



**UNIDAD ACADÉMICA:**

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

**TEMA:**

“DESARROLLO DE UN ESPACIO VIRTUAL BASADO EN EL CÓMIC 2.0 COMO APOYO PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE PRIMER AÑO DE BGU”

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de**

**Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

**Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:**

Sistemas de información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y sus aplicaciones

**Caracterización técnica del trabajo:**

Desarrollo

**Autor:**

Diana Priscila Mosquera Toscano

**Director:**

Ing. Mg. Santiago Alejandro Acurio Maldonado.

**Ambato – Ecuador**

**Noviembre 2016**

# **“Desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la educación artística de primer año de BGU”.**

Informe de Trabajo de Titulación presentado  
ante la  
Pontificia Universidad Católica del  
Ecuador Sede Ambato  
por  
Diana Priscila Mosquera Toscano

En cumplimiento parcial de  
los requisitos para el Grado de  
Magíster en Tecnologías para la  
Gestión y Práctica Docente



**Departamento de Investigación y Postgrados**  
Noviembre 2016

**“Desarrollo de un espacio virtual basado  
en el cómic 2.0 como apoyo para la  
educación artística de primer año de BGU”.**

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD  
Presidente del Comité Calificador  
Director DIP

Mg. Teresa Milena Freire Aillón

Miembro Calificador

Ing. Mg. Santiago Alejandro Acurio Maldonado  
Miembro Calificador  
Director del proyecto de desarrollo

Dr. Hugo Altamirano Villaroel  
Secretario General

Ing. Mg. Enrique Xavier Garcés Freire  
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:  
Noviembre 2016

## Ficha Técnica

**Programa:** Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

**Tema:** “Desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la Educación Artística de primer año de BGU”.

**Tipo de trabajo:** Proyecto de Investigación y Desarrollo

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autor:** Mosquera Toscano Diana Priscila

**Director:** Ing. Mg. Santiago Alejandro Acurio Maldonado.

### **Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones

### **Resumen Ejecutivo**

El presente proyecto documenta el desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0, el cual busca desarrollar un conjunto de clases en cómic y provocar que los estudiantes interactúen como parte de los mismos de una forma directa, siendo los protagonistas de su aprendizaje; en el espacio virtual se colocó los contenidos que se deben desarrollar en el bloque de cómic; se utilizó como base las mejores prácticas y aplicaciones de software gestoras de cómics analizando las opciones que presenta el mercado informático web 2.0. Teniendo como resultado final que los estudiantes sean capaces de crear sus propios personajes y utilizarlos dentro de historietas con un guion propio que demuestre el objetivo educativo que se quiso alcanzar. Cada cómic llevó su particular rúbrica de evaluación, partirá de 1 punto hasta los 10 puntos por cómic creado, se tuvo en cuenta la capacidad creativa, el diseño del entorno o escenario utilizado, los diálogos, y el guion, para su creación. Se estima que el uso de las Tic permitirá alcanzar con éxito este propósito.

## **Declaración de Originalidad y Responsabilidad**

Yo, Mosquera Toscano Diana Priscila, portadora de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 180428216-6, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Diana Priscila Mosquera Toscano  
180428216-6

*El presente trabajo lo dedico a Dios por permitirme vivir un día más, por dotarme de salud y vida para concluir mi carrera.*

*A mis queridos y amados padres Guillermo y Amada, que son el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, y que gracias a su ejemplo, a sus consejos, siempre me han guiado por la senda correcta y sobre todo porque sentaron en mi las bases de superación y responsabilidad.*

*A mis hermanos Hámilton y Alexis, a mi enamorado, amigos, compañeros, de manera especial a Cristina y Elizabeth y a todas las personas quienes permanentemente me apoyaron con un espíritu alentador para concluir con un objetivo más en mi vida.*

Artistaloka07

## **Reconocimientos**

Un especial reconocimiento y agradecimiento al Ing. Mg. Santiago Alejandro Acurio Maldonado, quien con su paciencia, sus orientaciones, su conocimiento, su motivación, su paciencia y sobre todo por su calidad como director del Proyecto de Investigación y Desarrollo, contribuyó con su sapiencia y fue mi guía para la elaboración del presente informe final de titulación de posgrado, así también a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato quien me abrió sus puertas para cumplir una meta más en mi vida, a todos los docentes, a mis padres, hermanos, amigos, demás personas que de una u otra manera aportaron con sus conocimientos y a la Unidad Educativa Ambato , por permitir la aplicación de este proyecto.

## Resumen

El presente proyecto desarrolla un espacio virtual basado en el cómic 2.0, el cual busca la interacción directa y la expresión de la creatividad para que los estudiantes se conviertan en protagonistas del aprendizaje a través de las herramientas gestoras de cómic 2.0 como Pixton y Toondoo y apoyar la Educación Artística. El estudio se llevó a cabo con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ambato, utilizando la metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), debido a su modelo de diseño instruccional aplicado conjuntamente con la tecnología para realizar actividades relacionadas con el proceso de aprendizaje. Según el análisis estadístico realizado a los docentes y estudiantes, existía falta de conocimientos de las facilidades que proporcionan las herramientas del cómic 2.0. Como resultados de esta investigación, se detectó que a medida que se utiliza este espacio, mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes en la capacidad creativa de diseño del entorno o escenario, personajes, bocadillos, diálogos, el guión para su creación, entre otros.

