas en un entorno muchas veces insolidario o utilizarlo como herramienta de diálogo intercultural. Es cierto que esta actitud comunicativa se puede llevar a cabo a través de otros medios, pero por la disposición que tienen los niños hacia el comic [...], este medio es una herramienta valiosísima en educación (Egido, 2013, p. 19).

En los anteriores planteamientos descansa la importancia del tema del presente capítulo, su aporte a la educación y a la reflexión que provoca la Maestría en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica de Pereira. El aporte que entrega a la comunidad académica es una nueva visión del cómic como recurso didáctico para formar en la convivencia escolar, así como la propuesta de utilizar el cómic digital por las ventajas que las nuevas tecnologías aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje.

1. Sustento teórico

Tres categorías orientan la discusión teórica de este trabajo: estrategias pedagógicas, cómic y convivencia escolar. Cada una de ellas se expone por separado, pero al final se articulan para comprender la importancia del uso pedagógico del cómic como herramienta para promover la convivencia escolar de los estudiantes de primaria. Como categorías emergentes, surgen valores y uso pedagógico de medios, en razón a que, al hablar de convivencia en la escuela, necesariamente se debe remitir este concepto al de la enseñanza de valores; y cuando, en este caso, se alude al comic, se está concibiendo la creación de esta herramienta en un medio digital.

1.1 Estrategias pedagógicas

Como ciencia que estudia la educación y los procesos formativos del individuo, la pedagogía ha ido construyendo a través de la historia diferentes maneras de abordar estos procesos y por ello, en las construcciones teóricas de diferentes autores (Piaget, Skinner, Freire, Vygotsky, Freinet, Perrenaud y Coll¹, entre otros) se encuentra que el concepto está delimitado no solo por modelos pedagógicos y perspectivas, sino también por la época en la que surgieron y por el tipo de sociedad en la que se enmarcan.

¹ Constructivismo de Piaget; Conductismo de Skinner; Pedagogía de la liberación de Freire; enfoque cognitivo de Vygotsky; Escuela Nueva de Freinet; Enfoque por competencias de Perrenaud y Coll.

A partir de los enfoques pedagógicos se originan las estrategias y las prácticas de los docentes dentro del aula, es decir, se da un encuentro entre pedagogía y didáctica que sirve para darle sentido al quehacer de docentes y estudiantes porque orientan la forma como se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje. De allí la importancia de que el docente aprenda a adecuar los contenidos a diferentes métodos y recursos, al contexto, a las necesidades y características de sus estudiantes, y que defina, además, el enfoque pedagógico que orienta su trabajo.

Gamboa et al. (2013) establecen una diferencia entre estrategias pedagógicas y estrategias didácticas, pero que estas se articulan en el ejercicio docente dentro del aula, en el trabajo que desarrolla con sus estudiantes y en las relaciones que establece y posibilita con, y entre los mismos. El enfoque pedagógico determina las estrategias que diseña el docente y la forma como estas se implementan. Cada estrategia lleva implícita una concepción pedagógica, esto es, si se enmarca dentro de la pedagogía tradicional, si es constructivista, cognitiva, por competencias, etc. Aunque en la mayoría de los casos los programas y los sistemas educativos se orientan hacia una forma de asumir la educación, también se observa que en las estrategias pedagógicas y en las prácticas se integran aspectos de varias perspectivas.

En otros autores se retoman estas dos categorías de manera indiscriminada, e incluso se encuentra también la nominación de estrategias de enseñanza (Pamplona et al., 2019; Sánchez, et al., 2019; García et al., 2019; Cabrera, 2016; Colorado y Gamboa, 2016; Hernández et al., 2015; entre otros). Este empleo de los términos se debe a la estrecha relación que existe entre pedagogía y didáctica, pues el trabajo del docente debe partir de una práctica reflexiva (Shön, 1998) que lo lleve a definir todos los elementos que influyen en el diseño de las estrategias que crea y aplica en el aula:

[...] los aportes de la didáctica afinan el quehacer del docente. Lo hacen más cuidadoso y perspicaz de su tarea cotidiana [...]. ¿Por dónde empezar una clase?, ¿cómo cerrarla?, ¿qué tipo de tarea colocar para que no se vuelva un trabajo aburrido sino un genuino dispositivo para acabar de aprender?, ¿cómo evaluar sin terminar siendo el verdugo injusto o un mago prestidigitador? La didáctica nos pone de cara a los problemas del aprendizaje, a las estrategias de pensamiento que un educador moviliza, a las técnicas necesarias para aprender y estudiar, al papel determinante de los contextos al momento de aprender, a las variadas y complejas propiedades de la comunicación y la interacción humana. El educador imbuido de didáctica [...] comienza a entender que lo más importante no es saber demasiado, sino contar con las estrategias y el tacto necesario para que otros puedan aprenderlo (Vásquez, 2010, p. 8).

En este capítulo se asume que las estrategias pedagógicas son las relaciones que establece el docente entre la teoría pedagógica, la práctica dentro del aula, los recursos, las características específicas y las necesidades de sus estudiantes, el contexto y la forma como se establecen las relaciones interpersonales durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Todos estos factores confluyen en el momento de diseñar una estrategia, cuando lo que el docente busca es alcanzar un aprendizaje significativo que le sirva a los niños y jóvenes para la vida, no solo para los logros en su trayectoria escolar.

Por su parte, Pamplona et al. (2019) consideran que, para definir el diseño de una estrategia pedagógica, la valoración de los factores mencionados sirve para realizar un diagnóstico en el que se precisen algunos aspectos, como el espacio, los recursos con los que cuenta, el nivel de aprendizaje en el que se encuentran los estudiantes, las tareas que los ayudan y los motivan a aprender para desarrollar competencias. El diagnóstico para crear las estrategias pedagógicas también determina la pertinencia de estas y su adecuación a los contenidos: “No tener en cuenta estos factores, implica la implementación de estrategias sin fundamentación pedagógica, y sin objetivos claros en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 15).

Esta misma percepción sobre la importancia de un diagnóstico del contexto para la creación de estrategias pedagógicas se evidencia en el trabajo de Cabrera (2016), quien considera que el diagnóstico de la realidad educativa de las instituciones, sus fundamentos, objetivos y acciones son una herramienta pedagógica que contribuye a mejorar el desempeño de los docentes, porque sitúa su quehacer en espacios concretos y con una población suficientemente caracterizada que garantiza el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lo anterior no significa que las estrategias pedagógicas se deban concebir como un método rígido o una fórmula estandarizada. El docente debe estar en capacidad de adaptar cada etapa de la estrategia a las circunstancias imprevisibles del momento pedagógico en el aula, que en algunas ocasiones son difíciles de prever por el hecho de que la educación es un proceso en el que interactúan seres humanos complejos. Aquí la flexibilidad de la estrategia pedagógica es fundamental y su adaptación a la realidad del aula comprueba la importancia del diagnóstico y de la planeación para alcanzar el objetivo propuesto.

