

La tradición oral en diálogo con el cómic digital como propuesta didáctica para revitalizar una leyenda urbana

Oral tradition in dialogue with digital comics as a didactic proposal to
revitalize an urban legend

Diego Efraín Ullauri Chacón

Ministerio de Educación del Ecuador / artedeuch@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5032-8386>

RESUMEN: Este trabajo aborda la necesidad de recuperar y fortalecer los relatos populares del folclor local, problemática identificada por Añapa y Añapa (2013) y confirmada mediante una encuesta aplicada a 65 estudiantes de primer año de bachillerato, quienes evidenciaron un conocimiento limitado de estas tradiciones. Ante esta situación, se plantea el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico innovador para resignificar la tradición oral a través del cómic digital. La metodología se organiza en tres fases: anticipación, construcción y consolidación, que culminan en la creación de un cómic digital sobre la leyenda urbana *El Farol de la Viuda*. El proceso incluye la elaboración de guiones, el diseño de personajes y el empleo de plataformas como Pixton, Toonita, Comica, entre otras. Los resultados preliminares muestran que la integración de estas herramientas favorece el aprendizaje significativo y contribuye a la preservación del patrimonio cultural intangible.

PALABRAS CLAVE: folclor, metodología, leyendas, cómic digital, patrimonio cultural

ABSTRACT: This study addresses the need to recover and strengthen popular narratives of local folklore, a problem identified by Añapa and Añapa (2013) and confirmed through a survey applied to 65 first-year high school students, who demonstrated limited knowledge of these traditions. In response to this situation, the use of Information and Communication Technologies (ICT) is proposed as an innovative didactic resource to resignify oral tradition through digital comics. The methodology is organized into three phases: anticipation, construction, and consolidation, culminating in the creation of a digital comic about the urban legend *El Farol de la Viuda*. The process includes script writing, character design, and the use of platforms such as Pixton, Toonita, Comica, among others. Preliminary results show

that the integration of these tools supports meaningful learning and contributes to the preservation of intangible cultural heritage.

KEYWORDS: folklore, methodology, legends, digital comic, cultural heritage

RECIBIDO: 4 de octubre de 2025 / **APROBADO:** 10 de noviembre de 2025

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Situación problemática

1.1.1 *La tradición oral y su vigencia cultural*

Desde tiempos inmemorables, la tradición oral ha sido el medio más poderoso para transmitir saberes, creencias y valores que dan forma a la identidad de los pueblos. Como bien señalan Granja y Rodríguez, “los mitos y las leyendas tienen un valor muy importante para la sociedad puesto que contienen rasgos de la idiosincrasia de los pueblos. Los relatos autóctonos siempre traen consigo el alma de la comunidad que los relata” (2019, p. 24). Dentro de la provincia del Azuay, la ciudad de Cuenca guarda en su memoria relatos legendarios como *El Perro Encadenado*, *Los Gagones*, *María la Guagua*, *El Cura sin Cabeza*, *El Chuzalongo*, *El Farol de la Viuda*, entre otros. Escuchar estos relatos, ya sea en el ámbito familiar o en entornos públicos, ha dado forma, con el tiempo, a un imaginario común que aún late en la memoria colectiva.

Sin embargo, hoy percibo, y creo que muchos coincidimos, en que su presencia se va diluyendo. El auge de la globalización cultural y el poder de los medios masivos han modificado las formas de encuentro social, empujando lentamente al olvido los relatos orales. Tal como señalan Añapa y Añapa (2013), “se ha constatado la falta de difusión y fortalecimiento de estos elementos culturales” (p. 134), una situación documentada en la comunidad Chachi de Rampidal, en Esmeraldas. Esta problemática también se refleja en el ámbito escolar, según mi experiencia como docente.

1.1.2 *Evidencias locales de desinterés juvenil*

Para reflejar esta problemática en la realidad escolar, en junio de 2023, 65 estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero, en Cuenca, participaron en una encuesta de siete preguntas (véase Figura 1), cuyo propósito fue indagar tanto en el conocimiento de las leyendas urbanas como en las preferencias sobre recursos artísticos y tecnológicos para su enseñanza. Los resultados fueron reveladores, ya que la mayoría de los estudiantes apenas logró mencionar algunos nombres referentes a las narrativas del folclor cultural. Este hallazgo confirma la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas creativas que estimulen la curiosidad de los adolescentes y vinculen la tradición oral con su vida cotidiana.



Figura 1. Encuesta a estudiantes de primero de bachillerato
Fuente: Creación propia.

1.2. Problema conceptual metodológico

1.2.1 *Limitaciones de la enseñanza actual*

Desde 2016, el currículo oficial de Educación Cultural y Artística (ECA) reconoce que mitos y leyendas son un componente fundamental del patrimonio cultural, e incluye destrezas concretas para trabajarlos en el bachillerato. Sobresalen, entre otras, la D.C.D. ECA.5.2.7, orientada a la creación y grabación de versiones contemporáneas de relatos populares, y la D.C.D. ECA.5.3.2, que promueve la investigación y la producción de documentos textuales o audiovisuales. No obstante, he observado que estos temas suelen tratarse principalmente a través de lecturas y ejercicios de memorización, dejando de lado recursos visuales y tecnológicos que podrían fomentar la creatividad y favorecer una participación más activa del estudiantado.

A ello se suma que el nuevo currículo priorizado, vigente en 2025 y centrado en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales para el nivel de bachillerato general, con sus respectivas inserciones curriculares, no contempla de forma explícita las D.C.D. antes mencionadas.

En otros niveles y subniveles educativos, la enseñanza de mitos y leyendas urbanas también evidencia ciertas discontinuidades. Por ejemplo, en la Educación General Básica estos contenidos se incluyen en los subniveles elemental y medio, pero carecen de un desarrollo sostenido en la básica superior, lo que genera vacíos en la formación cultural de los educandos. Una situación semejante se observa en Lengua y Literatura, donde los propósitos ligados a las narrativas tradicionales se restringen, casi siempre, a la lectura crítica o a la simple recreación textual. La falta de continuidad curricular termina por impedir una comprensión y apropiación plenas del patrimonio oral, lo que en buena medida ayuda a entender el desinterés de gran parte de la juventud.

