

El cómic en el aula: una propuesta para potenciar el dibujo en bachillerato
Comics in the classroom: a proposal to promote drawing in high school

Juan Pablo Encalada Solís

Investigador Independiente / juanpaencalada@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7260-8719>

RESUMEN: La educación artística constituye una disciplina esencial para la formación integral de los estudiantes, ya que les permite desarrollar capacidades creativas, habilidades de análisis y sensibilidad estética, aspectos fundamentales para su crecimiento personal y su interacción con la sociedad. Dentro de este contexto, la utilización del cómic como herramienta pedagógica para la enseñanza del dibujo en los primeros años de bachillerato se plantea como una alternativa innovadora y eficaz, capaz de fortalecer la calidad de la educación artística en el ámbito escolar ecuatoriano. El cómic se representa como un recurso viable y adaptable, que posibilita abordar temas relevantes y contemporáneos de manera entretenida y atractiva, fomentando la implicación activa de los estudiantes en su proceso de instrucción. Esta investigación propone una estrategia concreta para la implementación de esta metodología, diseñada para aprovechar las características únicas del cómic y así estimular la creatividad, promover el pensamiento crítico y motivar a los alumnos a participar de manera consciente en su propio aprendizaje. En resumen, la integración del cómic como recurso didáctico representa una alternativa significativa para enriquecer la educación artística y favorecer el desarrollo integral de los jóvenes, contribuyendo a que su formación sea más completa y significativa.

PALABRAS CLAVE: cómic, transdisciplinar, dibujo, didáctico, lúdico.

ABSTRACT: Artistic education constitutes an essential discipline for the comprehensive training of students, since it allows them to develop creative capacities, analytical skills and aesthetic sensitivity, fundamental aspects for their personal growth and their interaction with society. Within this context, the use of comics as a pedagogical tool for teaching drawing in the first years of high school is proposed as an innovative and effective alternative, capable of strengthening the quality of artistic education in the Ecuadorian school environment. The comic is presented as an accessible and adaptable resource, which makes it possible to address relevant and contemporary topics in an entertaining and attractive way, encouraging

the active involvement of students in their learning process. This research proposes a concrete strategy for the implementation of this methodology, designed to take advantage of the unique characteristics of comics and thus stimulate creativity, promote critical thinking, and motivate students to consciously participate in their own learning. In summary, the integration of comics as a teaching resource represents a significant alternative to enrich artistic education and promote the comprehensive development of young people, contributing to their training being more complete and meaningful.

KEYWORDS: comic, transdisciplinary, drawing, didactic, playful.

RECIBIDO: 8 de octubre de 2025 / **APROBADO:** 10 de noviembre de 2025

1. INTRODUCCIÓN

En mi experiencia como docente del área de Educación Cultural y Artística, he podido observar de manera directa algunas de las necesidades que se exteriorizan dentro del aula. Una de las más frecuentes es la insuficiencia de recursos que logren dinamizar el proceso educativo y captar el interés de los estudiantes. Con frecuencia, los métodos de enseñanza tradicionales se perciben como repetitivos o poco atractivos para los jóvenes, lo que limita su motivación y hace que el aprendizaje se reduzca a una actividad mecánica, sin espacio para la creatividad ni la participación activa.

1.1 Situación problemática

Considero implementar estrategias que conviertan la enseñanza en una experiencia más cercana, participativa y estimulante. En ese camino, el cómic se presenta como una herramienta novedosa y altamente efectiva para promover el aprendizaje artístico. Este recurso, que combina imagen y narrativa, no solo despierta curiosidad y entusiasmo, sino que también ofrece a los estudiantes un medio de expresión personal y creativa. A pesar de que la bibliografía disponible sobre el uso del cómic en la educación es aún limitada, consideré importante profundizar en su aplicación pedagógica. Para ello, recurrí a entrevistas con profesionales del ámbito educativo, lo que me permitió recopilar opiniones y experiencias que enriquecieron esta investigación y confirmaron el valor de esta propuesta.

Para crearlas utilicé aplicaciones gratuitas disponibles en Play Store, como ComicME, Tonita y Comica. Estas herramientas, además de ser accesibles y fáciles de usar, muestran que los estudiantes pueden desarrollar productos creativos de calidad con recursos simples y al alcance de todos.