La concepción y el diseño de las estrategias pedagógicas tiene como centro al estudiante, razón de ser del proceso educativo. Pensar y planear el desarrollo de los contenidos fuera del contexto y de las necesidades de los estudiantes, anula cualquier posibilidad de lograr el desarrollo de competencias en los estudiantes, porque la educación centrada en contenidos abstractos, alejados de la realidad del aula, no encuentra hoy fundamento ni garantía de una formación integral de los niños y jóvenes. En este sentido, Hernández et al. (2015) manifiestan:

El docente del siglo XXI se configura como un profesional atento a todas las posibilidades para hacer atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe ser un profesional capaz de reflexionar críticamente su propia práctica pedagógica, en busca de guiar a sus estudiantes al logro de competencias necesarias para la inserción en la sociedad en permanente evolución, que demanda competencias docentes que se configuran desde lo humano y lo profesional.

En los autores citados anteriormente se observa el diseño e implementación de estrategias pedagógicas como una competencia propia de la formación docente, para darle sentido y significado al proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta competencia incluye la capacidad de aprovechar los recursos didácticos, de adecuarlos a los contenidos, a las necesidades de los estudiantes y a los fines que persigue en cada momento particular del proceso.

Es así como se entiende que la creatividad y la innovación hacen parte de la concepción de las estrategias pedagógicas, porque inducen al docente a renovar constantemente su quehacer dentro del aula, para entender que la educación es un evento dinámico de relaciones interpersonales a través del cual se busca formar seres humanos que se integren de manera activa a la sociedad y aporten a la construcción de ambientes caracterizados por la sana convivencia.

En consonancia con lo anterior, Díaz y Rodríguez (2015) identifican unas características de las estrategias pedagógicas, dentro de las que se encuentra que estas favorecen el trabajo activo porque los estudiantes aportan y construyen durante el proceso de adquisición del conocimiento; se enfocan para lograr el desarrollo de competencias específicas, con un objetivo y unas metas claras; el proceso de enseñanza y aprendizaje se centra en el estudiante, y no en el docente o en los contenidos.

Asimismo, las estrategias pedagógicas se conciben como una forma de estimular el trabajo colaborativo, lo cual favorece la construcción de relaciones interpersonales armónicas, de un

ambiente de trabajo caracterizado por la solidaridad y la creación colectiva, donde el docente ejerce un rol de guía y facilitador en la adquisición del conocimiento. Díaz y Rodríguez resaltan los beneficios que aporta el diseño y la implementación de las estrategias pedagógicas: “Desarrolla competencias de observación, diagnóstico, formulación, definición, conceptualización, comprensión, análisis, experimentación, evaluación de soluciones, síntesis, planificación y proyección (2015, p. 108).

El diseño de estrategias exige por parte del docente, investigación y actualización en el manejo de los recursos didácticos para ser creativo, innovar y motivar el aprendizaje en sus estudiantes. Se insiste en la necesidad de transformar las prácticas tradicionales para adecuarlas a los contextos actuales, en actualizar los contenidos científicos de cada disciplina, pero también en el empleo de recursos didácticos acordes con la evolución de las teorías pedagógicas y con el desarrollo de estos que favorecen y facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ignorar el abanico de posibilidades que ofrecen hoy los recursos didácticos, significa quedarse anquilosado en prácticas pedagógicas que ya no responden a las necesidades y expectativas de los estudiantes y de la educación en su conjunto.

1.2 El cómic, más que una historieta

Como parte de la respuesta al objetivo de este capítulo, se presenta una mirada al cómic desde los planteamientos de varios autores que llevan a definir su concepto y la forma como este se crea y estructura. Además, se analiza su importancia como recurso didáctico para desarrollar contenidos en las diferentes disciplinas de una forma innovadora, creativa, pensada teniendo en cuenta los intereses de los niños y jóvenes, el contexto y las posibilidades que brinda para generar espacios de trabajo, comunicación y convivencia.

Para empezar, es necesario reconocer la importancia y la validez del cómic como producto cultural que ha visto extendidas sus funciones más allá del entretenimiento, como lo demuestra la cantidad de trabajos encontrados para fundamentar esta reflexión (Poveda, 2016; Guzmán, 2011; David, 2014; Tapia, 2018; Alonso, 2010; Rengifo y Marulanda, 2007; Guzmán, 2011; Beares y Vilches, 2016 y Castañeda, 2016, entre otros).

Asimismo, las investigaciones sobre el cómic reportan múltiples perspectivas que van desde el análisis de la imagen, del contenido, de su función política o ideológica, de su relación con la literatura y con el arte en general; análisis que asumen una perspectiva lingüística, semiótica,

sociológica o artística, hasta los que acogen el cómic como un recurso didáctico en el desarrollo de estrategias que promueven, faciliten y motiven otras formas de acercarse al conocimiento.

Con Guerra (2010), el cómic se asume como un lenguaje simbólico que posee una gramática y unas reglas de lectura y de escritura que llevan a entender que su lectura y comprensión no es tan sencilla, ni menos compleja que el código escrito, porque requiere una lectura de todos sus componentes y cada uno de ellos, hasta los vacíos, tienen un significado en el cómic. Al igual que en el texto escrito en lenguaje verbal, la imagen como texto, y con ella el cómic, demanda la participación activa del lector para descifrar las convenciones que componen su estructura básica, como las denomina Guerra y sobre las que se vuelve después de definir la categoría.

Los estudios sobre el cómic, o que lo emplean como pretexto para sus investigaciones sobre otros temas, aportan el concepto del cómic y resaltan unos elementos de su composición en las definiciones. En Martínez (2013) se alude a él como una forma de expresión que busca persuadir y entretener, mientras que Guzmán (2011) lo entiende como un medio narrativo “donde se cuentan historias y sucesos, combinando generalmente imágenes y textos en un mensaje global [...], formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos” (p. 122).

La definición de Guerra (2010) también es importante porque en ella se destacan otros elementos del cómic cuando cita a McCloud (1994: 7) y plantea que “es un conjunto de “imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuyo fin es transmitir información o producir una respuesta estética en el espectador” (p. 21). En las tres definiciones citadas se identifican unos componentes importantes que resumen el concepto de cómic: es un medio de expresión narrativo a través del cual se cuenta una historia o un hecho, en el que se combina imagen y texto (aunque hay cómic que no incluyen la parte verbal) de manera secuencial y deliberada, cuya intención es influir en el lector para entretenerlo, darle a conocer una historia o suceso, o buscar una respuesta estética.