**Palabras claves:** cómic, creatividad, educación artística, espacio virtual de aprendizaje, Pixton, Toondoo.

## **Abstract**

This project develops an online space based on Comic 2.0 which seeks direct interaction and the expression of creativity so that students can become the protagonists of learning through Comic 2.0 management tools such as Pixton and Toondoo and support artistic education. The study was carried out with students in their first year of the unified general baccalaureate program at Ambato High School using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) methodology on account of its model of instructional design applied together with technology in order to do activities related to the learning process. According to the statistical analysis that was carried out with the teachers and students, there was a lack of awareness about the convenience that Comic 2.0 tools provide. As the results of this study, it was detected that as this space is used, students' learning improves significantly in their creative ability of design of surroundings or setting, characters, speech bubbles, dialogues and the script for its creation, among others.

**Key words:** comic strip, creativity, artistic education, online learning space, Pixton, Toondoo.

## Tabla de contenidos

<b>Ficha Técnica</b> .....	<b>iii</b>
<b>Declaración de Originalidad y Responsabilidad</b> .....	<b>iv</b>
<b>Reconocimientos</b> .....	<b>vi</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>vii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>viii</b>
<b>Lista de tablas</b> .....	<b>xii</b>
<b>Lista de gráficas</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Lista de Figuras</b> .....	<b>xv</b>
<b>CAPÍTULOS</b>	
<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
1.1. Presentación del trabajo .....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
<b>2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo</b> .....	<b>3</b>
2.1. Información técnica básica.....	3
2.2. Descripción del problema .....	3
2.3. Preguntas básicas.....	4
2.4. Formulación de meta.....	5
2.5. Objetivos.....	5
2.6. Delimitación funcional.....	5
<b>3. Marco Teórico</b> .....	<b>6</b>
3. Definiciones y conceptos .....	6
3.1. Espacio Virtual.....	6
3.1.1 Tipos de espacios virtuales.....	6
3.2 El Cómic .....	12
3.2.2 Historia del cómic.....	13
3.2.3 Características del cómic .....	18
3.3 El Cómic 2.0.....	41

3.3.1 Herramientas para crear cómic 2.0.....	42
3.4 El cómic en la educación.....	45
3.5 La Educación Artística en el ámbito educativo.....	46
3.5.1 Definición de Educación Artística.....	46
3.5.2 La Educación Artística en el contexto educativo internacional.....	47
3.5.3 La Educación Artística en el contexto educativo nacional.....	51
3.6 La creatividad.....	54
3.6.1. Capacidad y personalidad creativa.....	54
3.6.2. Indicadores para evaluar la creatividad.....	55
3.6.3. Etapas del proceso creativo.....	58
3.7 La enseñanza.....	59
3.7.1. Proceso de Aprendizaje.....	60
3.7.2. Metodologías en el proceso de enseñanza.....	61
3.8 Estado del arte.....	64
<b>4. Metodología.....</b>	<b>65</b>
4.1 Diagnóstico.....	65
4.2. Método aplicado.....	78
4.3. Materiales y Herramientas.....	80
<b>5. Resultados.....</b>	<b>94</b>
5.1. Producto final del proyecto de titulación.....	94
5.1.1 Desarrollo del cómic.....	94
5.1.2 Creación del EVA en Pixton.....	117
5.2. Evaluación Preliminar.....	135
5.3. Análisis de resultados.....	158
<b>6. Conclusiones y Recomendaciones.....</b>	<b>160</b>
6.1. Conclusiones.....	160
6.2. Recomendaciones.....	160
<b>7. Apéndice.....</b>	<b>162</b>
Apéndice A.....	162

Apéndice B.....	164
Apéndice C.....	166
Apéndice D .....	169
Apéndice E.....	172
<b>8. Referencias.....</b>	<b>174</b>

## Lista de tablas

1. Características de un Blog.....	9
2. Clasificación de las redes sociales .....	12
3. Tipos de globos o bocadillos.....	35
4. Ejemplo de Onomatopeyas.....	37
5. Metáforas .....	39
6. Códigos Cinéticos .....	40
7. Malla Curricular del Bachillerato General Unificado .....	52
8. Pensamiento creativo y no creativo .....	55
9. Indicadores para evaluar la creatividad.....	55
10. Etapas del Proceso Creativo .....	59
11. Mi entorno social y yo .....	89
12. Actividades .....	90
13. Aplicación de la rúbrica actividad 1 .....	148
14. Aplicación de la rúbrica actividad 2 .....	149
15. Aplicación de la rúbrica actividad 3 .....	149
16. Aplicación de la rúbrica actividad 4 .....	150

## Lista de gráficas

1. Empleo de los LMS.....	7
2. Características de los LMS .....	8
3. Redes Sociales.....	11
4. Denominaciones de los cómics según los países .....	18
5. Partes de los Globos.....	34
6. Educación Artística.....	47
7. Aportes de la Educación Artística .....	49
8. Campos esenciales de la Educación Artística .....	53
9. Bloques curriculares y lenguajes.....	53
10. Comunidad Educativa .....	61
11. Objetivos de la metodología activa .....	63
12. Utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la asignatura de Educación Artística .....	65
13. EVA utilizado .....	66
14. Utilización de los EVA.....	67
15. Para el bloque de cómic usted utiliza herramientas de la web 2.0 .....	67
16. Considera usted que la utilización de herramientas de la web 2.0 mejoraría el aprendizaje de los cómics.....	68
17. Considera que utilizar herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics le resultaría ...	69
18. Considera usted que al utilizar las herramientas de la web 2.0 para la creación de cómic, favorecería en el desempeño académico de los estudiantes .....	69
19. Con que frecuencia utiliza la herramienta Pixtón para crear cómics.....	70
20. Con que frecuencia utiliza la herramienta Toondoo para crear cómics .....	71
21. Ha trabajado en un entorno virtual de aprendizaje (EVA).....	72
22. Cuál de los EVA ha utilizado.....	72
23. La utilización de los EVA le resulta .....	73
24. En la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic su aprendizaje le resulta .....	74
25. Considera usted que la utilización de programas de software mejoraría el aprendizaje de los cómics.....	74
26. Le gustaría aprender cómics a través de la utilización de TICS.....	75
27. Ha utilizado programas de software para la creación y ejecución de cómics.....	76
28. Conoce usted el programa Pixtón para crear cómics.....	76
29. Conoce usted el programa Toondoo para crear cómics .....	77