De esta manera, la propuesta busca dar respuesta a la falta de recursos innovadores en el aula y demostrar que el cómic es una estrategia viable, motivadora y enriquecedora, capaz de transformar la enseñanza artística en una experiencia más significativa. La imagen que se muestra como ejemplo, permite apreciar la composición de la creación del cómic, dos de las gráficas son digitalizadas y otra es recreada a través

del dibujo (hecha a mano), de tal forma que si observamos las ilustraciones son más sencillas de replicar que una imagen o fotografía real. (Véase figura 1).



Figura 1. Creación de cómic.

Fuente: Creación propia.

En el territorio de la educación surgen necesidades y situaciones que muchas veces son impredecibles; en este trabajo busco mostrar cómo el aprendizaje del dibujo es más dinámico usando el cómic como recurso didáctico. Como señala Michel Martin:

El cómic puede ser un excelente medio de iniciación para la lectura crítica de la imagen, para su análisis y para la creación artística y literaria; y permite un acercamiento a la semiología y a la semántica gracias al estudio estructural de los códigos específicos. (Martín, 1987, p. 63)

Es necesario invitar a los docentes a motivarse en el redescubrimiento de su rol, generando compromiso con su entorno educacional y superando en muchos casos esa mal llamada zona de confort, que tantas veces minimiza el alcance de su potencial en maestros-estudiantes. Otros factores que suelen jugar en contra son los de carácter económico, ambiental, político y demás, los cuales condicionan los espacios de clase en las aulas.

He preparado una propuesta de clase didáctica, enfocada en los educandos de los primeros de bachillerato general unificado (BGU), con un enfoque constructivista y transdisciplinar, con el propósito de fomentar la creación artística a través del cómic. De tal manera que los estudiantes trabajen temas de su interés con un mayor agrado, avivando valores como la reflexión, empatía y responsabilidad. Como maestros es importante ser considerados hacia los educandos y de esta manera crear estrategias que faciliten la comprensión de lo que estudian, de modo que los estudiantes generen su propio aprendizaje de forma significativa y motivadora.

En este sentido, el cómic se convierte en un recurso que despierta interés, mejora la participación y facilita la comprensión de los temas a abordar, al tiempo que permite explorar muchos contenidos de estudio diferentes y desarrollar la creatividad y la expresión personal. Como señala el pedagogo Philippe Meirieu: “Ese alumno no alcanza los objetivos porque no está motivado. Tengo la costumbre de invertir entonces la afirmación haciendo esta pregunta: ¿Y si, por el contrario, no estuviera motivado porque no hemos sido capaces de hacerle alcanzar los objetivos?” (Meireiu, 2016, p. 53).

Como maestros es necesario ser creativos y versátiles; siempre me pregunto ¿cómo me gustaría aprender a mí?, este pequeño cuestionamiento es mi motor para el inicio de la búsqueda de distintas opciones ante las variables del contexto educativo; es importante buscar estrategias efectivas para motivar a nuestros alumnos. El Currículo de Educación Cultural y Artística (ECA) es flexible, razón por la cual los maestros podemos ser más transformadores y versátiles para inspirar e invitar a los estudiantes a participar de manera más activa, guiándolos en su proceso de aprendizaje.

1.2 Objetivo metodológico

El objetivo de esta investigación es lograr que los estudiantes de los primeros de BGU puedan fortalecer la asimilación de los contenidos del dibujo por medio del uso del cómic para de esta manera mejorar las habilidades de los distintos trazos artísticos, en consonancia con el Objetivo General 7 de la norma para la Educación Cultural y Artística (OG7ECA), que indica: “Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación, 2016, p. 147).

Para alcanzarlo, se trabajará la siguiente actividad basada en la destreza: “Seleccionar un cómic o una novela gráfica como modelo, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión propia con un programa informático de creación de cómics o de animación para dinamizar la aplicación del dibujo” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

1.3 Contexto educacional

Este trabajo se centra en la implementación de una clase con estudiantes de los primeros años de BGU y también sirve como guía para profesores que quieran usar el cómic en sus clases. Al trabajar en el aula se busca que los estudiantes comprendan mejor las técnicas de dibujo, de acuerdo con el objetivo OG7ECA.