1.2.2 *El potencial de la tecnología y el arte secuencial*

En este contexto, integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) junto con los lenguajes artísticos contemporáneos constituye una auténtica oportunidad. Después de todo, “los avances tecnológicos permiten a los artistas explorar diferentes formas de expresarse y ofrecer experiencias muy interesantes” (Tallardá, 2020, párr. 2). Esta mirada coincide con lo expresado por Plascencia y Beltrán, quienes destacan que las TIC “son consideradas como herramientas de gestión del conocimiento que mejoran el aprendizaje y lo hacen significativo para los estudiantes, porque facilitan el intercambio de información y facilitan la colaboración y comunicación sincrónica y asincrónica entre estudiantes y docentes” (Plascencia y Beltrán, 2016, p. 17).

En la misma línea, Navarro destaca que “la capacidad del cómic como medio comunicativo le permite distinguirse como un lenguaje generador de conocimiento” (Navarro, 2016, p. 17). Entre la diversidad de recursos disponibles, el cómic sobresale por su gran valor pedagógico, ya que su narrativa secuencial permite sintetizar ideas, despierta la imaginación y fomenta la construcción de relatos originales. Para adolescentes familiarizados con el cómic, el manga y las novelas visuales, este lenguaje resulta atractivo y capaz de motivarlos en el entorno escolar.

1.2.3 *Antecedentes de experiencias artísticas*

Apoyada en experiencias que evidencian la capacidad de las artes visuales para resguardar el patrimonio intangible, la propuesta retoma el trabajo de Roblez (2012), quien empleó la técnica de Stop Motion para dar vida a la leyenda *El Perro Encadenado*, acercando de forma lúdica a los espectadores a sus personajes y ambientes. Méndez (2013) diseñó una serie de postales ilustradas que toman como base leyendas urbanas de Cuenca, con el propósito de utilizarlas como recurso didáctico para promover el conocimiento de sus raíces populares. En la misma dirección, Guacho (2021) utilizó modelado digital e impresión 3D para recrear figuras míticas. Por su parte, Jarrín (2021) combinó ilustración y material impreso para despertar en los niños y niñas de Salcedo un renovado interés por sus tradiciones. Queda demostrado, a través de estas experiencias, que la unión entre arte y tecnología permite revitalizar relatos ancestrales y brindar modelos que pueden replicarse y ajustarse a distintos entornos educativos.

1.3 **Objetivo y enfoque metodológico**

Considerando lo expuesto, la propuesta plantea la aplicación de una clase metodológica que integre el cómic digital con diversos recursos tecnológicos, con el propósito de revalorizar las leyendas urbanas como parte del patrimonio cultural. Como modelo de aplicación se aborda la leyenda cuencana *El Farol de la Viuda*, seleccionada

a partir de la preferencia manifestada por los estudiantes en una encuesta cuyos resultados se detallan más adelante. El objetivo se alinea con el OG.ECA.6, que invita a “utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura” (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2025, p. 95). Esta estrategia se implementa mediante recursos tecnológicos accesibles desde computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, que funcionan como apoyo tanto para docentes como para estudiantes. Una experiencia similar se desarrolló con estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero, alcanzando resultados significativos.

La propuesta metodológica se estructura en tres momentos, en correspondencia con el desarrollo de una clase, y siguiendo el modelo de referencia de una clase metodológica instructiva (Moya, Urías & Pino, 2024). En la anticipación, se pondrán en juego los saberes previos y se motivará el interés de los estudiantes. Durante la construcción, se ofrecerán los contenidos y se experimentará con plataformas digitales para la creación de cómics. En la consolidación, se propiciará la reflexión crítica y la evaluación del trabajo final. A lo largo de todo el proceso se fomentará la investigación en fuentes visuales, orales y escritas, el trabajo colaborativo y la producción de un lenguaje gráfico-narrativo que dé nueva vida a esta leyenda cuencana, sin alterar la esencia de la narrativa original.

La experiencia comienza con una breve activación de saberes sobre las leyendas locales y se apoya en la destreza con criterio de desempeño D.C.D. ECA.5.3.2, que plantea “utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos” (MINEDUC, 2016, p. 150).

En una etapa posterior, los estudiantes crearán un lenguaje gráfico-narrativo que une el arte del cómic con recursos de tecnología digital, en coherencia con lo establecido en la D.C.D. ECA.5.1.8, la cual sugiere “seleccionar un cómic o una novela gráfica, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión con un programa informático de creación de cómics o de animación” (MINEDUC, 2016, p. 149).

La propuesta contempla diseñar personajes y escenarios originales y emplear recursos propios del cómic, como viñetas, planos, códigos gestuales, bocadillos y onomatopeyas, con el fin de producir versiones actualizadas de diversas leyendas urbanas, manteniendo su esencia cultural y adaptándolas a lenguajes visuales contemporáneos. De esta manera, se busca afianzar la identidad cultural de los estudiantes y abrir el camino a iniciativas posteriores que impulsen la conservación y proyección del patrimonio oral de la región.

Conviene enfatizar que la incorporación del cómic digital no tiene como fin desplazar las prácticas tradicionales de transmisión oral, sino enriquecerlas y reforzarlas. Al crear sus propios relatos visuales, los estudiantes se convierten en autores y mediadores culturales, capaces de resignificar las leyendas urbanas para su propio tiempo y contexto. Este enfoque impulsa un aprendizaje activo y situado, donde la investigación, la creatividad y el diálogo intercultural se convierten en ejes de formación. Además, la propuesta trasciende el aula al permitir que los productos digitales se difundan en espacios virtuales y escolares, proyectando el patrimonio inmaterial.