30. Le gustaría que el/la docente de Educación Artística utilice un espacio virtual para que usted pueda reforzar sus conocimientos en cómic fuera del aula de clase .....	77
31. Considera usted que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) basado en el cómic 2,0 para la asignatura de Educación Artística ha mejorado significativamente su aprendizaje.....	139
32. Considera usted que la utilización de las herramientas 2.0 para crear cómics, como Pixton y Toondoo ha facilitado el desarrollo de los contenidos del bloque de Cómic.....	140
33. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Pixton, a usted le resulta.....	141
34. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Toondoo, a usted le resulta.....	141
35. A partir de la utilización e interacción en la herramienta para móviles gestora de cómic Bitstrips, a usted le resulta.....	142
36. Cómo considera usted que es la utilización del EVA de Pixton.....	143
37. Cómo considera que es su aprendizaje, en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir del uso de las herramientas de cómic 2.0 .....	143
38. Cómo considera que son las clases en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir de la utilización de las herramientas 2.0 gestoras de cómic.....	144
39. Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic le ayudaron a mejorar su creatividad y la expresión.....	145
40. Utilidad de las herramientas 2.0 gestoras de cómic.....	145
41. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades.....	151
42. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades.....	151
43. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades.....	152
44. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades.....	153
45. Resultados de calificaciones de los 4 paralelos .....	154

## Lista de Figuras

1. Cuevas de Lascaux .....	14
2. La balanza de la maldición.....	14
3. Relieves decorativos del templo de Sobek en Kom-Ombo .....	15
4. Códice Zouche-Nuttall.....	15
5. Grabado de los caprichos .....	15
6. Viñeta cerrada.....	20
7. Viñeta abierta.....	20
8. Viñeta interior.....	21
9. Viñeta Exterior .....	21
10. Viñeta Ortogonal.....	22
11. Viñeta Diagonal .....	23
12. Viñeta Rota .....	23
13. Viñeta Decorativa .....	24
14. Viñeta Psicológica.....	25
15. Gran Plano General.....	26
16. Plano General .....	26
17. Plano Entero.....	27
18. Plano Americano.....	27
19. Plano Medio.....	28
20. Primer Plano .....	28
21. Plano de Detalle.....	29
22. Ángulo de visión medio .....	30
23. Ángulo de visión en picado.....	30
24. Ángulo de Visión en contrapicado.....	31
25. Ángulo de visión cenital .....	31
26. Ángulo de visión nadir o supina .....	32
27. La Cartelera .....	33
28. El cartucho.....	33
29. Interpretación de Onomatopeyas según los países .....	36
30. Onomatopeyas y sus efectos visuales .....	37
31. Elementos icónicos.....	38
32. Expresiones básicas y derivadas.....	41
33. Corrientes pedagógicas que sustentan la Educación Artística.....	50
34. Indicadores o rasgos de creatividad según varios autores .....	57

35. Modelo ADDIE consta de las siguientes fases .....	78
36. Adquisición de dominio Wix.....	81
37. Ingreso al sitio en Wix.....	81
38. Menú de espacio web. ....	82
39. Inicio .....	82
40. Quienes Somos.....	83
41. Lineamientos .....	83
42. Planificaciones. ....	84
43. Herramientas.....	84
44. Pixton .....	85
45. Toondoo .....	85
46. Portafolio.....	86
47. Recursos.....	86
48. Contactos.....	87
49. Macrodestrezas o ejes de aprendizaje.....	88
50. Página de inicio de Pixton .....	95
51. Inicio de sesión en Pixton.....	95
52. Ingreso de datos.....	96
53. Ingreso de datos.....	96
54. Ingreso a la página de Pixton .....	97
55. Menú inicial.....	97
56. Ingreso para crear un cómic .....	98
57. Selección del sexo.....	98
58. Modificación del personaje.....	99
59. Perfil del rostro.....	99
60. Tipo de ojos .....	100
61. Color de ojos .....	100
62. Tamaño de ojos.....	100
63. Sección accesorios.....	101
64. Vestimenta .....	101
65. Tipos de calzado.....	102
66. Opción de guardado .....	102
67. Tipos de viñetas .....	103
68. Niveles para crear el cómic.....	103
69. Escenarios 1 .....	104

70. Escenarios 2 .....	104
71. Elección de personajes 1 .....	105
72. Elección de personajes 2 .....	105
73. Creación de escenas .....	106
74. Icono para cambio de personaje .....	106
75. Ícono de cambio de escenario .....	107
76. Creación de otra viñeta.....	107
77. Incorporación de bocadillos a las viñetas y ediciones.....	108
78. Opción de guardado .....	108
79. Íconos 1 .....	109
80. Íconos 2 .....	109
81. Toondoo .....	110
82. Tipos de ingreso a Toondoo .....	110
83. Ingreso de datos.....	111
84. Ventana de inicio .....	111
85. Menú inicial para crear el cómic .....	112
86. Tipos de viñetas .....	112
87. Íconos para la creación del cómic.....	113
88. Selección de personajes.....	113
89. Bocadillos .....	114
90. Escenarios.....	114
91. Opción de guardado .....	115
92. Datos para guardar .....	115
93. Guardar el cómic.....	116
94. Opción de TraitR.....	116
95. Creación de personaje personalizado.....	117
96. Adquisición de EVA en Pixton .....	118
97. Ingreso al EVA.....	118
98. Página de inicio dell EVA de Pixton .....	119
99. Ingreso para creación de avatar.....	119
100. Creación de avatar.....	120
101. Avatares creados.....	120
102. Visualización de avatar .....	121
103. Pasos para crear la clase .....	121
104. Ingreso de datos.....	122