Siguiendo el Currículo Nacional (2016) de Educación Cultural y Artística, en el Bloque 1, en el Eje Temático “El yo: la identidad”, se abordará el aprendizaje mediante el cómic. Los escolares trabajarán con técnicas de dibujo usando lápiz, sanguina,

bolígrafo, carboncillo, pasteles, lápices de colores, crayones, rotuladores, plumillas y otros materiales considerados como las opciones más comunes de uso en el contexto de aula. Se trabajará la combinación libre de técnicas para lograr resultados creativos y experimentales.

Es importante destacar el uso de herramientas digitales como ComicMe, Tonita y Comica para iniciar la creación de cómics digitales, los cuales serán descargados en los celulares de los alumnos, de tal manera que fotografías o imágenes que tengan en sus dispositivos móviles sean transformados a caricaturas por medio de las aplicaciones anteriormente mencionadas; luego realizarán los dibujos de sus ilustraciones a mano, consolidando la actividad de manera creativa y personal, dinamizando y simplificando la dificultad del dibujo en el momento de representar gráficamente. Navarro señala que el cómic es un recurso muy versátil que facilita el aprendizaje del dibujo y que, por su enfoque en el lenguaje visual, es un medio ideal para transmitir conocimientos.

Esta característica de la imagen didáctica, unida a sus otros dos factores principales: narrativo y secuencial, en plena consonancia y con un enfoque pedagógico, puede convertir al cómic en un medio catalizador de enseñanza y aprendizaje, tanto en la educación secundaria como en otras etapas educativas (primaria, infantil, bachillerato). (Navarro, 2016, p. 96-97)

Gavaldón destaca que crear cómics ayuda a desarrollar pensamiento crítico y alfabetización multimodal: “La creación de cómics por parte de los alumnos refleja el potencial que tienen para desarrollar tanto competencias de pensamiento crítico como de alfabetización multimodal. No obstante, hay que aclarar y tomar en cuenta que la creación de cómics requiere entender y conocer la semiótica visual, la gramática y las herramientas lingüísticas de este medio” (Gavaldón, 2020, p. 143).

Así, los estudiantes no solo aprenden de manera tradicional, que a veces puede resultar aburrida, sino que participan activamente. Meirieu enfatiza que todo alumno es educable: “El principio de educabilidad es una condición de la enseñanza. Así, entiende que es profesor quien tiene la convicción inquebrantable de que todo alumno es educable, es decir, que ningún alumno puede ser dejado a mitad de camino. El principio de educabilidad y el principio de libertad son necesarios a la vez que contradictorios y, en conjunto, constituyen el par fundante de la tarea de enseñar” (Meirieu, 2016, p. 7).

1.4 Disciplinas artísticas implicadas

Según Marcia Padilla, docente en la Unidad Educativa Benjamín Ramírez Arteaga de la ciudad de Cuenca, el cómic es muy útil para contar historias a través de dibujos. Ella comenta que esta herramienta ayuda al aprendizaje, permite que los estudiantes

expresen emociones y sentimientos, mejora la concentración y la memoria, y ayuda en la alfabetización a través de la escritura y el dibujo (Padilla, comunicación personal, 8 de noviembre, 2023).

El cómic permite un aprendizaje divertido y significativo, que muestra los conocimientos previos y los nuevos de los estudiantes, fomentando la creatividad. Según Arceo: “En la concepción de aprendizaje experiencial está presente el germen de una postura constructivista, pues constituye un proceso mediante el cual se refleja la experiencia del aprendiz y conduce al surgimiento de nuevas ideas y aprendizajes” (Arceo, 2006, p. 6).

Además del cómic y el dibujo, se integran otras disciplinas:

- Fotografía: ayuda a construir personajes y escenarios usando planos visuales.
- Dibujo: se aplica para reproducir fotos y composiciones con aplicaciones como Comica, ComicMe y Tonita.
- Literatura: crea los textos de los bocadillos y los diálogos del cómic.
- Pintura: se usa para colorear personajes y elementos, haciendo al cómic más atractivo.
- Diseño: se aplica en la organización de viñetas y la creación de personajes desde un enfoque creativo.
- Dispositivos tecnológicos: herramientas que facilitan la investigación y la creación de cómics digitales.