1.4 Contexto educacional

El análisis curricular evidencia que, aunque las leyendas están presentes en distintos niveles y áreas, su tratamiento resulta fragmentado y superficial. En el área de Educación Cultural y Artística, por ejemplo, las destrezas relacionadas con mitos y leyendas no se mantienen en el nivel de bachillerato. El área de Lengua y Literatura contempla objetivos de análisis y recreación, aunque en la práctica la metodología se reduce casi siempre a la lectura y el comentario, sin incorporar herramientas visuales o digitales capaces de ampliar y dinamizar la experiencia. Esta discontinuidad termina reduciendo las posibilidades de que los estudiantes construyan una relación constante y significativa con su patrimonio cultural.

A este panorama se suma un desafío creciente: la necesidad de conectar con los lenguajes propios de la cultura juvenil, caracterizados por la rapidez, la interacción constante y el predominio de lo visual. En este sentido, el uso del cómic digital y de plataformas en línea no solo responde a las demandas de los jóvenes, sino que también contribuye al fortalecimiento de competencias digitales críticas, indispensables para desenvolverse en la ciudadanía contemporánea.

1.5 Disciplinas artísticas implicadas

La estrategia prevé la integración de diversas disciplinas artísticas (véase Tabla 1), lo que enriquece la experiencia educativa.

Tabla 1. Disciplinas artísticas a intervenir

| Disciplinas artísticas | Función |
|------------------------|---|
| Fotografía | Para documentar escenarios urbanos y rurales vinculados con la leyenda, aportando realismo y contexto visual. |
| Dibujo e ilustración | Encargados de concebir personajes y elementos narrativos, fortaleciendo la creatividad y la síntesis visual. |
| Pintura digital | Permite experimentar con color, textura y atmósfera para realzar la narrativa gráfica. |
| Diseño y diagramación | Fundamentales para la composición de viñetas y la legibilidad del cómic. |
| Literatura | Como base para la investigación de fuentes, la adaptación de la trama y la construcción de guiones. |

La articulación de diversos lenguajes artísticos promueve no solo la creatividad, sino también el desarrollo de competencias transversales fundamentales, entre ellas el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, el pensamiento crítico y el respeto por la diversidad cultural.

2. DESARROLLO

2.1 Sustento investigativo

En las últimas décadas, el estudio de los mitos y las leyendas como patrimonio cultural inmaterial ha cobrado una importancia cada vez mayor, tanto en el ámbito de la investigación académica como en las políticas educativas. En Ecuador, la tradición oral no solo representa un recurso artístico, sino también un pilar para la construcción de identidad y cohesión social. La Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003) recuerda que las manifestaciones culturales vivas requieren una transmisión intergeneracional constante y, a la vez, una adaptación a los cambios sociales que asegure su permanencia. Comprender la necesidad de revitalizar las leyendas urbanas exige esta mirada dinámica, especialmente ahora que las tecnologías digitales están transformando los modos de comunicación y de aprendizaje. El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador resalta que las narraciones orales, como los mitos y las leyendas, constituyen una de las expresiones más representativas del patrimonio inmaterial. Para asegurar su permanencia, es necesario fortalecer los “conocimientos y saberes expresados en mitos, leyendas, cuentos,

plegarias, expresiones literarias, así como narraciones de la memoria local" (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p. 24). En este contexto, los centros educativos se configuran como escenarios privilegiados. El aula se convierte en un espacio donde la memoria colectiva no solo se preserva, sino que también se reinterpreta de forma crítica, invitando a las nuevas generaciones a asumir un rol protagónico en su resignificación. Diversos estudios han mostrado que la enseñanza de la tradición oral potencia el pensamiento crítico, la creatividad y el fortalecimiento de la identidad cultural. Según Granja y Rodríguez (2019), las leyendas favorecen una comprensión más amplia de la realidad al combinar hechos históricos con elementos fantásticos, integrando explicación racional y simbolismo. De manera complementaria, Añapa y Añapa (2013) evidencian que la falta de difusión en comunidades como la Chachi de Rampidal conduce al debilitamiento de las prácticas orales, dejando en claro que la transmisión espontánea se vuelve insuficiente frente a la globalización y el poder de los medios masivos.

El currículo ecuatoriano de Educación Cultural y Artística (ECA), vigente desde 2016, reconoce de manera explícita el valor de las leyendas como medio de formación integral e incluye destrezas con criterio de desempeño que promueven la creación de productos artísticos y el uso de medios digitales para la preservación del patrimonio (Ministerio de Educación, 2016). Sin embargo, en la práctica escolar continúa existiendo una brecha, pues las actividades suelen enfocarse en la lectura literal y la memorización, con escaso espacio para la creatividad y la experimentación. Esta distancia entre la intención curricular y la realidad del aula limita la participación activa del estudiantado y reduce el potencial de la tradición oral como recurso de aprendizaje.

El diagnóstico realizado en junio de 2023 en la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero de Cuenca, Ecuador, evidencia la necesidad de revalorizar las leyendas urbanas como parte del patrimonio cultural y educativo. De los 65 estudiantes de primer año de bachillerato encuestados, el 62 % afirmó conocer solo los nombres de algunas leyendas locales, sin poder relatar su trama ni explicar su significado cultural. No obstante, el 89 % consideró "muy importante" la revalorización de las tradiciones morlacas y el 92 % aceptó el cómic digital como una herramienta válida para aprenderlas. En cuanto a preferencias, el 59 % eligió *El Farol de la Viuda* como la leyenda de mayor interés, seguida de *El Guagua Auca* con el 12 % y *El Cura sin Cabeza* con el 10 %. Estos datos revelan, por un lado, un evidente vacío de conocimiento y, por otro, una clara disposición a metodologías que integren arte y tecnología.

Este escenario coincide con las políticas nacionales orientadas a la innovación pedagógica, que en los últimos diez años han insistido en la urgencia de renovar las prácticas de enseñanza en el aula. Desde 2016, el Ministerio de Educación del Ecuador

impulsa la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como recurso transversal en todos los niveles educativos. En este sentido, Plascencia y Beltrán afirman que las TIC “facilitan el aprendizaje colaborativo, permiten el acceso a múltiples fuentes de información y estimulan la creatividad” (2016, p. 17), aspectos clave para proyectos de revalorización cultural como el que aquí se plantea.