Con esta definición se destacan entonces dos de las convenciones del cómic que analiza Guerra (2010):

- Viñeta: es un recuadro que contiene en su interior las imágenes y, cuando lo lleva, el texto y demás elementos icónicos con los que se cuenta la historia o el hecho. Guerra dice que “es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic”

(2010, p. 22). Su función es la de separar cada una de las imágenes que componen la secuencia narrativa. La disposición de los elementos dentro de la viñeta indica la manera como se debe observar cada imagen, cuál de ellas sobresale sobre las otras, sobre qué punto llama la atención el autor:

El lector debe estar atento a tres cosas que se conocen como los elementos plásticos de la imagen: la composición, el contraste y la paleta o gama de colores. El primero tiene que ver con las relaciones geométricas que existen entre los elementos visuales de la imagen: ¿Cómo están distribuidas las figuras en el cuadro? ¿Predomina la simetría o la asimetría entre las figuras representadas? ¿Existe compensación entre los pesos y volúmenes visuales o no? ¿Qué tipo de perspectiva se utiliza? ¿La imagen tiene profundidad o es relativamente plana? (Guerra, 2010, p. 22).

El contraste se refiere a la contraposición entre las zonas oscuras y las claras, y el color que determina la calidez o el tono frío de las imágenes. Estos aspectos son importantes en el análisis y en la composición de la historia, aportan a la construcción de la misma, es decir, cumplen una función narrativa. También es importante reconocer que cada viñeta es una parte de la narración, pero que entre ellas se establece una secuencia y que esta le asigna un carácter temporal, lo cual significa que, como elementos de la narración, el tiempo y el espacio son dispositivos del relato presentes en el cómic.

- La yuxtaposición y la secuencia se refieren, la primera, a la ubicación de las viñetas, una al lado de otra, para generar la segunda, secuencias narrativas. Al yuxtaponer imágenes se “altera irremediabilmente el significado individual de cada viñeta y lo inscribe dentro de una secuencia narrativa; es decir, dentro de una sucesión de eventos que se desarrollan en el espacio y en el tiempo, y están organizados en relaciones causa-efecto” (Guerra, 2010, p. 25).

Además de estas convenciones, autores como Tapia (2018) referencian otros componentes del cómic: personajes de la historia que en algunas ocasiones corresponden a estereotipos como héroes y villanos y que refuerzan su identidad a través del color, los gestos, los estados de ánimo, etc.; los símbolos cinéticos o elementos gráficos que sugieren el movimiento de los personajes, como líneas, puntos y franjas, las metáforas visuales como un bombillo para representar una idea, los signos de interrogación y admiración para representar incertidumbre y exclamación, respectivamente.

Dentro de los llamados bocadillos se ubica el texto del cómic que puede referirse a un diálogo o a un pensamiento de los personajes. El rabillo de los bocadillos indica qué personaje habla o piensa. En cuanto al texto, las letras grandes o pequeñas, con diferentes formas o colores,

se utilizan para destacar palabras o ideas. También es característico del cómic el uso de onomatopeyas que, dentro del contexto aportan significado a las situaciones narrativas.

De lo expuesto hasta aquí sobre el cómic se desprende que su lectura es un proceso que involucra varias competencias del lector (como la lectura crítica y propositiva), igual que la lectura verbal, y que existen unas convenciones, códigos y elementos propios de esta forma de expresión que lo caracterizan y lo diferencian de otros productos visuales y audiovisuales. Todos los elementos del cómic se integran para producir un significado, nada de lo que aparece en las viñetas es ocasional o está ahí como añadidura, y es importante que el lector conozca los códigos para poder leer cada uno de ellos y los incluya en el significado de la historia o del hecho que se narra.

Para terminar este apartado, la referencia a la secuencia entre las imágenes como característica del cómic, y las viñetas con su variedad de elementos constitutivos, incluyen también espacios vacíos y, en algunos casos, rompimiento de temporalidad. Aquí entra en juego la imaginación del lector para completar la información y encontrarle un sentido a la historia. Por lo tanto, puede decirse que la imaginación se convierte así en otro ingrediente fundamental del cómic porque sin él, la historia quedaría incompleta. Para el caso de su empleo como recurso didáctico, esto es importante al pensarse en un lector activo, que participe en la construcción y en el significado de la narración.

Ahora, en cuanto al uso pedagógico del cómic, antes de implementar una estrategia pedagógica, es preciso enseñar a los estudiantes a leer sus códigos y a comprender la estructura de las historias que allí se narran, para que pueden interpretar el mensaje. También debe considerarse que su empleo se lleve al aula con una intención definida previamente, pues como recurso didáctico, el cómic se puede crear en el aula mediante aplicaciones digitales para construir conocimiento, o se puede hacer lo mismo con trabajos ya elaborados por otros autores y que se encuentran subidos a la red.

En cuanto a la creación de cómics en el aula, Guzmán (2011) considera que esta es una actividad que genera motivación en los estudiantes, promueve la comunicación entre ellos, contribuye a la obtención de aprendizajes significativos y a la dinamización de las relaciones humanas. En este caso, los estudiantes se involucran como productores de conocimiento, dejan de ser receptores pasivos en la clase y participan de manera activa en la búsqueda de información, establecen relaciones entre ella y seleccionan la que mejor se adecúa a las necesidades del momento

de aprendizaje. Esto se traduce en aprendizaje autónomo, guiado por el docente, quien se comprende en este caso como un orientador, no como el que más sabe.

De igual manera, la creación de cómics para desarrollar una estrategia pedagógica, genera trabajo colaborativo dentro del aula porque se comparten espacios de la web para indagar saberes, se puede trabajar en equipo y construir juntos, no solo las imágenes, sino también el contenido verbal y el sentido total del cómic. Por consiguiente, los niños y jóvenes, en un trabajo coordinado, planeado con un fin claro, desarrollan capacidades individuales y colectivas que les van enseñando a vivir en comunidad.

Lo importante del uso del cómic desde plataformas digitales para construir u orientar conocimiento dentro del aula, es que tanto el docente como los estudiantes se ven obligados a ampliar su alfabetización digital, puesto que deben aprender a manejar aplicaciones, pero también a buscar información y a seleccionar los saberes más pertinentes para ese momento de aprendizaje. Guzmán (2011) entiende que este aspecto favorece la investigación, y que la lectura y el análisis de los contenidos de muchos de los cómics contribuye a desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes, porque se encuentran temas sociales, históricos, culturales, literarios, ambientales, políticos, entre muchos otros, que permiten abordar cuestiones de cualquier tipo para crear conciencia, no solo para desarrollar o memorizar contenidos.

Asimismo, el empleo de medios digitales y la lectura o creación de imágenes secuenciales, y de contenidos verbales ayuda al docente a contextualizar su labor, desde el punto de vista que identifica a los niños y jóvenes de hoy como nativos digitales. No se trata entonces solo de enseñar los saberes de una disciplina, sino también de formarlos en el buen uso de los medios para que aprendan a leer y a seleccionar la información que encuentran en la red para crear y expresar sus propias ideas. El uso del cómic en medios digitales también es una oportunidad para formar a los estudiantes en el uso del soporte técnico de esos saberes, que utilicen la web como un recurso didáctico para indagar, investigar y construir el conocimiento.