105. Ventana de asignación.....	122
106. Librería de Pixton.....	123
107. Crear desde el inicio.....	123
108. Personalización de asignación.....	124
109. Asignaciones.....	125
110. Rúbrica.....	126
111. Enlace para agregar estudiantes.....	126
112. Código de activación.....	127
113. Informe de actividades.....	127
114. Perfil del estudiante.....	128
115. Opción de Avatar- Creación.....	128
116. Reportes.....	129
117. Descargar reportes.....	129
118. Creaciones de los estudiantes.....	130
119. Enlace enviado a correos electrónicos de estudiantes.....	131
120. Ingreso de enlace a un buscador en internet.....	131
121. Ingreso de información.....	132
122. Ingreso al EVA a Pixton.....	132
123. Creación de avatar.....	133
124. Ventana de contenidos.....	133
125. Ventana de mensajes del salón de clase.....	134
126. Ventana para acceder al cómic.....	134
127. Socialización de Pixton con estudiantes.....	135
128. Socialización de Pixton.....	136
129. Socialización de Pixton con docentes del área de Educación Artística.....	136
130. Ingreso al EVA con estudiantes.....	137
131. Ingreso al EVA.....	137
132. Encuestas aplicadas a Estudiantes luego de utilizar las Herramientas comic 2.0.....	138
133. Encuesta a estudiantes.....	138
134. Encuesta a docentes.....	139
135. Creación de Castro Cynthia.....	155
136. Creación de Vaca Marisol.....	156
137. Creación de Morales Karina.....	157
138. Creación en Toondoo de Michelle Tayo.....	158

## Capítulo 1

# Introducción

El presente proyecto desarrolla un espacio virtual basado en el cómic 2.0, el cual busca la interacción de forma directa y la expresión de la creatividad, siendo los y las estudiantes protagonistas de su aprendizaje, a través de las herramientas gestoras de cómic 2.0 como Pixton y Toondoo, para apoyo de la Educación Artística en el bloque determinado para el cómic, llevado a cabo con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ambato. Para ello se trabajó con la metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), que es un modelo de diseño instruccional que se utiliza conjuntamente con la tecnología para realizar actividades relacionadas con el proceso de aprendizaje. Según el análisis estadístico realizado a los docentes y estudiantes, no tenían conocimientos de las facilidades que proporcionan las herramientas del cómic 2.0. A medida que se utiliza este espacio, fue mejorando significativamente el aprendizaje de los estudiantes en la capacidad creativa de diseño del entorno o escenario, personajes, bocadillos, diálogos, el guión para su creación, entre otros. Como resultado final los estudiantes fueron capaces de realizar sus propios cómics. Para la evaluación de los cómics creados por los estudiantes se utilizó una rúbrica en particular.

El presente proyecto permitió el desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la Educación Artística de primer año de BGU, así los estudiantes podrán relacionarse con las nuevas corrientes tecnológicas que actualmente predominan en la actualidad.

### 1.1. Presentación del trabajo

El presente proyecto, buscó no solamente generar un conjunto de clases en cómic, sino también que los estudiantes interactúen como parte de los mismos de una forma directa, siendo los protagonistas de su aprendizaje; en el espacio virtual se colocó los contenidos que se deben desarrollar en el bloque de cómic; se utilizó como base las mejores prácticas y aplicaciones de software gestoras de cómics analizando las opciones que presenta el mercado informático web 2.0. Teniendo como resultado final que los estudiantes sean capaces de crear sus propios personajes y utilizarlos dentro de historietas con un guión propio que demuestre el objetivo educativo que se quiso alcanzar. Cada cómic llevó su particular rúbrica de evaluación, desde 1 punto hasta los 10

puntos por cómic creado, se tendrá en cuenta la capacidad creativa, el diseño del entorno o escenario utilizado, los diálogos, y el guión, para su creación. El uso de las TIC permitió alcanzar con éxito el propósito planteado.

## **1.2. Descripción del documento**

En el Capítulo 1 se expone algunas características de la presente investigación, en la presentación del trabajo se da a conocer el tema a desarrollar y la descripción del documento que trata de los componentes que conforman el proyecto.

En el Capítulo 2 se define la propuesta del trabajo, en la misma se expone la información técnica básica, descripción del problema, preguntas básicas, formulación de la meta, objetivos a conseguir y la delimitación funcional.

En el capítulo 3 se presenta el Marco Teórico que está conformado por los siguientes contenidos: definiciones y conceptos relacionados con el tema de investigación, espacio virtual, el cómic, el cómic 2.0, el cómic en la educación, la Educación Artística en el ámbito educativo, la creatividad, la enseñanza y el Estado del Arte en el que se puede apreciar las investigaciones e innovaciones realizadas por otras instituciones o personas en relación al tema de investigación.

En el capítulo 4 se encuentra la metodología que inicia con el Diagnóstico realizado a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Ambato, continúa con el método aplicado que es ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) y los materiales y herramientas.

El Capítulo 5 se dividirá de la siguiente manera: producto final del proyecto de titulación, evaluación preliminar y el análisis de resultados obtenidos en este proceso.

El Capítulo 6 culminará con las Conclusiones y Recomendaciones.

El trabajo concluirá con los Apéndices que son los formatos utilizados en el presente proyecto de investigación.