2. DESARROLLO

2.1 Sustento investigativo

Para el desarrollo de la presente clase, el cómic se plantea como un recurso dinamizador que, mediante el dibujo, busca que los estudiantes logren comprender y apropiarse de la semiótica visual, la narrativa y las herramientas expresivas propias de este medio. Para ello, se aplicarán metodologías relacionadas con la transdisciplinariedad, entendida como una forma de pensamiento que conecta y atraviesa distintas disciplinas de estudio.

En la creación de la presente clase, el cómic será el vehículo dinamizador que pretende recurrir al dibujo para que los educandos puedan comprender y conocer la semiótica visual, la gramática y las herramientas lingüísticas de este medio, trabajando metodologías como la transdisciplinariedad, entendiendo ese esquema cognitivo que permite atravesar las disciplinas de estudio. La transdisciplinariedad asume una dinámica procesual que potencia la integración de conceptos y metodologías que complementan los conocimientos disciplinarios,

interdisciplinarios y multidisciplinarios que responden a los niveles de la realidad, a la lógica de la incertidumbre, la contradicción y la complejidad, como determinantes de la transdisciplinariedad en la manera de pensar y comprender la realidad. Para entender la relación sujeto/contexto, todos los conceptos y teorías están interconectados, aportan a la explicación de la realidad como producto de la interacción e interrelación en el planteamiento de posibles soluciones emanadas desde el análisis y reflexión de los hechos, de una manera flexible y dinámica. (Mejía, 2017, p. 507)

Para la aplicación de la clase didáctica, cuyo tema es “el cómic como recurso pedagógico en el aprendizaje del dibujo”, se busca que el proceso sea dinámico y atrayente para los estudiantes. La actividad se desarrollará de forma libre, adaptándose a los gustos e intereses de cada uno. Esta propuesta se enmarca en el currículo de ECA 2016 y está dirigida a estudiantes de primero de bachillerato, quienes ya cuentan con conocimientos previos adquiridos en etapas anteriores de su escolaridad. Esto permite realizar un abordaje más específico y profundo del tema. Como modelo de clase metodológica instructiva se asume el de Moya, Urías & Pino (2024).

Es importante recalcar que la labor docente exige tener claridad en la manera de abordar los contenidos, así como la capacidad de recurrir al uso de diferentes estrategias que respondan a las características de los estudiantes. El objetivo es encontrar el equilibrio que permita la asimilación de los conocimientos de manera significativa.

2.2 Encuesta aplicada en el colegio Francisco Febres Cordero

Para cimentar esta propuesta recurrió al método de la encuesta, la cual se aplicó con el fin de obtener información real que ampare este trabajo. Se diseñó un banco de cinco preguntas dirigido a los estudiantes de primeros de BGU, sección matutina, en el colegio Francisco Febres Cordero. En la encuesta participaron 58 estudiantes y se aplicó el 13 de junio de 2023. Los resultados fueron los siguientes:

- Pregunta 1: En la siguiente escala (marque con una X), indique qué tanto conocimiento tiene usted acerca del cómic (mucho, poco, nada). Los resultados muestran que el 2 % de los estudiantes no tiene conocimiento alguno sobre el cómic, un 79 % reconoce tener poco conocimiento y un 19 % afirma tener bastante conocimiento. Esto evidencia que los alumnos cuentan con nociones previas sobre el tema.
- Pregunta 2: En una escala del 1 al 5 (donde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto), indique qué tanto le interesa a usted el cómic.

Los resultados fueron: valor 1 → 0 %; valor 2 → 3 %; valor 3 → 21 %; valor 4 → 28 %; valor 5 → 48 %. Estos datos permiten concluir que el cómic despierta gran interés y aceptación como tema de estudio en la mayoría de los estudiantes.

- Pregunta 3: ¿Cree usted que el cómic puede facilitarle y ayudarle a aprender a dibujar de una manera más fácil, en comparación con otros temas del arte? Explique su respuesta.

El 5 % de los encuestados opinó que el cómic no facilita el aprendizaje del dibujo, mientras que el 95 % restante consideró que sí es un medio efectivo para asimilar tanto el dibujo como otros contenidos relacionados con la educación artística.

- Pregunta 4: Tema de mayor agrado en el área de ECA, se presentan las siguientes opciones: arte abstracto, un 21 %; danza, un 17 %; música, un 19 %; teatro, un 5 %; y el cómic obtuvo un 38 % de aceptación, superando a las demás.
- Pregunta 5: Estimulación de Creatividad y Expresión Artística, un 90 % de estudiantes considera que sí se genera estimulación con el arte, un 10 % considera que poco.