En este contexto tecnológico, el cómic digital destaca como un recurso ideal para la enseñanza. Navarro describe el cómic como “un lenguaje que combina texto e imagen en una secuencia que fomenta la síntesis narrativa, la imaginación y la capacidad de análisis” (2016, p. 17). Su naturaleza visual y su cercanía con los intereses juveniles lo convierten en un recurso motivador, capaz de tender puentes entre las prácticas escolares y la cultura contemporánea. El cómic no solo narra una historia; demanda elecciones de diseño, control del espacio y organización temporal, competencias que potencian el pensamiento crítico y la alfabetización multimodal.

La relevancia de este enfoque se hace aún más evidente al tener en cuenta las habilidades digitales que tanto estudiantes como docentes adquirieron y consolidaron durante el periodo de educación virtual impuesto por la pandemia del COVID-19. En la actualidad, el uso de la tecnología en el ámbito educativo se encuentra en su punto más alto, y la mayoría de los docentes emplean diversas herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta realidad es evidente en la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero, especialmente en el área de Educación Cultural y Artística (ECA), donde se han incorporado de manera significativa plataformas interactivas y recursos digitales creativos. Entre estos, los generadores de cómics en línea como Pixton, Toonita y Comica, entre otros, se han consolidado como alternativas innovadoras y accesibles para la enseñanza y difusión de las leyendas urbanas. Estas plataformas, disponibles tanto en la web como en la *Play Store*, cuentan con abundante material tutorial que facilita su uso. Además, se caracterizan por su sencillez y accesibilidad, sin requerir un dominio avanzado de herramientas digitales. Esta propuesta también se integra al enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que busca entornos educativos abiertos y adaptables. Al brindar múltiples vías de representación, como texto, imagen, audio, animación y edición digital, posibilita que cada estudiante se involucre desde sus capacidades y motivaciones. Esta mirada inclusiva no solo responde a los lineamientos nacionales de atención a la diversidad, sino que amplía las oportunidades de expresión creativa y fomenta una participación auténtica y equitativa.

En este marco, la revalorización de una leyenda urbana mediante el cómic digital trasciende un ejercicio meramente estético y se constituye en una estrategia pedagógica que articula patrimonio, tecnología e inclusión. La integración de diagnósticos locales,

lineamientos educativos y metodologías innovadoras configura un escenario propicio para que esta iniciativa incida de manera significativa en la formación cultural y artística de los estudiantes de bachillerato.

2.2 Planificación metodológica

La planeación didáctica se organiza en torno a una clase metodológica de carácter instructivo, concebida como un proceso que combina enseñanza explícita, exploración creativa y producción colaborativa. Este planteamiento responde a los principios del aprendizaje activo, que “promueven la participación del estudiante en todas las fases del proceso formativo” (Crawford et al., 2004).

En contraste con la clase expositiva tradicional, la metodología otorga protagonismo a la investigación independiente y a la creación artística. El docente asume el rol de mediador y facilitador, orientando las actividades, formulando preguntas que invitan a la reflexión y brindando retroalimentación permanente, mientras el estudiantado construye su conocimiento y materializa sus producciones.

La secuencia, además, se apoya en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), lo que asegura accesibilidad y equidad en todo momento:

- Múltiples formas de representación, que incluyen material audiovisual, textos comparativos y demostraciones prácticas.
- Opciones de acción y expresión, permitiendo que cada estudiante elija entre tareas de ilustración, guion, diseño digital o edición final.
- Diversas vías de implicación, ofreciendo desafíos adicionales a quienes avanzan con mayor rapidez y apoyos personalizados a quienes lo requieran.

Este enfoque metodológico garantiza que todos los participantes encuentren una manera significativa de involucrarse, potenciando tanto la creatividad como la inclusión dentro del aula.

2.3. Presentación de los datos generales de la clase

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Nivel de estudio y año escolar: Primero de Bachillerato

Tema: Tebeo y folclore cultural

Título: Cómic digital de una leyenda urbana

Sumario de actividades:

- Anticipación del conocimiento
 - Motivación inicial
 - Indicaciones generales
 - Actividades previas

- Construcción del conocimiento
 - Introducción a los contenidos
 - Recursos de la leyenda urbana
 - Recursos del cómic
 - Experimentación creativa
 - Comprensión
- Consolidación
 - Retroalimentación colectiva
 - Reflexión crítica
 - Elaboración del producto final
 - Presentación de los trabajos

Forma de organización de la docencia: Clase práctica

Duración: Dos períodos de 45 minutos cada uno (total 90 minutos)

2.4 Planeación didáctica

2.4.1 Anticipación (tiempo estimado: 15 minutos)

2.4.1.1 Motivación

Como actividad inicial, se propone la proyección del video *Leyenda urbana - María la Guagua* (véase Figura 2), cuyo propósito es despertar el interés de los estudiantes en la temática a desarrollar.



Figura 2. Leyenda urbana - María la Guagua
Enlace: https://youtu.be/lyv4cJLN_Xw

2.4.1.2 Indicaciones generales

Exponer las actividades a desarrollar junto con los elementos curriculares, tales como el objetivo de la clase, las destrezas con criterio de desempeño, los indicadores de evaluación y los recursos, entre otros (véase Tabla 2). Resaltar ante los estudiantes

la importancia de estos componentes del currículo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la relevancia del tema a tratar.