## Capítulo 2

# Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

### 2.1. Información técnica básica

**Tema:** “Desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la Educación Artística de primer año de BGU”

**Tipo de trabajo:** Proyecto de Investigación

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

**Secundaria:** Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones

### 2.2. Descripción del problema

Con la normativa para la implementación del nuevo currículo del bachillerato (Ministerio de Educación, 2011), los docentes de las instituciones enfrentan un reto más en la vida profesional, ya que nuevas materias pasan a formar parte de la educación de los estudiantes, a partir del año lectivo 2011-2012, toma el nombre de BGU (Bachillerato General Unificado), y una de las materias que incorpora es la de EA (Educación Artística); por ser esta una materia relativamente nueva para los estudiantes y la sociedad, los lineamientos publicados por parte del Ministerio de Educación solo brindan una información general de lo que se debe realizar (MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR), pero al igual que otras materias nuevas ésta todavía carece de material didáctico de apoyo como: programas multimedia, manuales, talleres y textos que son necesarios para guía y reforzamiento de la materia en el estudiante, así como sucede en el caso de las materias de química, lengua, física y matemática que cuentan con textos especializados dados por el Ministerio de Educación, los cuales tienen su propio contenido, actividades y planificaciones que se debe cumplir en todo el año lectivo

El Ministerio de Educación en sus lineamientos expone que los estudiantes deben desarrollar las macro-destrezas y ejes de aprendizaje como son: la exploración, conocimiento, apreciación y creación (MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR), la temática que el bloque de cómic contiene es muy general ya que se debe trabajar con relaciones explícitas o implícitas con temas de las demás materias, es decir utilizando interdisciplinariedad, por lo tanto no existe una guía exacta de lo que se debe realizar en cada bloque curricular en este caso en el bloque de cómic.

Al no contar con información específica o guía temática del módulo de cómic, puesto que está en proceso de construcción por ser una asignatura relativamente nueva, se dificulta el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, puesto que cada docente planifica el módulo de acuerdo a sus propias condiciones, expectativas, su formación docente, lo que se traduce en una subjetividad. Es aquí donde el desarrollo de contenidos académico potenciados por el uso de aplicaciones de la web 2.0, puede aportar de manera significativa.

Debido a estos factores los estudiantes presentan, desinterés por la asignatura de educación artística, de manera particular por el módulo de cómic, lo que se traduce en el poco aprovechamiento de las habilidades individuales como son: la creatividad, la imaginación, la exploración, entre otras, lo que conllevaría a la desvalorización de la asignatura.

### **2.3. Preguntas básicas**

#### **¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?**

Aparece por la inserción de la Materia de EA en la Malla Curricular del BGU en el año lectivo 2011-2012.

**¿Por qué se origina?** No Aplica

**¿Qué lo origina?** La falta de material didáctico y personal docente especializado para esta nueva materia.

**¿Cuándo se origina?** No Aplica

**¿Dónde se origina?** Se Origina en todas las Unidades Educativas con BGU

**¿Dónde se detecta?** No Aplica

## **2.4. Formulación de meta**

Dotar a docentes y estudiantes del BGU de un espacio virtual basado en el cómic 2.0, utilizando herramientas Pixtón (PIXTON COMICS, 2016) y Toondoo (JAMBAV, 2012); como material didáctico y de apoyo académico en la asignatura de EA en el módulo de Cómic.

## **2.5. Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar un espacio virtual basado en el cómic 2.0 que permita la creatividad artística de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en el bloque de Cómic.

### **Objetivos específicos**

1. Diagnosticar la situación actual del material utilizado y la creatividad artística del estudiante en la asignatura de Educación Artística en el Bloque de Cómic.
2. Fundamentar teórica y metodológicamente el proceso de creación de contenido y material didáctico para la creatividad artística en el bloque de Cómic.
3. Implementar el espacio virtual con material de Cómic 2.0, para el bloque de Cómic.
4. Aplicar el espacio virtual estableciendo normas, acuerdos y compromisos con docentes y estudiantes.
5. Verificar los niveles de desarrollo de la creatividad artística de los estudiantes luego de la aplicación del espacio virtual, sobre un grupo de control en la asignatura.

## **2.6. Delimitación funcional**

### **¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?**

- Será capaz de mejorar los niveles del desarrollo creativo de los estudiantes, mediante la aplicación de herramientas Cómic 2.0
- Determinar de una forma clara los contenidos que se aplicarán en la materia de EA en el módulo de Cómic.

## Capítulo 3

# Marco Teórico

### 3. Definiciones y conceptos

#### 3.1. Espacio Virtual

Un espacio virtual es un entorno que permite la interacción con otros individuos, se encuentra alojado en la web y tiene un fin educativo, el mismo que contiene escenarios reales, ficticios o inventados, creados y constituidos por tecnologías digitales.

Estos espacios virtuales están integrados por dos factores, el primero sería los humanos que son los docentes y estudiantes, y el segundo los artificiales que son los informáticos, conformados por un conjunto de herramientas que permiten la interacción didáctica local o a través de redes, entorno a esto se ejecutan roles específicos en el cual se comparte un propósito determinado, además facilita la cohesión entre los miembros que será la razón de ser de la comunidad virtual.