David (2014) expresa que la utilización de historietas educa al alumno en el lenguaje visual narrativo y en la redacción de textos, porque le exige síntesis y relacionar el discurso con las imágenes, viñeta por viñeta hasta formar una unidad en toda la historieta. Por su parte, Barrero (2002, como se citó en Tapia, 2018, p. 41) identifica cuatro ventajas pedagógicas del cómic:

“Estimula la creatividad, favorece el aprendizaje, facilita la alfabetización del lenguaje icónico, y refleja la realidad social”.

En el artículo publicado en la revista *Temas para la educación* (2009), se encuentra que, para implementar el cómic, el docente debe tener en cuenta que el aula es un espacio para el trabajo, la creatividad y el encuentro de las diferencias. Asimismo, se entiende el cómic como medio para fomentar los valores, para entender mejor la realidad y el entorno de los estudiantes, para ordenar las coordenadas espacio temporales, desarrollar una actitud crítica mediante el análisis de las voces y de las actitudes de los personajes, del contenido de los diálogos y de las expresiones verbales e icónicas presentes en el cómic.

Resulta también importante la perspectiva con la que Alonso (2010) asume el uso del cómic en una propuesta didáctica para la enseñanza de la lengua española, pues considera que a través de este recurso se potencia el factor afectivo y lúdico, se fomenta la creatividad, se le otorga un espacio al humor y a la risa y se desarrolla la competencia intercultural. En estos beneficios de la utilización del cómic se destaca el que tiene que ver con el humor y la risa, pues muchos de los cómics conservan este ingrediente y se aprecia su inclusión en la lectura o en la creación de cómic en el aula como un elemento más que puede contribuir con la motivación de los estudiantes, para dinamizar las clases, generar confianza y todas las posibilidades que se le adjudican a un ambiente lúdico y creativo.

Como se desprende de los párrafos anteriores, el uso del cómic como recurso didáctico trae consigo varias ventajas, como las mencionadas anteriormente, que el docente puede aprovechar en el diseño e implementación de sus estrategias pedagógicas. La diversidad de temas que abarcan los libros de cómic, o las historietas que circulan en la red y en los medios masivos, así como la posibilidad de crear cómic dentro del aula, hace que este recurso resulte útil para la difusión y construcción del conocimiento en cualquier disciplina.

Pero el empleo de medios digitales para leer y crear cómic puede resultar mucho más atractivo para los estudiantes, pues amplía las posibilidades para intervenir y producir contenidos. Además de las ventajas ya mencionadas, utilizar las plataformas digitales y las aplicaciones significa también contextualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con las necesidades del mundo contemporáneo, donde la tecnología exige conocer, indagar y convertirse en lectores críticos de la información que circula en la red para poder discernir y seleccionar las

mejores opciones que conduzcan realmente a crear y comprender los saberes y el entorno que rodea al estudiante.

1.2.1 El uso pedagógico de medios

Los cambios acelerados del mundo contemporáneo impactan de manera directa al sistema educativo. Los adelantos científicos exigen actualizar los contenidos de los currículos, y los avances tecnológicos reclaman su espacio como recurso didáctico y como mediadores en los ambientes educativos y en todos los niveles de formación. También, a los docentes se les pide adaptarse a las innovaciones en el campo de la ciencia y de la tecnología, concebir estrategias acordes con las necesidades del contexto y de sus estudiantes: “Las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes” (UNESCO, 2014, p. 17).

Para el caso de este trabajo, el cómic se asume con recurso didáctico cuyo empleo en el aula puede incluirse dentro de las estrategias pedagógicas que desarrolla el docente y que pueden verse mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Son múltiples las aplicaciones² a partir de las cuales se pueden crear cómics para transmitir contenidos y motivar a los estudiantes a aprender y a construir sus propios conocimientos. Asimismo, se encuentran cómics en internet que pueden compartirse en el aula para orientar un tema, complementarlo, o invitar a los estudiantes a buscar sus propios saberes a través de la lectura de textos en un formato creativo e innovador.

Como se dijo en el apartado sobre las estrategias pedagógicas, en la labor docente es esencial la creatividad, la búsqueda o adaptación de recursos y la contextualización de los contenidos que orienta. El cómic ofrece muchas posibilidades en este sentido y cobra importancia cuando el docente tiene claro el objetivo al que pretende llegar con la implementación de una estrategia en la que lo utilice como recurso. En esta reflexión se presenta el cómic, mediado por las TIC, como una herramienta que se puede emplear para fomentar la sana convivencia. De acuerdo con la UNESCO: “Es clave entender que las TIC no son sólo herramientas simples, sino

² Aplicaciones informáticas como *Pixton*, *Bitstrips*, *CómicBook*, *Rosie Comics Maker*, *Comic Book Creator*, *ArtStudio*, *Comic Life*, *Kindle Comic Creator*, etc., algunas de ellas gratuitas, permiten crear contenidos a través del cómic de forma interactiva.

que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo” (2014, p. 17).

En este sentido, los recursos multimedia aportan beneficios a las nuevas dinámicas de la educación: los estudiantes desarrollan competencias para realizar tareas dentro de la modalidad cooperativa; establecen nuevos vínculos y formas de comunicación con el otro, aprenden a ser autónomos en la resolución de problemas, avanzan en la formación de un pensamiento crítico, se vuelven creativos y, al estar mejor informados, entienden y ejercen una ciudadanía responsable, entre otros.

Estos beneficios se encuentran sustentados en las investigaciones de diversos autores que asumen la educación mediada por las TIC como un desafío de la escuela actual, y en especial de los docentes, quienes, a su vez, están llamados a formarse en la implementación de recursos digitales en las aulas. Se trata de renovar su fundamentación y sus estrategias pedagógicas para adaptarlas a las nuevas exigencias del sistema educativo y a las necesidades de las nuevas generaciones que interactúan en su cotidianidad con los medios digitales.

Como señala Vergueiro (2010), en internet se han venido desarrollando múltiples propuestas para elaborar cómics y se encuentran trabajos importantes que muestran, no solo cómics ya elaborados, sino también aplicaciones para crearlos. El docente puede explorar estas posibilidades para integrarlas a sus estrategias pedagógicas de forma innovadora y creativa, con el objetivo de que los estudiantes accedan al conocimiento utilizando otras plataformas y otros métodos, acordes con las vivencias de su vida cotidiana en cuanto al manejo de los medios digitales:

Una educación participativa que intenta aproximarse a la realidad del entorno social de los alumnos, no puede ignorar la importancia que supone el uso de los diferentes medios de comunicación y los valores didácticos que éstos aportan como forma de integración de la enseñanza en el contexto cotidiano (Guzmán, 2011, p. 1).