Analizando los resultados obtenidos de cada una de las preguntas se confirma de manera clara que el cómic no solo capta la atención de los estudiantes, sino que además se convierte en un recurso que facilita el aprendizaje de manera significativa. Al trabajar con este tipo de material, los jóvenes muestran mayor disposición a participar activamente en clase, se involucran en las actividades y desarrollan una actitud más positiva frente al proceso educativo. El interés que despierta el cómic no es superficial, sino que se traduce en motivación real por aprender, comprender y expresarse a través del arte.

2.3 Entrevistas

Para fortalecer esta información desde una perspectiva local y pedagógica, se realizaron entrevistas a docentes y profesionales vinculados con el área de la educación y el arte, quienes compartieron sus prácticas y reflexiones sobre el uso del cómic en los procesos de educación.

En una plática con Gabriel Pizarro, docente y galerista, se pudo conocer que los estudiantes sienten gran afinidad hacia la temática del cómic. Explica que los cuerpos musculosos en personajes masculinos y las figuras estilizadas en personajes femeninos, sumados al uso llamativo de colores, son elementos que logran enganchar a los jóvenes. Además, la libertad en la elección de temas les permite trabajar según sus propios intereses.

El profesor también señala que el cómic despierta motivación en los estudiantes y que a lo largo de las clases se puede apreciar cómo mejoran sus habilidades en el

dibujo: comienzan copiando modelos y, con el tiempo, agregan trazos propios, logrando mayor naturalidad y fluidez en sus espacios de creación. En pocas palabras, el cómic actúa como un motor de mutación que impulsa a los estudiantes a superar sus propios límites (Pizarro, comunicación personal, 12 de octubre de 2023).

Susana Criollo, docente con más de 20 años de experiencia, sostiene que el papel del maestro es ser mediador y motivador del aprendizaje. En este sentido, afirma que, en la enseñanza del dibujo, el docente debe orientar a los estudiantes, considerando que muchos parten de técnicas empíricas. El momento en que el maestro guía y potencia esas técnicas es cuando los alumnos logran mejorar sus habilidades y se encaminan hacia un proceso de mayor tecnificación.

Criollo enfatiza que la labor del profesor consiste en enriquecer las creaciones artísticas, ampliando la capacidad de los estudiantes para asimilar contenidos técnicos y pulir sus producciones (Criollo, comunicación personal, 15 de octubre de 2023).

Pastor manifiesta que: "Por lo tanto, los docentes que quieran tener en cuenta la variabilidad de capacidades y preferencias de su alumnado en el proceso de enseñanza /aprendizaje, deberán seleccionar los medios teniendo en cuenta, por un lado, la adecuación de sus características al tipo de contenido y la tarea de aprendizaje que se va a realizar y, por otro lado, las características individuales de los estudiantes, que hacen que se manejen mejor con un tipo de medio que con otro". (Pastor, 2014, p. 14)

Mario Brassero, docente de la Universidad del Azuay, aporta a este estudio recalmando que el cómic, además de ser una expresión artística, ha servido históricamente como medio para abordar diferentes aspectos de la sociedad. Desde su origen ligado al humor, hasta temáticas más profundas como tensiones sociales o conflictos colectivos. Un ejemplo de ello es Mafalda, que logró trascender más allá de la simple caricatura (Brassero, comunicación personal, 8 de noviembre de 2023).

El docente explica que, en el ámbito pedagógico, el cómic es especialmente útil para estudiantes de 14 a 16 años, quienes atraviesan una etapa de transición entre la niñez y la juventud. En este proceso, los adolescentes son receptivos a lo que ocurre a su alrededor, aunque también muestran rebeldía y buscan su identidad, influenciados por diferentes medios, especialmente las redes sociales.

Brassero señala que el cómic nace del dibujo y puede complementarse con color y técnicas variadas, tanto en papel como mediante recursos digitales. La tecnología amplía aún más las posibilidades, con paletas virtuales, programas de edición y aplicaciones que permiten explorar múltiples estilos y técnicas artísticas.