(Corica, 2013) afirma “Así, los campus virtuales han surgido como espacios electrónicos concebidos a imagen de las infraestructuras del sistema educativo. Poseen “aulas” “bibliotecas” “espacios de debate” “videotecas”, “cafetería del estudiante” etc.” (p. 60)

##### 3.1.1 Tipos de espacios virtuales.

En la actualidad los Entornos Virtual de Aprendizaje (EVA) o también denominados *Virtual Learning Environment* (VLE), son espacios que permiten el proceso de enseñanza y construcción del conocimiento, los mismos que se encuentran alojados en la *World Wide Web* (Web), estos entornos virtuales están compuestos por un conjunto de herramientas informáticas que ofrece la tecnología, para que los estudiantes puedan intercambiar experiencias, opiniones, materiales y resultados (Domínguez G., Álvarez F. y López E., 2012), cada uno es distinto por sus características y funciones específicas y sirven de soporte para las diversas actividades de aprendizaje, los EVA

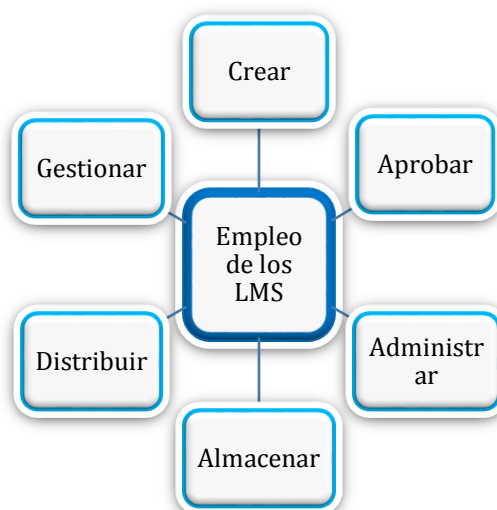
que más se utilizan en el campo de la educación son cuatro: las plataformas e-learning, blogs, wikis y redes sociales.

### 3.1.1.1 Plataformas e-learning

En la actualidad se puede contar con el apoyo de herramientas o aplicaciones que se crearon específicamente con fines educativos como complemento en el proceso de enseñanza, su utilidad puede ser en el salón de clase como soporte en las clases presenciales o denominadas como b-learning o fuera del salón de clase para el aprendizaje a distancia e-learning, con la utilización de los nuevos canales o vías electrónicas.

Las plataformas educativas, Sistemas de Gestión del aprendizaje o también llamadas *Learning Management System (LMS)*, generalmente se encuentran instalados en un servidor web, se convierten en un repositorio en el que existen instrucciones, contenidos, materiales, entre otros, las plataformas permiten que la educación sea más flexible en referencia al tiempo y espacio, que el aprendizaje sea colaborativo, genera autonomía y responsabilidad en el estudiante, su formación es colectiva e individual, tiene acceso a una educación a distancia, entre otras el e-learning ha ayudado en los cambios e innovaciones en la educación, los LMS se emplean para realizar las siguientes acciones, (Grupo GEIPITE, 2013):

Gráfica 1. Empleo de los LMS

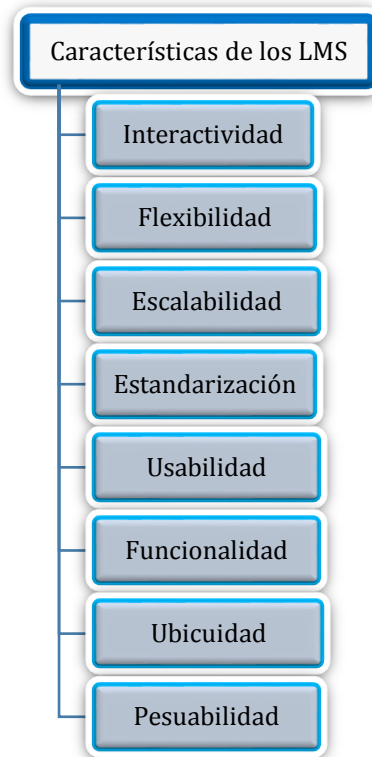


Fuente: (Grupo GEIPITE, 2013)

Elaborado por: La autora

Las características que debe tener un LMS para que sea eficaz y funcional son las siguientes, (Grupo GEIPITE, 2013):

Gráfica 2. Características de los LMS



Fuente: (Grupo GEIPITE, 2013)

Elaborado por: La autora

Dentro de las plataformas se puede encontrar las gratuitas como: Dokeos, Sakai, Claroline, Moodle y las pagadas como: Blackboard, el administrador controlará el correcto funcionamiento de dicha plataforma, los conocimientos y la comunicación se fortalecerán de docentes a estudiantes y de estudiantes a estudiantes de manera sincrónica y asincrónica.

### 3.1.1.2 Blogs

Originalmente este entorno no fue creado con fines educativos, al igual que las Wikis y las redes sociales, es en la actualidad que toda herramienta que facilite el proceso de enseñanza, es adoptada por los docentes como un recurso de apoyo en la construcción del conocimiento de los estudiantes dada su condición de nativos digitales en la mayoría de estudiantes.

Los blogs o también llamadas en inglés *weblogs* o en español *bitácoras*, desde el punto de vista técnico es un sitio web, es una herramienta de comunicación digital basada en dos elementos que son las entradas y comentarios, en los blogs el autor pone a disposición contenidos recopilados de uno o varios autores y publica la información sobre uno o varios temas en particular, esta información puede ser actualizada las veces que se desee y posibilita la valoración on line de la información y el material puesto a disposición, además se puede crear enlaces a otros blogs o sitios web.

La utilización de los blogs no es una ciencia, solamente se necesita conocimientos técnicos básicos y la buena disposición para atreverse a utilizar, en el ámbito educativo esta herramienta web 2.0 transforman el proceso de enseñanza y se le adjudicado el nombre de edublogs (Domínguez G., Álvarez F. y López E., 2012), esta herramienta es excelente para generar interacción y construir un conocimiento compartido sobre un determinado tema entre los dicentes y la intervención del docente, se puede crear de manera gratuita un edublog en Blogger, Blogspot y Wordpress.