Para Gómez (2016), la interactividad que se genera entre los estudiantes, el contenido y el profesor mediada por las TIC, conduce al desarrollo de aprendizajes significativos, donde no solo interviene la formación digital de estudiantes y docentes, sino también factores pedagógicos que dinamizan las clases, contextualizan los saberes en los ambientes tecnológicos y responden a las necesidades educativas actuales. Sin embargo, la utilización de medios digitales no aporta beneficios si no están claras las intencionalidades pedagógicas del docente al llevarlas a la clase, porque no se trata de llevar contenidos en soportes tecnológicos para reemplazar los textos

impresos, las exposiciones magistrales u otras actividades pedagógicas dentro del aula. Es importante que, además, el docente plantea cuál es el objetivo que desea lograr con el empleo de estos recursos. Al respecto, Cortés afirma:

No es suficiente con llevar infraestructura tecnológica a las escuelas para lograr un cambio de las prácticas docentes; se requiere de la incorporación de habilidades para hacer un uso pedagógico de la tecnología y del desarrollo de capacidades de aprendizaje en los estudiantes. [...]; el uso que se da a la tecnología favorecerá las tareas propias en esta nueva sociedad de la información (2017, p. 79).

Como se ha venido observando en el contexto actual, el uso de las TIC en la educación conlleva a un cambio radical en las estrategias pedagógicas que el maestro emplea dentro del aula, pues el maestro ya no puede actuar como el único que posee el conocimiento. Las nuevas tecnologías y los nuevos medios digitales le exigen diseñar “actividades que potencian el aprendizaje y el estudiante asum[a] su rol como generador de conocimiento y dé soluciones ante problemas tomados, en la mayoría de los casos, de la realidad” (Cortés, 2017, p. 83).

1.3 Convivencia escolar

Este apartado se acoge a los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN), quien mediante la Ley 1620 de 2013 creó “el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar” (p. 1). En ella se reconoce que las experiencias que viven los estudiantes dentro de la escuela influyen en el desarrollo de su personalidad, en la forma de construir su proyecto de vida y que, cuando se satisfacen sus expectativas a partir del aprendizaje, estos podrán alcanzar el bienestar propio y contribuir al bienestar colectivo. En el marco de dicha Ley, todos los establecimientos educativos del país deben mantener conformado el comité de convivencia para:

Apoyar la labor de promoción y seguimiento a la convivencia escolar, a la educación para el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos, así como del desarrollo y aplicación del manual de convivencia y de la prevención y mitigación de la violencia escolar (MEN, 2013, p. 7).

Asimismo, la Ley 1620 establece la creación del Manual de Convivencia en las instituciones educativas, donde se reúnen todos los aspectos relacionados con la convivencia, por ejemplo, los conflictos más comunes que afectan la convivencia escolar de acuerdo con el contexto del centro educativo, y las pautas y acuerdos a los que se debe acoger la comunidad educativa “para

garantizar la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos” (MEN, 2013, p. 9).

El MEN también publicó la Guía No. 49 en la que precisa unas orientaciones pedagógicas para la convivencia escolar, sustentadas en la Ley 1620 y en el decreto 1965 que la reglamentó. Allí se define la convivencia escolar como el hecho de vivir en compañía de otras personas en el contexto escolar, de manera pacífica y armónica:

La convivencia escolar resume el ideal de la vida en común entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, partiendo del deseo de vivir juntos de manera viable y deseable a pesar de la diversidad de orígenes (Mockus, 2002). Así mismo, esta se relaciona con construir y acatar normas; contar con mecanismos de autorregulación social y sistemas que velen por su cumplimiento; respetar las diferencias; aprender a celebrar, cumplir y reparar acuerdos, y construir relaciones de confianza entre las personas de la comunidad educativa (Mockus, 2003, como se citó en MEN, 2014, p. 25).

Si se tiene en cuenta que desde el momento de nacer la persona queda inmersa dentro de una cultura y de una sociedad específica, se entiende entonces que los comportamientos, las conductas, las visiones de mundo se construyen de acuerdo con ese entorno. Significa entonces, que la convivencia con los otros es un valor que se aprende, y que la familia y la escuela son los estamentos sociales donde empieza a crecer el ser humano y, por lo tanto, donde inicia su aprendizaje para convivir con otras personas.

En los dos espacios mencionados los niños y jóvenes socializan con los compañeros y con los docentes, empiezan a comprender las diferencias que existen entre quienes les rodean, y también a valorar y a respetar dichas diferencias: “El clima escolar positivo no se improvisa, se construye contando con la voz de estudiantes, docentes, docentes con funciones de orientación, personal administrativo, familias y directivas docentes” (MEN, 2014, p. 25).

Sin embargo, el hecho de que las comunidades vivan en armonía y de forma pacífica, no significa que no puedan existir conflictos, más bien, que las personas aprendieron a solucionarlos por medio estrategias para llegar a acuerdos, como el diálogo y el respeto de los deberes y de los derechos de cada una. Es aquí donde juegan un papel importante las estrategias pedagógicas que los docentes pueden diseñar para favorecer la convivencia escolar, utilizando diferentes recursos didácticos acordes con las necesidades de los estudiantes y con los contenidos curriculares.

Ronquillo et al. (2014) manifiestan, en este sentido, que los niños y jóvenes de hoy son usuarios cotidianos de las tecnologías digitales y que ello influye en sus destrezas cognitivas:

Se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimediales y al parecer, aprenden de manera diferente (2014, p. 2).

En lugar de ignorar estas nuevas capacidades de los estudiantes, o de tratar de cambiarlas para acomodarlas a los enfoques de la educación tradicional, en los que el maestro era el poseedor de la verdad, los docentes tienen ahora una herramienta para enseñar no solo contenidos disciplinares, sino también contenidos para la vida a través de recursos como los digitales, con los cuales se pueden generar actividades en las que los estudiantes se integren y se relacionen con sus compañeros y con todas las personas que les rodean, aprovechando los ambientes digitales, la disponibilidad de conocimiento que sobre ellos poseen y la motivación que su uso despierta por ser un elemento cercano a su cotidianidad, entre otras razones.

Con la Ley 1620 de 2013 se comprende que la convivencia escolar depende de todos los actores de la comunidad académica y de quienes conforman el contexto de la escuela; en consecuencia, la responsabilidad de formar para que esta se ejerza de manera pacífica no es tarea de un docente o de un directivo en particular, sino de todos los miembros de esa comunidad. Sin embargo, al considerar el aula escolar como un espacio de encuentro y de socialización, se comprende que, dentro de ella, sea el docente quien mayores oportunidades tiene de acercarse a los niños jóvenes para formar en valores para la convivencia.

En la Guía No. 49 se proponen estrategias de promoción, prevención, atención y seguimiento de los conflictos escolares que el docente puede retomar para diseñar sus propias estrategias pedagógicas de acuerdo con su contexto particular. En el diagnóstico que se propuso en un apartado anterior, se habló de identificar los aspectos que deben orientar el diseño y la implementación de las estrategias pedagógicas. Durante dicho diagnóstico, el docente puede identificar el tipo de conflictos que protagonizan los estudiantes, quiénes se ven involucrados, cuál es el origen de estos conflictos y, de acuerdo con las características propias de cada situación, será posible crear estrategias donde se contemplen los cuatro componentes que propone la Guía No. 49 del MEN (2014).