La tecnología, según Brassero, debe verse como un aliado en la docencia, especialmente en el área artística. Los estudiantes, a través del cómic, encuentran un medio estético flexible y con múltiples opciones expresivas. Además, los contenidos del

cómics pueden abordar no solo aspectos recreativos, sino también problemáticas actuales como la contaminación, los derechos humanos, la interculturalidad o la solidaridad. En este sentido, los adolescentes no son solo receptores de información, también son emisores con sus propios criterios y perspectivas.

Brassero recalca que el cómic es versátil y no requiere gran experticia técnica para iniciarse en él. Puede trabajarse desde dibujos sencillos hasta técnicas más avanzadas, en distintos soportes y con diversos materiales. Lo importante es entenderlo como una herramienta constructivista y lúdica que fomente la reflexión crítica. En los estudiantes mayores, añade, el cómic deja de ser un juego y se convierte en una experiencia de pensamiento y análisis. Por eso, la evaluación debe centrarse en la reflexión y no únicamente en la calidad artística, formando personas críticas y creativas desde edades tempranas (Brassero, comunicación personal, 8 de noviembre de 2023).

En diálogo con Jaime Garrido, profesor de teatro, se resalta el valor del teatro como un recurso educativo que potencia la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. Garrido mantiene que el teatro puede ser tanto un fin en sí mismo como un medio para estimular distintas capacidades humanas, ya sea en los estudiantes o en los educadores que acompañan el proceso. En este contexto, se entiende al teatro como una herramienta para el disfrute estético y la construcción creativa, que estimula la imaginación y la capacidad expresiva (Garrido, comunicación personal, 31 de marzo de 2023).

2.4 Fundamentación teórica complementaria

Antoni Zabala señala que “Conocer la especificidad de su aprendizaje según su tipología debe permitirnos, en situaciones complejas de enseñanza/aprendizaje, fijarnos en las características de las distintas actividades que componen estos procesos y la incidencia que cada una de ellas tiene en el aprendizaje de los distintos contenidos que se trabajan” (Zabala, 2001, p. 7).

A mi criterio, esta apreciación refleja una verdad profunda sobre la educación actual. Muchas veces, los docentes nos aferramos a métodos tradicionales que ya no responden a las necesidades de nuestros estudiantes. Desaprender implica soltar esas prácticas rígidas y abrirnos a nuevas formas de enseñar y aprender junto con ellos. Significa aceptar que no lo sabemos todo y que también estamos en un proceso continuo de transformación y crecimiento.

Por su parte, Spivak afirma que: “Nada sino la educación estética de nuestra imaginación puede salvar a la humanidad de su obsesión contemporánea con las ideologías más peligrosas: la religión y el nacionalismo” Spivak (2012, p. 10).

Estos enfoques fortalecen la importancia del cómic como recurso didáctico, ya que, a través de viñetas, bocadillos y narrativas gráficas, los estudiantes pueden desarrollar propuestas individuales o grupales que fortalezcan tanto su creatividad como su pensamiento crítico

2.5 Presentación de la clase

Asignatura: Educación Cultural y Artística.

Nivel de estudio y año escolar: Primeros de BGU.

Título: Construyendo mi cómic favorito.

Sumario: Dibujo — investigación — reflexión — creación — empoderamiento — cómic como método aplicable en el dibujo.

Forma de organización: Clase práctica.

Duración: Tres periodos de 45 minutos cada uno (135 minutos en total)

Recursos: Como docente sugiero analizar cada contexto de aula, puesto que de esta manera se podrán considerar los elementos a usar, de una forma más asertiva, tomando en cuenta la realidad de nuestros estudiantes cuando de conseguir materiales se refiere, además de la accesibilidad a los demás recursos; esto permite alcanzar una participación más activa del grupo de educandos. Recursos utilizados:

- Libro de E.C.A. de 1º de BGU
- Cuaderno de dibujo, hojas bond o papelotes
- Imágenes de cómics
- Ejemplos de historietas
- Lápiz, borrador, pinturas, pizarra, celular, computadora, internet.

2.6 Planeación didáctica

Anticipación

En esta primera fase, se presentará el propósito de la unidad de estudio y la utilidad práctica del tema en la vida de los estudiantes. Como inducción, el docente realizará las siguientes actividades:

- Análisis del objetivo de la unidad: “OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 147)
- Análisis de la destreza con criterio de desempeño: “Seleccionar un cómic o una novela gráfica como modelo, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva versión propia con un programa informático de creación de cómics o

de animación para dinamizar la aplicación del dibujo” (Ministerio de Educación, 2016, p. 149).