Las características que debe tener un blog deben ser las siguientes (Cuevas, 2009) (Domínguez G., Álvarez F. y López E., 2012):

*Tabla 1. Características de un Blog*

Características de un Blog					
Publicidad- conocer la existencia del blog.	Contenidos actualizados	Comunicación - prontitud en las respuestas.	Lenguajes- incorporación de otros lenguajes como imagenes, videos, audios ,cómics, entre otros.	Estructura- debe estar estructurada y diseñada de forma lógica	Colaborativa entre docentes y estudiantes

Fuente: (Cuevas, 2009) (Domínguez G., Álvarez F. y López E., 2012):

Elaborado por: La autora

### **3.1.1.3 Wikis**

Se denomina Wiki a un sitio o página web que permite el trabajo colaborativo y de edición acerca de contenidos específicos o de interés del usuario, esta herramienta permite crear, borrar, editar, ampliar, alterar o modificar los contenidos aquí alojados por cualquier usuario, hay que tener en cuenta que son contribuciones de varias personas.

El acceso a las wikis es muy fácil y sencillo, en la educación se puede utilizar para plantear propuestas de aprendizaje colaborativo, en el que se puede hablar de un tema de afinidad, de interés común o determinado y de este modo gracias a los aportes o contribuciones de los diversos miembros en este caso los estudiantes se logrará originar un producto final común.

Entre las Wikis más conocidas está Wikipedia que es considerada como una enciclopedia libre en internet, algunos usuarios contribuyen en la construcción de contenidos útiles y veraces, editando, actualizando o corrigiendo la información que consideren erróneos (Domínguez G., Álvarez F. y López E., 2012) y otros simplemente lo utilizan como fuente de consulta.

Las wikis pueden ser utilizadas por los docentes para el proceso de enseñanza y construcción del conocimiento, por ser netamente educativas se las denomina eduwikis, en la educación pueden tener diversos usos (Duffy, P. y Bruns A., 2006). Se puede acceder y crear wikis gratuitas en Wikispace, Wetpaint y PBWorks.

### **3.1.1.4 Redes sociales**

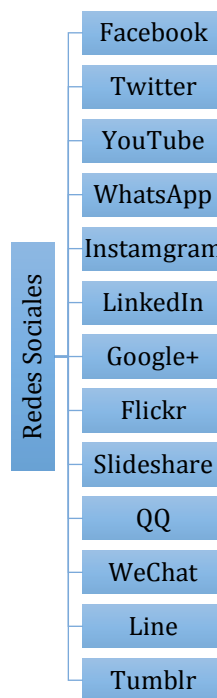
En la actualidad la tecnología camina de la mano de los seres humanos, gracias al internet y a las nuevas tecnologías se tiene varias herramientas que permiten la interacción y el contacto a través de la red, facilita la relación y comunicación entre familiares, amigos, conocidos, compañeros de formación educativa, del trabajo, de manera sentimental, entre otros.

Las redes sociales son páginas web en las que se puede compartir contenidos que permite el intercambio de información mediante el correo electrónico foro, chat, video chats, entre otros. En la educación permite que el docente participe con el o los docente de manera sincrónica y asincrónica al momento de ejecutar una actividad, permite la creación de un grupo o grupos

para trabajar los contenidos de cierta asignatura, permite la publicación de comunicados, noticias, calificaciones, de material didáctico, responder a consultas, establecer fechas para entregas de trabajos, entre otros, además este medio permite que los docentes resuelvan los problemas encontrados sobre un determinado tema mediante el trabajo grupal colaborativo, el mismo permite recopilar información o material que se va a utilizar, que compartan opiniones y experiencias.

Las redes sociales más conocidas y utilizadas que el docente puede aprovechar para el proceso de aprendizaje son:

*Gráfica 3. Redes Sociales*



Fuente: (Nieto, 2015)

Elaborado por: La autora

Dentro de las redes sociales se puede identificar una clasificación particular de acuerdo al contenido que se desea compartir o tratar como son:

Tabla 2. Clasificación de las redes sociales

<b>Clasificación de las redes sociales</b>			
<b>Horizontales</b>	<b>Verticales</b>		
<b>Genéricas</b>	<b>Profesionales</b>	<b>Verticales o temáticas</b>	<b>Verticales mixtas</b>
Son las más conocidas y están dirigidas a todo tipo de usuario.	Son las que están relacionadas netamente al ámbito profesional o laboral.	Se relacionan a un tema en particular, un mismo hobby o rol.	Son las dirigidas a usuarios o empresas que deseen desarrollar actividades personales y profesionales de acuerdo a sus perfiles.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook</li> <li>• Orkut</li> <li>• Twitter</li> <li>• Instagram</li> <li>• Google+</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LinkedIn</li> <li>• Xing</li> <li>• Viadeo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flickr</li> <li>• Pinterest</li> <li>• YouTube</li> <li>• Dogster</li> <li>• Wipley</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yuglo</li> <li>• Unience</li> <li>• Pidecita</li> </ul>

Fuente: (Burgueño, 2009)

Elaborado por: La autora

### 3.2 El Cómic

Al cómic denominado así en inglés, se le puede considerar como el arte visual que llega la información al espectador o público por medio de una secuencia de viñetas que contienen diálogos, compuesta por gráficos o dibujos los mismos que están acompañados de globos o bocadillos que en su interior contienen textos cortos o simplemente algunas exhiben solo gráficos, al cómic se lo puede considerar un medio de narración independiente.

El cómic cuenta con elementos icónicos y verbales, la narración se desarrolla de manera rápida, la imagen toma vital importancia ya que a través de ella se realiza las diversas descripciones que se va poner en manifiesto, se reproduce las famosas expresiones populares, la utilización del lenguaje coloquial con los conocidos titubeos, las reproducciones de diversos ruidos, golpes, sonidos, las frases cortas e interrumpidas, la sustitución de palabras por signos, las exclamaciones, entre otras;

utiliza recursos humorísticos para causar gozo y placer en el lector como: nombres humorísticos, ironías, hipérbolos, afirmaciones en son de burla entre otros.