Tabla 2. Elementos del currículo

| Elementos del currículo | Objetivos / Destrezas / Criterio / Indicador |
|-------------------------------------|--|
| Objetivo de clase | OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura. |
| Destrezas con criterio de desempeño | Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre una leyenda de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento visual que recoja los hallazgos. (Ref.: ECA.5.3.2.) |
| Criterio de evaluación | ECA.5.1.8. Seleccionar un cómic o una novela gráfica, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión con un programa informático de creación de cómics o de animación. |
| Indicador de evaluación | CE.ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias. |
| | I.ECA.5.4.3. Reconoce el papel que desempeñan las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de crear, almacenar, distribuir y acceder a manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas para las creaciones y la difusión del propio trabajo. |

2.4.1.3 Actividades previas

Con la finalidad de introducir el tema, se sugiere realizar una lluvia de ideas a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué mito o leyenda urbana de la ciudad de Cuenca conocen?
- ¿Han escuchado la leyenda morlaca *El Farol de la Viuda*?
- ¿Recuerdan los personajes que intervienen en la leyenda *El Farol de la viuda*?
- En relación con el video observado, ¿qué estilo presenta la representación de los personajes y la escenografía?
- ¿Por qué medios de difusión han visto o escuchado alguna leyenda urbana?
- ¿Qué herramientas tecnológicas conocen para la creación de cómics?

Las respuestas a las interrogantes planteadas durante la fase de inducción serán fundamentales para identificar los conocimientos previos del estudiantado y establecer los puntos de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.2 Construcción del conocimiento (tiempo estimado: 35 minutos)

2.4.2.1 Introducción a los contenidos

Con el propósito de iniciar el aprendizaje previsto, resulta pertinente analizar los recursos sobre la leyenda urbana *El Farol de la Viuda* que se presentan a continuación:

- *Recursos de la leyenda urbana*
- *Observación de los videos:*
 - a. *Leyenda - El Farol de la Viuda – 1* (véase Figura 3).
 - b. *Leyenda - El Farol de la Viuda – 2* (véase Figura 4).



Figura 3. Leyenda - El Farol de la Viuda - 1
Enlace: <https://youtube.com/shorts/OlKmOCvOoI?feature=share>



Figura 4. Leyenda - El Farol de la Viuda - 2
Enlace: https://youtube.com/shorts/DZ7qADLIL_0

- *Lecturas guiadas:*

Leer las dos versiones de la leyenda morlaca *El Farol de la Viuda*. La primera versión de la leyenda es tomada de: *Relatos cortos.org* (véase Figuras 5), y la segunda leyenda es tomada de: *ECUADOR MI TIERRA una ventana a nuestro mundo* (véase Figura 6).

LEYENDA N° 1

EL Farol de la Viuda

Versión de la leyenda tomada de: RELATOSCORTOS.ORG

Una de las leyendas más escalofriantes de Ecuador, habla de una mujer que no puede descansar en paz a causa de las cosas horribles que cometió en su vida. Y más vale que nunca te cruces en su camino...

Se dice que tiempo atrás, en la ciudad de Cuenca, vivía una mujer muy atractiva casada con un buen hombre. Su marido era responsable y muy trabajador, pero por desgracia ella no sabía valorar estas cualidades. Estaba acostumbrada a llevar una vida desenfrenada y a tener aventuras con todos los muchachos.

Esto no se detuvo una vez que contrajo matrimonio.

Cada noche mientras su esposo volvía cansado del trabajo, ella ponía una excusa para salir a verse con su amante en turno. Con tal de que no sospechara, tomaba a su bebé en brazos y se lo llevaba con la excusa de que solo un paseo a la luz de la luna, lo calmaba para dormir mejor.

Sin embargo, tan pronto como llegaba al lugar donde la esperaba su aventura, el pequeño se quedaba abandonado en tanto ella se abandonaba al placer. Y así transcurrían los días, sin que el ingenuo marido se atreviera a cuestionar la actitud de su esposa.

Una de aquellas noches, la mujer se abrigó como de costumbre y tomó a su bebé.

—Vuelvo enseguida, que tengo que hacer dormir al niño —y antes de que su cónyuge pudiera decirle algo, salió presurosa de la casa.

En cuanto llegó con su amante se pusieron a caminar juntos a la orilla del río Tomebamba. Ahí, el niño se resbaló de las manos de su madre y fue arrastrado por las aguas.

Desesperada al darse cuenta, la mujer cogió un farol de petróleo y comenzó a buscarlo, en vano. Pronto el río ahogó el llanto del pequeño.

Loca de dolor, volvió a casa para buscar a su marido. Cuando este se enteró de lo ocurrido, sintió tal desesperación que fue hasta el río para buscar el mismo al niño. Nadó por horas sin encontrarlo y para el amanecer había perdido la razón. Terminó quitándose la vida.

Su esposa, ahora viuda, no pudo soportar el remordimiento que sentía por la muerte de su familia. Al cabo de pocos días se había convertido en una criatura digna de lástima, que vagaba a las orillas del Tomebamba llamando a su esposo y a su bebé. Las personas la miraban con lástima y repugnancia. Tiempo después también se suicidó y aunque su nombre quedó en el olvido, su desgracia se convertiría en leyenda.

La gente de Cuenca comenzó a ver como una figura fantasmal aparecía por las noches junto el río, sosteniendo un farol espectral entre sus manos y buscando a su bebé.

Dicen que hasta hoy sigue apareciendo y no podrá descansar en paz hasta que haya purgado todos sus pecados.

Por eso le gusta castigar a los hombres y mujeres infieles, a los que sorprende con sus amantes por los mismos rumbos que ella frecuentaba. Cuando se topan con ella, nada puede salvarlos de su destino.

Figura 5. Leyenda N°1 - El Farol de la Viuda
Enlace: <https://relatoscortos.org/el-farol-de-la-viuda/>

LEYENDA N° 2

EL Farol de la Viuda

Versión de la leyenda tomada de: "ECUADOR MI TIERRA una ventana a nuestro mundo"

La leyenda cuencana que vamos a contar, relata la historia del farol de la viuda; esta mujer misteriosamente fue perdiendo la razón y cometió un terrible error y según dicen, su alma hasta el día de hoy trata de remediarlo.

Cerca del río de Tomebamba, una mujer casada, salía a caminar todas las noches para encontrarse con un hombre que no era su esposo. Con el fin de que su marido no tuviera ninguna sospecha, decía que salía a dar un paseo con su hijo pequeño, porque de lo contrario el chiquillo no podía dormir.