- Análisis del indicador desagregado (REF.: I.ECA.5.4.1.): “Selecciona, ordena y reúne muestras significativas de las producciones artísticas realizadas en un portafolio para presentar y reflexionar sobre las creaciones artísticas propias”. (ECA, 2016, p. 157).
- Presentación de la temática central: el cómic.
- Visualizar video 1 (Elementos del cómic): <https://youtu.be/pOYL86Hdi0U>
- Ejercicios de gestualidad y dinámicas corporales para estimular la atención.
- Lluvia de ideas para explorar conocimientos previos.
- Libro de ECA. de 1º de BGU (Texto solicitado por el docente).
- Preguntas orientadoras:
 - ¿Qué cómics recuerdas de tu vida escolar?
 - ¿Conoces algún cómic clásico?
 - ¿Cuál consideras que es la mayor utilidad de un cómic?
 - ¿Para ti qué representa el cómic: una fotografía, un dibujo, una narración o un audiovisual?
 - ¿Qué tipos de cómics has visto?
- Investigación guiada sobre los elementos y características del cómic mediante dispositivos tecnológicos y ejemplos presentados en clase. En este caso observaremos los bocadillos, viñetas y onomatopeya como ejemplos, ya que los estudiantes no conocían estos elementos (véase figura 2).

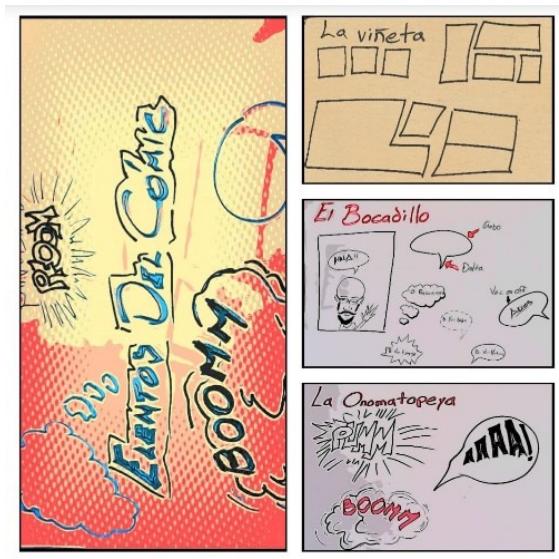


Figura 2. Ejemplo de bocadillos, viñetas y onomatopeya.

Fuente: Creación propia.

Construcción

En esta etapa, se orientará a los estudiantes para profundizar en el conocimiento obtenido y comenzar a construir sus propios cómics. Las actividades incluyen:

- Visualizar video 2 (guía de uso aplicación Cómica): <https://youtu.be/wlqlx3iZQkA>
- Conversación sobre cómo construir una historieta gráfica.
- Reconocimiento y análisis de los elementos del cómic.
- Diálogo sobre el mundo del cómic y las presentaciones vistas.
- Creación de un cómic propio con los recursos estudiados, fomentando la creatividad y libertad.

Como herramienta inicial, se utilizará la aplicación Comica, instalada en los teléfonos de los estudiantes, para transformar fotografías en imágenes estilo cómic, que servirán como base para sus creaciones. La idea es que esta aplicación les ayude a transformar imágenes de la realidad a caricaturas, de tal manera que estas sean más sencillas de representar a través del dibujo.

Consolidación

En esta parte final, se aplicarán los conocimientos adquiridos. Los estudiantes construirán su propio cómic incorporando personajes, viñetas, bocadillos y narración gráfica. Posteriormente, se realizará un análisis reflexivo de los trabajos presentados. Ejemplo de aplicación: se seleccionan fotografías, se transforman con filtros de la aplicación Comica (como: Pop Art, Comic y Stamp) y luego se replican a mano, aplicando técnicas de dibujo, pueden ser: sombreado, detalles y uso de materiales variados (lápiz, marcadores, rapidógrafo).

El criterio de evaluación será: 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” (Ministerio de Educación, 2016, p. 157).