De igual modo, al identificar los conflictos que irrumpen en la convivencia escolar, el docente puede reconocer sobre qué valores para convivencia debe construir sus estrategias, cuáles son los protocolos de promoción y prevención, pero también las estrategias que puede emplear en este sentido, así como los recursos en los que puede apoyar el desarrollo de estas para que impacten realmente a los estudiantes.

Cuando se mencionan aquí los valores, es preciso reconocerlos como aquellas pautas de conducta socialmente construidas, que permiten que haya unas normas para garantizar la sana convivencia. Estos no solo son de carácter individual, sino también colectivo, y algunos pueden diferenciar grupos familiares, comunidades pequeñas o incluso naciones, pero algunos valores son universales. En Sandoval (2007) se definen los valores con un sentido humanista, y se entiende como tal el actuar de una persona que la lleva a practicar los valores para “desarrollar su humanidad” (p. 98). También, los valores se asumen como “referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona” (p. 98).

Diferentes autores como Sandoval (2007); Del Rey et al. (2009); Trujillo (2017), Delors (1994), entre otros; y los decretos y leyes del MEN, aluden a que es preciso fomentar el diálogo, el consenso y el compromiso de la comunidad académica para que se entiendan y acaten las normas, pero que estas deben construirse de forma democrática para que respondan a las necesidades e intereses de sus miembros y a las características del entorno.

Lo expuesto sobre la convivencia escolar y los valores que la sustentan, justifican que el docente recurra a todas las estrategias pedagógicas posibles, y a los recursos didácticos que más acercan el conocimiento a los niños y jóvenes y que resultan adecuados para responder a los objetivos que se propone con la implementación de cada estrategia. Estas pueden diseñarse para promocionar actividades que tiendan a prevenir los conflictos, que orienten sobre la forma de solucionarlos, es decir, que prepare para formar a los estudiantes en valores para la convivencia escolar y social.

2. El comic para enseñar a vivir con los otros

Es preciso recordar que una de las funciones primordiales de la escuela es la de formar a los niños y jóvenes para vivir en comunidad, y que la escuela, en sí misma, es un grupo social complejo y diverso conformado por ser humanos con estas mismas características, por lo tanto, no

está libre de conflictos entre sus miembros que afectan las relaciones interpersonales y la convivencia en general.

El tema ha sido motivo de preocupación por parte del Estado (MEN), como se demuestra con las leyes y decretos que buscan regular la convivencia en la escuela, y por parte de pedagogos y docentes con la profusión de estudios e investigaciones que abordan la convivencia escolar desde diferentes perspectivas, tratando de aportar elementos para que la construcción de esta llegue a un nivel en donde el conflicto se presente, pero los integrantes de la comunidad educativa tengan las herramientas y las estrategias para afrontarlo y llegar a acuerdos de manera pacífica.

Como ya se mencionó, uno de “Los cuatro pilares de la educación” contemplados en *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*, definidos por Delors, J. (1996.), es el de ‘aprender a vivir con los demás’. Y este pilar se retoma para señalar que la convivencia se aprende, que no es algo que venga dado a las personas desde que nacen, sino que se presenta como proceso que se inicia en el núcleo familiar y se va desarrollando en el transcurso de vida, como producto de la participación de la persona en los diferentes espacios sociales a los que accede y que, a su vez, definen unas reglas, unos parámetros, unos valores que orientan el comportamiento de los individuos en esos espacios concretos.

Por lo tanto, al ser la escuela, después de la familia, el espacio social donde los niños y jóvenes comparten sus primeros años, resulta fundamental la formación en valores para la convivencia escolar, porque estos se van reflejando en diversos entornos donde actúan los educandos. Se entiende que esta es una tarea de la comunidad educativa (directivas, docentes, estudiantes padres de familia), pero es el docente, en su contacto directo en el aula con los estudiantes, quien está llamado a implementar estrategias para enseñar y promover la sana convivencia.

En Colombia, debido a las condiciones sociales que va dejando el conflicto violento desde hace varios años, se ha visto fortalecida una cultura de la violencia que llega a las escuelas y que, con el fin de formar ciudadanos competentes para vivir en sociedad, requiere ser transformada por una cultura de paz. Sembrar esa cultura desde la enseñanza de los valores que formen a los niños y jóvenes para vivir juntos, no es una cuestión de moda o de intereses particulares. Formar en valores para la convivencia, sobre todo en este país, es una tarea urgente, continua, en la que no se

deben escatimar esfuerzos y recursos, si se quiere entregar a las generaciones futuras una sociedad que vive en justicia y armonía.

En esta perspectiva, el uso del cómic como recurso didáctico, de acuerdo con Egido (2013), ofrece múltiples ventajas para enseñar a vivir con los demás, y de entrada destaca la amplia aceptación de la que goza este género entre niños y jóvenes. A esto se agrega que, si la presentación es a través de recursos multimedia, las posibilidades de despertar el interés y de generar aprendizajes significativos son mayores, por la cercanía que existe entre los medios digitales y la vida cotidiana de esta población.

En general, entre los factores positivos que aporta el cómic a la enseñanza, Egido (2013) destaca: “Fomenta la creatividad y la imaginación, es fuente de ejercicios de comprensión escrita y medio movilizador para la organización de debates y coloquios” (p. 20). La autora se refiere al cómic que se encuentra en medios impresos, como también lo hace Castañeda, pero estos beneficios son comunes a los medios digitales, porque el concepto de cómic sigue siendo el mismo, solo cambia el soporte:

[...] los cómics pueden ser útiles recursos para trabajar la llamada *educación en valores*. El tema de la emigración, (con el sentimiento de desarraigo y las consecuencias que pueden tener en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes) se presenta en *Freda* (2002). Este cómic, de Kike Benlloch y Alberto Vázquez, puede servirnos, por tanto, para trabajar la tolerancia y el desarrollo empático hacia la emigración (2016, p. 135).

Para Tapia (2018), el cómic va más allá de ser un recurso para motivar a la lectura, como se ha demostrado en varias de las investigaciones registradas en este capítulo, porque se puede adaptar dentro de las estrategias pedagógicas de diversas disciplinas para motivar el aprendizaje de los contenidos. Asimismo, plantea la autora:

La combinación entre el lenguaje verbal e icónico favorece el desarrollo integral desde una perspectiva interdisciplinar de las distintas facetas de la personalidad de los alumnos, a la vez que se relacionan socialmente con el resto del alumnado, fomentando al mismo tiempo sus habilidades sociales (p. 42).