Así, cada noche paseaba por las orillas del río, acompañada por su amante y su hijo. La dama, estaba profundamente enamorada de aquel hombre con el que daba sus recorridos nocturnos, había veces que perdía la noción del tiempo y le parecía que eran solo los dos en el mundo.

Probablemente, una de esas noches en que se encontraba junto a aquel hombre, perdió la cordura debido a los sentimientos que la embargaban y sin darse cuenta dejó caer al pequeño niño al río. Después de pocos minutos, recobró el juicio y desesperadamente empezó a buscar a su hijo, fue a su casa a buscar un farol de petróleo para facilitar su tarea, pero, aunque pasó toda la noche en la orilla, no pudo encontrar a su hijo.

Cuando el marido se enteró de todo lo que había sucedido, lo consumió la amargura y desesperación y la única salida que pudo encontrar fue quitarse la vida.

Como resultado de las tragedias que había desencadenado la aventura romántica de la mujer, acabó totalmente trastornada. Pasaba en la orilla del río buscando a su hijo y lloraba con desesperación, causando gran temor a todos los que pasaban por ahí.

Finalmente, el dolor terminó ganándole la batalla y se suicidó.

Mucha gente en Cuenca, asegura que el alma atormentada de aquella mujer, sigue buscando al bebé y que se puede observar la luz del farol en las orillas del río. Otros cuentan que el espíritu de la viuda del farol, solo asusta a los hombres y mujeres infieles que aprovechan la noche para cometer sus traiciones.

Figura 6. Leyenda N°2 - El Farol de la Viuda

Enlace: <https://ecuadormitierra.com/cultura/leyendas-ecuatorianas/leyenda-cuencana-el-farol-de-la-viuda/>

Tanto la observación de los videos como la lectura de los textos de la leyenda urbana *El Farol de la Viuda* tienen la finalidad de que, a través de la comparación de diferentes versiones de una misma leyenda, los estudiantes desarrollen pensamiento crítico al identificar similitudes, diferencias y posibles reinterpretaciones. Al mismo tiempo, se busca estimular la creatividad al ofrecer múltiples referentes narrativos que enriquezcan sus procesos expresivos. De esta manera, el análisis y la reflexión se articulan con la posibilidad de generar nuevas producciones artísticas.

- *Recursos del cómic*
- *Observación de los videos:*
 - a. Elementos del cómic (véase Figura 7).
 - b. Tutorial PIXTON 2025 (véase Figura 8).



Figura 7. Elementos del cómic
Enlace: <https://youtu.be/tuN7jDNy8Es>



Figura 8. Tutorial - PIXTON 2025
Enlace: <https://youtu.be/GNt8w78Hs90>

El primer video tiene como finalidad recordar al estudiantado los elementos propios de la estructura narrativa del cómic. El segundo está orientado a explicar el uso de la herramienta digital en línea Pixton, que será empleada para la creación del cómic. Cabe señalar, además, que existen diversas aplicaciones digitales destinadas a este propósito, la mayoría de las cuales presentan similitudes con el video tutorial observado, que pueden descargarse desde la Play Store o utilizarse directamente desde la web.

2.4.2.2 Experimentación creativa

Con el propósito de que el estudiantado se familiarice con la herramienta en línea para la creación de cómics, deberán realizar las siguientes acciones:

- Crear un usuario en Pixton o en otra plataforma de su elección.
- Desarrollar las siguientes actividades dentro de la aplicación:
 - a. Incluir una escena.
 - b. Crear un personaje.
 - c. Generar una expresión para el protagonista.
 - e. Añadir diálogos o discursos.
 - f. Incorporar una onomatopeya.
 - g. Otros (libre experimentación).

2.4.2.3 Comprensión

Para verificar el aprendizaje del contenido trabajado, se llevará a cabo la creación de una viñeta digital a partir del siguiente texto:

“Con el fin de que su marido no tuviera la más mínima sospecha, decía que salía a dar un paseo con su hijo pequeño, porque de lo contrario el chiquillo no podía dormir”. (Leyendas del Ecuador, 2013, párr. 3).

2.4.3 Consolidación (Tiempo estimado: 40 minutos)

2.4.3.1 Retroalimentación colectiva

Con el propósito de fortalecer el aprendizaje, se sugiere realizar una plenaria con el estudiantado para compartir los conocimientos adquiridos a partir de las siguientes preguntas:

- *En relación con la leyenda urbana:*
 - ¿Por qué la joven llevaba siempre a pasear a su hijo?
 - ¿Qué tragedia le ocurrió a la criatura?
 - ¿Qué le sucedió al esposo cuando se enteró de la muerte de su hijo?
 - ¿Qué objeto llevaba la joven en su mano para alumbrar el camino en la búsqueda de su hijo?
 - ¿Qué ocurría en horas de la noche con las parejas infieles?
 - ¿En qué sector sucedieron estos acontecimientos?
- *En relación con el cómic:*
 - ¿Qué es una viñeta?
 - ¿Qué uso tiene el bocadillo?
 - Cuando el bocadillo tiene forma de nube, ¿qué representa?

- ¿Mediante qué elemento se puede representar un sonido no verbal?

Durante la conducción de la conversación con el estudiantado, resulta fundamental propiciar la aclaración de conceptos, reconocer los aportes, atender inquietudes y orientar mediante sugerencias.

2.4.3.2 *Reflexión crítica*

Con la finalidad de promover la reflexión sobre el valor cultural de la leyenda y el potencial creativo del cómic digital, se invita a los estudiantes a reflexionar de manera personal en torno a los siguientes cuestionamientos:

- *Sobre la leyenda*: ¿Qué valores o advertencias transmite la historia? ¿De qué manera la tragedia narrada puede relacionarse con situaciones actuales?
- *Sobre el cómic*: ¿Cómo cambiaría la percepción de la leyenda al verla en formato digital? ¿Qué elementos visuales ayudan a comprender mejor el relato?
- *Cruce entre ambos*: ¿Consideran que el cómic respeta la esencia de la leyenda o la transforma? ¿Qué ventajas tiene adaptar relatos orales con recursos digitales?