3. CONCLUSIONES

Al finalizar este trabajo, puedo afirmar que la experiencia de explorar el uso del cómic como recurso pedagógico en la enseñanza del dibujo me permitió comprender que el arte no tiene por qué transmitirse de manera rígida, mecánica o distante. Muy al contrario, cuando se emplean estrategias creativas e innovadoras, la enseñanza artística se transforma en un proceso dinámico, estimulante y, sobre todo, significativo para los estudiantes. El cómic, en particular, se presenta como una herramienta poderosa que rompe con la idea tradicional de que el aprendizaje del dibujo debe limitarse a la repetición de técnicas o a la copia de modelos establecidos. En su lugar,

abre un espacio en el que la imaginación, la narrativa visual y la sensibilidad hallan un punto de encuentro con el conocimiento.

Una de las principales lecciones de este trabajo es que el cómic despierta un entusiasmo genuino en los estudiantes. Ese interés, que muchas veces se pierde en las clases demasiado rígidas, se convierte en motor del aprendizaje. Cuando los jóvenes descubren que pueden expresarse a través de personajes, diálogos y secuencias gráficas, se sienten motivados a experimentar, a crear y a compartir sus producciones con los demás. Esto no solo fortalece sus habilidades artísticas, sino también su autoestima y confianza en lo que son capaces de lograr. La motivación, como bien sabemos, es un elemento esencial en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, y el cómic tiene la virtud de potenciarla de manera natural.

Otro aspecto fundamental es que el cómic permite trabajar desde un enfoque interdisciplinario. Al ser una forma de comunicación que combina texto e imagen, se presta para relacionar el arte con otras áreas del conocimiento, como la literatura, la historia, la comunicación e incluso la ciencia. Esta transversalidad enriquece el proceso educativo y se alinea con modelos pedagógicos actuales como el constructivismo y la transdisciplinariedad, los cuales promueven que el estudiante construya su propio aprendizaje a partir de experiencias significativas y del diálogo entre diferentes disciplinas. De esta forma, el cómic no se limita a ser una técnica de dibujo, sino que se convierte en un puente entre saberes y en una oportunidad para fomentar un pensamiento crítico, reflexivo e integral. Recomendar el uso del cómic en los primeros niveles de bachillerato es, por lo tanto, una decisión respaldada por la experiencia y por la observación directa de sus beneficios. Se trata de una herramienta práctica, accesible e innovadora que no requiere de grandes recursos materiales, pero sí ofrece un alto impacto en el aprendizaje. En suma, este trabajo me permitió reafirmar que enseñar arte no es solo transmitir técnicas, sino abrir caminos para que los estudiantes descubran su voz, su creatividad y su capacidad de transformar el mundo a través de la expresión gráfica. Y en ese camino, el cómic se revela como un aliado indispensable para hacer del aprendizaje del dibujo una experiencia más cercana, atractiva y profundamente significativa.

OBRAS CITADAS

- Aragonés, J. P. (1995). Aprender a narrar con el cómic. COMUNICAR, 73. Obtenido de <file:///C:/Users/Cashamerica/Downloads/Dialnet-AprenderANarrarConElComic-636285.pdf>
- Arceo, F. D. (2006). *Enseñanza situada. Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. DE C.V.

- Gavaldón, G., Gerbolés, A. M., & Sáez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. Scielo. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi89.3801>
- Meireiu, P. (2016). Recuperar la pedagogía de lugares comunes a conceptos claves. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Mejía, Y. A. (2017). Transdisciplinariedad y transversalidad. Revista *Publicando*, Vol. 4 No. 11 (1). 2017, 499-512. ISSN 1390-9304
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU Educación Cultural y Artística. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- 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, D. (2016). La Narración Gráfica como estrategia didáctica en la educación artística en la secundaria. Granada, España. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48601>
- Pastor, C. A. (2014). EducaDUA. https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Pérez, F. (2009). El Cómics (Diapositivas de PowerPoint). Elementos del Cómics. https://es.slideshare.net/fperezr/elementos-del-comic-1517434?from_action=save
- Sonderegger, R. (diciembre de 2019). ¿Emancipación, normalización o violencia? La educación estética de Kant a Spivak. *Rigel* (8), 272.
- Zabala, A. (2001). *Cómo trabajar los contenidos procedimentales en el aula*. Barcelona: Graó, de IRIF, S.L.