Así como a partir de la lectura de cómics en formatos impresos se generan múltiples tareas, la formación en valores para la convivencia con este mismo recurso, pero en medios digitales, puede incluir idénticas actividades: realizar ejercicios de comprensión de lectura, de interpretación y relación entre imágenes y texto; hallar en los contenidos de las historias y en las actitudes de los personajes vivencias que remiten a la identificación de valores o antivalores, debate de ideas,

trabajo en equipo; relato de historias orales relacionadas con los contenidos de los cómics, reflexión individual sobre la importancia del valor identificado, elaboración de carteles sobre el tema, escribir historias que partan de una situación real, o crear un cómic, entre otras.

Las estrategias que el docente puede diseñar a partir de la lectura y análisis de cómics dependen de su creatividad, disposición y deseos de innovar en sus clases. Dentro de esa capacidad para crear e innovar se encuentra la utilización de recursos que atraigan la atención del estudiante, que le permita manipularlos e interactuar con ellos, como sucede con el medio digital, presente en su cotidianidad de diversas maneras y a través del cual vive en contacto con textos e imágenes. Estos aspectos son los que se pueden aprovechar para formar a los estudiantes en el tema de la convivencia escolar, pues al ser dos recursos cercanos que disfrutan y viven (medios digitales – texto e imagen), los contenidos pueden traducirse en aprendizaje significativo que no memorizan, sino que viven desde el quehacer en el aula, hasta sus experiencias relaciones con las demás personas de su entorno.

En este sentido se comprende que el género del cómic motive a los niños y jóvenes, dada su presentación visual de imagen y texto, sus códigos, colores, y demás características que lo hacen llamativo y familiar. También es preciso aclarar que no es un texto fácil de leer, y este no puede ser un criterio para elegirlo como recurso didáctico, ya que, como se dijo antes, es un texto complejo que requiere el análisis de cada uno de sus componentes porque todo lo que hay dentro de una viñeta, y dentro de la sucesión de viñetas, comporta un significado dentro de la historia.

Además de la lectura de cómics en medios digitales, también se encuentran aplicaciones para crear o para completar historias narradas a través de cómics; en el primer caso, crear, los dispositivos digitales les permiten a los estudiantes imaginar desde los personajes, la ambientación donde los ubica, seleccionar el número de viñetas, elegir los colores, el texto o los diálogos, inventar metáforas visuales, etc. En el caso de completar, se ofrecen bocetos de cómics para que el usuario complete las viñetas y construya también la historia adicionando o quitando elementos en cada una.

Como se observa, el cómic es un recurso que ofrece una variedad de posibilidades para enseñar el tema de la convivencia y, en cada estrategia pedagógica que el maestro diseñe, puede estar presente un valor que lleve al estudiante a descubrir su importancia para vivir con los demás. De la forma como el docente organice el trabajo dentro del aula (individual o colectivo), como

acerque a los estudiantes al tema; como relacione los contenidos con sus necesidades y las del entorno escolar; como recurra también a sus sentimientos y emociones desde los que se encuentran en los personajes del cómic, de factores como estos, depende que los niños y jóvenes obtengan un aprendizaje significativo en cuanto a la convivencia y a la práctica de valores. Es decir, que adquieran un aprendizaje para la vida en comunidad.

Tanto el cómic como el medio digital, se asumen en este capítulo como recursos didácticos novedosos con los cuales el docente puede innovar sus estrategias pedagógicas, crear contenidos novedosos y desarrollar actividades que motiven a los niños y jóvenes a aprender, a crear, a investigar, a leer de manera crítica. Son recursos que también promueven la autonomía, el trabajo en equipo, la lectura y comprensión de otros tipos de texto, la solución de problemas, aportes que se traducen en crecimiento individual y colectivos de los grupos escolares.

Las estrategias pedagógicas y los recursos didácticos sustentados en medios digitales, añaden ingredientes motivacionales para crear la cultura de paz que se genera con una convivencia sana dentro de las aulas. Significa adecuar métodos y actividades tradicionales a los ambientes tecnológicos para contextualizar la enseñanza y el aprendizaje con los espacios y los recursos que hoy impactan la cotidianidad de los jóvenes.

También es una forma de sacar a los docentes de su rol tradicional e introducirlos en otras formas de entender el acceso al conocimiento, la construcción del mismo y la importancia de la tecnología en la difusión y creación del saber. Además, algunas aplicaciones permiten la interactividad, lo que se constituye en otro atractivo de los medios digitales para que los estudiantes aprendan haciendo y desarrollen competencias para la convivencia al ser ellos mismos los creadores de sus contenidos al respecto.

3. Conclusiones

La formación para la convivencia en las instituciones educativas se considera fundamental para la actuación de los futuros ciudadanos y para su inserción en la sociedad y, en consecuencia, desde hace varios años ha venido reconociéndose su importancia en la formación integral de los niños y jóvenes, a través de documentos y leyes oficiales, de investigaciones y estudios de pedagogos y de los mismos docentes, como se registró en este capítulo.

Dada su trascendencia, es preciso que el maestro reflexione sobre el trabajo que desarrolla dentro del aula para enseñar a sus estudiantes a vivir juntos, con el fin de reconocer sus aciertos, sus falencias, las maneras en las que puede renovar su método, en las que puede presentar los contenidos, motivar a los estudiantes y diseñar las estrategias creativas e innovadoras para que realmente vivan los valores en la escuela y fuera de ella.

Las estrategias pedagógicas son guías del docente para orientar su trabajo en el aula, por eso, desde su misma concepción, desde el objetivo que se plantea, los contenidos que va a desarrollar, los recursos que necesita y la forma en que va a evaluar el proceso de aprendizaje, se define el impacto que puede tener la estrategia. En este trabajo se insiste en la creatividad y en la innovación de la estrategia y del modo como se disponen todos sus componentes, y esto tiene que ver, por supuesto, con los recursos didácticos.

Por estas razones, se propone el cómic en soporte digital como recurso alternativo al cómic impreso, y a otros recursos, para desarrollar el tema de la convivencia escolar con los estudiantes de nivel primaria, lo cual se sustentó en varias razones: a los niños y jóvenes les atrae desarrollar actividades basadas en imágenes porque hacen parte ya de su lenguaje cotidiano (lo leen y lo enuncian); y los medios digitales se han convertido en un soporte común que manipulan todo el tiempo para jugar, obtener información, enviar mensajes, comunicarse e interactuar con otras personas.

Aprovechar las ventajas que ofrece el cómic como recurso didáctico, y la aceptación de la que gozan las nuevas tecnologías en el mundo infantil y juvenil, lleva a pensar que es posible desarrollar estrategias pedagógicas para enseñar contenidos relacionados con los valores que se traduzcan en una sana convivencia escolar. Como se planteó en el desarrollo del capítulo, las mismas estrategias que se diseñan cuando se utiliza el cómic en formato impreso, pueden articularse en un medio digital, aprovechando la novedad del medio en el aula, de las aplicaciones y la posibilidad de interactuar con el medio para crear y producir conocimiento.