2.4.3.3 *Elaboración del producto final*

Motivar a los estudiantes a demostrar el aprendizaje adquirido mediante la siguiente consigna:

- crear un cómic digital sobre la leyenda urbana *El Farol de la Viuda* utilizando la herramienta Pixton o la de su preferencia, partiendo de un breve guion para posteriormente desarrollar la producción completa.

Esta actividad tiene como finalidad aplicar los conocimientos trabajados y, al mismo tiempo, revalorizar el folclore cultural originado en el barrio El Vado de Cuenca, Ecuador. Para el desarrollo de la consigna, en caso de ser necesario, se sugiere compartir con los estudiantes las escenografías disponibles en el apartado de anexos de este documento (véanse Figuras 9 a 28 del Anexo).

2.4.3.3 *Presentación de los trabajos*

Solicitar a los educandos que, de forma creativa, realicen una edición de las viñetas elaboradas previamente, para lo cual podrán emplear cualquier herramienta digital de edición de videos, y finiquitar de esta manera la propuesta del cómic digital de la leyenda *El Farol de la Viuda*.

Finalmente, con el propósito de evaluar el aprendizaje adquirido por los estudiantes, el docente podrá emplear la rúbrica de evaluación (véase Figura 9). Esta rúbrica

contempla cinco criterios valorados en orden descendente, con una escala que va de cuatro como puntaje máximo a uno como mínimo.

| CRITERIOS | 4 | 3 | 2 | 1 | PUNTAJE |
|--------------------------------|--|--|--|---|---------|
| Creación de personajes | La creación de personajes demuestra una excelente creatividad y originalidad. | La creación de personajes demuestra creatividad, algunos rasgos presentan originalidad. | La creación de personajes tiene poca creatividad, muy leves rasgos de originalidad. | La creación de personajes no corresponde a la leyenda solicitada. | |
| Uso de herramientas digitales | El cómic demuestra un excelente uso de las herramientas digitales para su creación. | El cómic demuestra un buen uso de las herramientas digitales para su creación. | El cómic demuestra un regular uso de las herramientas digitales para su creación. | El cómic demuestra un deficiente uso de las herramientas digitales para su creación. | |
| Organización de las escenas | La organización de las escenas plasma correctamente la conexión de cada viñeta del cómic, se comprende el contenido de la leyenda perfectamente. | La organización de las escenas plasma adecuadamente la conexión de cada viñeta del cómic, se comprende el contenido de la leyenda. | La organización de las escenas plasma ocasionalmente la conexión de las viñetas del cómic, aunque faltan escenas importantes. El contenido de la leyenda levemente se comprende. | La organización de las escenas no plasma la conexión de las viñetas del cómic, por lo que no se comprende el contenido de la leyenda. | |
| Coherencia de la leyenda | La leyenda transmite la información de una manera clara, ordenada y comprensible. | La leyenda transmite la información de una manera comprensible. | La leyenda transmite poca información, apenas se logra comprender el contexto. | La leyenda no transmite la información necesaria para comprender el contexto. | |
| Presentación del cómic digital | El cómic digital refleja un excelente grado de creatividad en su presentación. | El cómic digital refleja buena creatividad en su presentación. | El cómic digital refleja poca creatividad en su presentación. | El cómic digital no refleja creatividad en su presentación. | |
| TOTAL: | | | | | /20 |

Figura 9. Rúbrica de evaluación
Fuente: Creación propia.

Como evidencia del aprendizaje alcanzado en una clase previa, se presenta el ejemplo elaborado por una estudiante de la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero, titulado *Leyenda Cuencana*, disponible en YouTube a través del siguiente enlace: <https://youtu.be/H0Rz9VgaU0w>

Asimismo, se recomienda solicitar a los estudiantes que apliquen lo aprendido en la revalorización de una nueva leyenda de su localidad, para luego exponer el resultado ante sus compañeros y contribuir así a la preservación y transmisión de estas tradiciones culturales.

3. CONCLUSIONES

La propuesta didáctica presentada demuestra que la tradición oral, en especial las leyendas urbanas, puede revitalizarse mediante el uso de herramientas digitales contemporáneas como el cómic. A lo largo del proceso, se evidencia que la integración de recursos tecnológicos no desplaza la transmisión oral, sino que la complementa y

resignifica, permitiendo a los estudiantes asumir un rol activo en la construcción y recreación de su patrimonio cultural. Como ejemplo se ha trabajado con la leyenda cuencana *El Farol de la Viuda*, lo que evidencia la aplicabilidad de la propuesta a narrativas concretas del acervo local.

El análisis curricular y el diagnóstico aplicado a los estudiantes de primer año de bachillerato confirman la necesidad de metodologías innovadoras que superen la memorización literal y promuevan el pensamiento crítico, la creatividad y la participación. En este sentido, el cómic digital se consolida como un recurso pedagógico que, además de ser atractivo para la cultura juvenil, fomenta competencias digitales indispensables en el contexto educativo actual.

Asimismo, el enfoque metodológico adoptado, estructurado en fases de anticipación, construcción y consolidación, favorece un aprendizaje activo e inclusivo, en coherencia con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Al ofrecer múltiples vías de representación, expresión y participación, la estrategia no solo responde a lineamientos nacionales, sino que también abre oportunidades de inclusión y equidad en el aula.

En definitiva, la experiencia demuestra que la articulación entre patrimonio, tecnología e inclusión genera un escenario propicio para fortalecer la identidad cultural y la formación artística de los estudiantes, proyectando la tradición oral hacia nuevas generaciones en un entorno globalizado.