La reflexión de este capítulo sobre el uso pedagógico del cómic como herramienta para promover la convivencia escolar de los estudiantes de primaria, también se relaciona con el docente que diseña y lleva al aula estrategias innovadoras, que se sale de su rol tradicional y realiza búsquedas constantes para motivar el aprendizaje en los estudiantes. Un docente que aprovecha

los recursos de los que dispone, que parte de diagnósticos para conocer la realidad de niños y jóvenes, y adapta su método y todo su quehacer pedagógico a las necesidades de estos y del entorno.

Referencias

- Alonso A., M. (2012). El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. Universidad Antonio de Nebrija. *Suplementos Marco ELE* (14). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5860538>
- Beares, O. y Vilches, G. (directores). (2016). *Cuadernos del cómic – CuCo* (7). Madrid. Recuperado de: www.cuadernosdecomic.com
- Bolívar, A. y Balaguer, F. (2007). *La Educación para la Ciudadanía: marco pedagógico y normativo*. Recuperado de http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/bolivar_y_balaguer.pdf
- Cabrera B., B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior* (2), 72-82. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006
- Castañeda, S. C., L. (2016). Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales. *Publicaciones Didácticas* (68), 130-136. Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/Las-utilidades-del-c%C3%B3mic-como-recurso-did%C3%A1ctico-en-Cirilo/da28e7389450397531c392b2986ed1dbcb4a1ca4>
- Colorado O., P.; Gutiérrez G., L. A. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, vol. 8(1), 148-158. Policía Nacional de Colombia. Bogotá. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517754055015.pdf>
- Correa, J. (2010). El lenguaje del cómic. En *El Comic, invitado a la biblioteca pública*. Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe – CERLALC. (pp. 17-35). Recuperado de: <https://cerlalc.org/publicaciones/el-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica/>
- Cortés R., A. (2017). Políticas públicas para la integración de las TIC en educación. *Educación y Ciudad* (33), 75-86. Recuperado de: <file:///C:/Users/Ines%20Rodriguez/Downloads/1649-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3233-1-10-20171204.pdf>
- David C., J. H. (014). *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5º-2 de la institución educativa “Mercedario” de San Juan de Pasto* (Tesis de pregrado). Universidad de Nariño. Recuperado de: <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblio...>

- Del Rey, R.; Ortega, R. y Feria, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 66 (23,3) (2009), 129-158. Recuperado de: <file:///C:/Users/Ines%20Rodriguez/Downloads/Dialnet-ConvivenciaEscolar-3098226.pdf>
- Delors (1996). *Los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI*. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/los-cuatro-pilares-de-la-educacion-para-el-siglo-xxi>
- Díaz, E. y Rodríguez, G. (2015). Módulo: El proceso de formación andragógica. Institución Universitaria Conocimiento e Innovación para la Justicia (CIJ).
- Egido N., E. (2013). *El cómic: un recurso para educar en valores. El personaje de Tintín* (Tesis de maestría). Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1902/2013_05_27_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía (2009). El cómic como recurso didáctico en la educación primaria. *Revista Temas para la Educación* (5), 1-6. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6232.pdf>
- Gamboa M., M. C.; García S., Y. y Beltrán A., M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD* (12). 101-127. Recuperado de: <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/download/1162/1372>
- García G., D. C.; Barros L., J. M.; Solano S., Á. J. y García R., T. (2019). Estrategias pedagógicas para la enseñanza-aprendizaje de la estadística en los grados 6º y 7º de la institución educativa Leonidas Acuña Valledupar. *Revista Boletín REDIFE* vol. 8(7), 142-158. Recuperado de: <https://revista.redife.org/index.php/1/article/view/785>
- Gómez, J. E. (2016). Las TIC como puente cognitivo en el triángulo didáctico. *Miradas. Revista de Investigación*, vol. 1(14), 122-131. DOI: <http://dx.doi.org/10.22517/25393812.15581>
- Guzmán L., M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna* (10). Recuperado de: [www.pedagogiamagna.com: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291)
- Hernández A., I; Recalde M., Jesús y Luna, J. A. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, vol. 11(1). 73-94. Universidad de Caldas. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>.

- María Cristina Gamboa Mora, Yenny García Sandoval, Marlén Beltrán Acosta Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD* (12), 101-128. Bogotá.
- Martínez, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de Lenguas extranjeras*. Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Recuperado de: https://www.academia.edu/11196814/El_c%C3%B3mic_como_recurso_did%C3%A1ctico_en_el_aula_de_espa%C3%B1ol_como_lengua_extranjera
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013). Decreto 1965 del 11 de septiembre de 2013. “Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-327397_archivo_pdf_proyecto_decreto.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013). Ley 1620 de 2013. *Ley de convivencia escolar*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322486.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014). *Guía No. 49. Guías pedagógicas para la convivencia escolar. Ley 1620 de 2013 - Decreto 1965 de 2013*. Recuperado de: <http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Guia%20No.%2049.pdf>
- Pamplona, J., Cuesta, J. C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2.
- Poveda S., K. A. (2016). *El cómic como estrategia didáctica en la enseñanza del pleistoceno en Nemocón y sus alrededores* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1740>
- Rengifo L., G. y Marulanda, G. (2007). *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes del grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas* (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/500>
- Ronquillo, A., Gómez, M.G. y García, N.J. (2014). El uso de recursos multimedia para coadyuvar a la educación en valores en alumnas de un grupo de tercero de primaria. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 10 (30), 1-12.
- Sánchez O., M.; García G., J.; Steffens S., E. y Hernández P., H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información Tecnológica vol. 30(3)*, 277-286. Recuperado de:

- Sandoval, M., M. (2007). Sociología de los valores y juventud. *Última Década* (27), 95-118. CIDPA, Valparaíso. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/udecada/v15n27/art06.pdf>
- Shön, D. (1998). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.
- Tapia V., A. (2018). *El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en educación primaria desde la plástica* (Tesis de maestría). Universidad de Cantabria. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Trujillo (2017). *Convivencia escolar y valores en estudiantes de grado octavo y noveno de la institución educativa Policarpa Salavarrieta del municipio de Quimbaya (Quindío)* (Tesis de doctorado). Universidad Norbert Wiener. Recuperado de: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1730>
- Unesco. (s. f.). *Las TIC en la Educación*. Recuperado el 2 de junio de 2016 de Portal <http://www.unesco.org/>: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/ict>
- Vásquez R., F. (ed.) (2010). *Estrategias de enseñanza. Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Universidad de La Salle. Bogotá: Editorial Kimpres Ltda. Recuperado de: "<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>"
- Vergueiro, W. (2010). Panorama de la producción de cómics en Brasil. En *El Comic, invitado a la biblioteca pública*. Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe – CERLALC. (pp. 55-75). Recuperado de: <https://cerlalc.org/publicaciones/el-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica/>