OBRAS CITADAS

- Añapa, M., Añapa, J., (2013). Mitos y leyendas de la nacionalidad Chachi de la comunidad Rámpidal perteneciente a la parroquia Atahualpa, cantón Eloy Alfaro provincia de Esmeraldas. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20139/6/Tesis.pdf>
- Crawford A, Makinster J, Mathews S, Saul W, Temple Ch. (2004). Aprendizaje Activo. Pensamiento Crítico. Open Society Institute.
- ECUADOR MI TIERRA una ventana a nuestro mundo. (s.f.). Leyenda cuencana / El farol de la viuda. <https://ecuadormitierra.com/cultura/leyendas-ecuatorianas/leyenda-cuencana-el-farol-de-la-viuda/>
- Gobierno de Canarias (2020). Historia del comic. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiparganaalta/wp-content/uploads/sites/87/2020/04/21-historia-del-comic.pdf>
- Granja, D., Rodríguez, F. (2019). Fortalecimiento de valores culturales en los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Sofonías Yacup, Sede López Rodríguez, La Tola Nariño; a través de mitos y leyendas regionales desde el área de español y literatura. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26242/fsanchezrodr.pdf>
- Guacho, M. (2021). Diseño y modelado 3D del personaje de una leyenda cuencana [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca].

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36240/1/Trabajo%20de%20titulacion.pdf>

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2013). Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. https://www.patrimoniocultural.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/23_GuiametodologicaparalasalvaguardiaPCI.pdf#:~:text=Tradicion,oralmente%20de%20generaci%C3%B3n%20en%20generaci%C3%B3n.

Jarrín, P. (2017). La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26043/1/Tesis%20Pablo%20David%20Jarrin%20Zambonino.pdf>

Leyendas de Ecuador (2013). El farol de la viuda. <https://leyendasdecuador.com/el-farol-de-la-viuda/>

Méndez, F. (2013). Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la Ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>

MINEDEC (2025). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, Nivel de bachillerato general. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/08/Curriculo-Priorizado-Bachillerato.pdf>

MINEDUC (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística. Ministerio de Educación.

Moya, M.; Urías, G.; Pino, R. (2024). *La clase metodológica instructiva en la Educación Cultural y Artística. Teoría, metodología y ejemplo*. Santa Clara: Editorial Feijóo. <https://estal.site/index.php/estal/article/view/22>

Navarro Martínez, D. (2016). La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en la escuela secundaria. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48601>

Plascencia, T., Beltrán A. (2016). El uso de las TICs como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior. https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XI/TOMO%202011_2.pdf

Relatoscortos.org. (s.f.). El farol de la viuda. <https://relatoscortos.org/el-farol-de-la-viuda/>

Roblez, K. (2012). El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3158/1/tdis51.pdf>

Tallardá, L. (2020). Tecnología para disfrutar del arte. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200408/48388900551/tecnologia-nos-puede-acercar-arte.html>

UNESCO (2003). Kit de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/kit#:~:text=La%20implementaci%C3%B3n%20de%20la%20Convenci%C3%B3n%20de%202003,->

<Infokit%202011%20%2D%20%20%9CImplementing&text=La%20Convenci%C3%B3n%20de%202003%C20el,prever%20colaboraci%C3%B3n%20internacional%20y%20ayuda>

5. ANEXOS

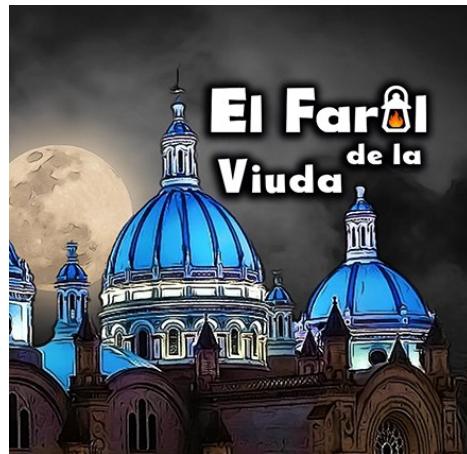


Figura 9. Escenografía - 1
Fuente: Creación propia.



Figura 10. Escenografía - 2
Fuente: Creación propia.



Figura 11. Escenografía 3
Fuente: Creación propia.



Figura 12. Escenografía - 4
Fuente: Creación propia.



Figura 13. Escenografía - 5
Fuente: Creación propia.



Figura 14. Escenografía - 6
Fuente: Creación propia.



Figura 15. Escenografía - 7
Fuente: Creación propia.



Figura 16. Escenografía - 8
Fuente: Creación propia.



Figura 17. Escenografía - 9
Fuente: Creación propia.

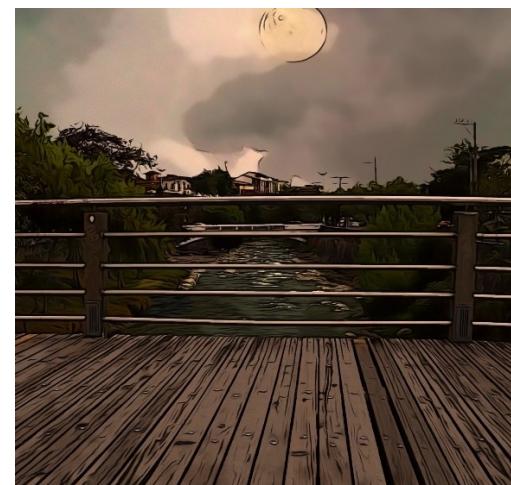


Figura 18. Escenografía - 10
Fuente: Creación propia.



Figura 19. Escenografía - 11
Fuente: Creación propia.



Figura 20. Escenografía - 12
Fuente: Creación propia.



Figura 21. Escenografía - 13
Fuente: Creación propia.



Figura 22. Escenografía - 14
Fuente: Creación propia.



Figura 23. Escenografía - 15
Fuente: Creación propia.



Figura 24. Escenografía - 16
Fuente: Creación propia.



Figura 25. Escenografía - 17
Fuente: Creación propia.



Figura 26. Escenografía - 18
Fuente: Creación propia.



Figura 27. Escenografía - 19
Fuente: Elaboración propia.



Figura 28. Escenografía - 20
Fuente: Elaboración propia.