El cómic cobra un papel protagónico diferente en cada cultura, sociedad o país en el que se desarrolla con sus características y particularidades propias del medio, abriéndose camino y la aceptación del público a lo largo de la historia.

El cómic tiene un orden narrativo diseñado de manera secuencial a través de la utilización de pictogramas, en los que se puede agregar elementos fonéticos, (García, 2013).

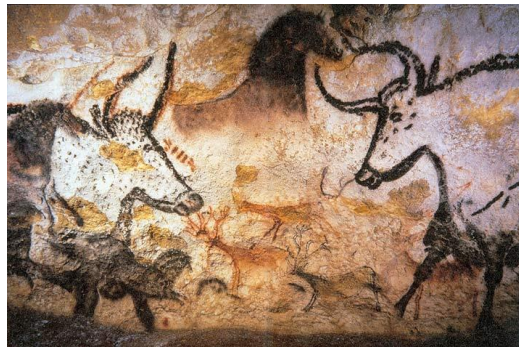
(Einsner, 1998) afirma: los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando esto se usa una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierte en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea la “gramática” del arte secuencial. (p.10)

### **3.2.2 Historia del cómic**

El hombre en su desarrollo y evolución tubo la gran necesidad de comunicarse para ello fue creando lenguajes de comunicación, a través de estos lenguajes transmitía sus emociones, sensaciones, vivencias, el mundo cotidiano, en si todo lo que le pasaba y podía observar, para hablar del nacimiento del cómic se hace referencia a las diversas manifestaciones artísticas que tenemos a lo largo y ancho del mundo partiendo desde la prehistoria en la que se puede observar una serie de imágenes pintadas que relatan algún hecho o acontecimiento vivido en aquel periodo por ejemplo: las pinturas rupestres en las cuevas de Lascaux en Francia o las grandiosas cuevas de Altamira en España, que son un ícono de la máxima representación del espíritu creador del hombre primitivo, otros ejemplos de civilizaciones que podemos citar como antecesores del cómic son a los antiguos egipcios que en múltiples de sus jeroglíficos realizados en frescos, en hojas de papiro, relieves y murales relatan acontecimientos en forma de tira o secuencia de imágenes que incluían algún tipo de texto; en la civilización precolombina caracterizada por los códices de los mayas y aztecas (Mortensen, 2012), los detalles de las columnas conmemorativas romanas, algunas obras pictóricas de artistas destacados como Francisco de Goya, Hyeronnimus Bosh, entre otros, en las que se puede observar que las pinturas poseen un carácter narrativo.

Algunos ilustradores europeos destacados como Busch, Doré, Topffer, entre otros, de mediados del siglo XIX realizaban sus publicaciones con imágenes que tenían textos con su explicación correspondiente en la parte inferior al pie de los grabados, los textos e imágenes no formaban un solo conjunto, se utilizaba una única viñeta para cada tema, los personajes eran de la vida real y no inventados o imaginarios, entre otros aspectos que fueron decisivos para que en lo posterior Estados Unidos tomaran la posta.

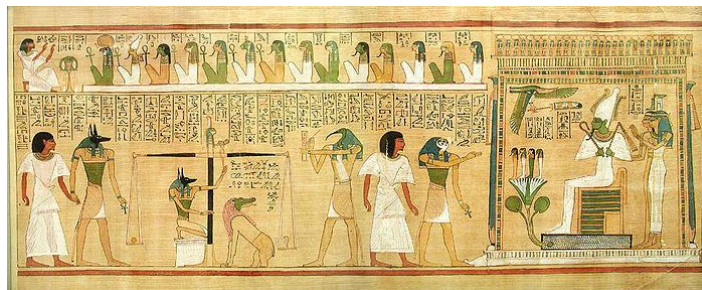
*Figura 1. Cuevas de Lascaux*



Fuente: (The Marketing Room, 2009, págs. 28-29)

En esta imagen denominada “Caballos, uros y ciervos del periodo Magdaleniense en Lascaux II Montignac, Dordoña – Francia”, se puede apreciar las primeras manifestaciones artísticas, para la representación se utiliza pigmentos vegetales y animales, se considera un gran aporte cuando se habla de cómic (Mortensen, 2012).

*Figura 2. La balanza de la maldición*



Fuente: (Cerra, 2014)

A lo largo del mundo se puede apreciar las diversas manifestaciones artísticas, en este caso los egipcios representaban sus escenas cotidianas en frescos, pintura y escultura, sus representaciones constan de imágenes y textos denominados jeroglíficos.

*Figura 3. Relieves decorativos del templo de Sobek en Kom-Ombo*



Fuente: (The Marketing Room, 2009, pág. 266)

Representación egipcia de un relieve escultórico en la cual se puede apreciar el uso de imagen y texto considerado en el cómic.

*Figura 4. Códice Zouche-Nuttall*



Fuente: (Luján, 2015)

Dentro de las expresiones existen los códices que gracias a sus imágenes aportan a la historia los diversos acontecimientos que pasaron los pueblos precolombinos.

*Figura 5. Grabado de los caprichos*



Fuente: (Santillana Educación, S. L., 2006, pág. 225)

Mientras el tiempo transcurre se puede apreciar las representaciones de varios artistas que conjugan la imagen y el texto en sus obras o las imágenes tienden a lo cómico como se puede apreciar en la obra de Francisco de Goya, "Tú que no puedes, grabado de los caprichos (1799)".

### 3.2.2.1 Los inicios del cómic actual

El cómic en sí, aparece paralelo a la evolución de la prensa en el auge de la industria periodística estadounidense y europea cuando aparece la imprenta a finales del siglo XIX y la caricatura; en 1893 los Estados Unidos permitieron que se inserte para su difusión una página a color en los suplementos dominicales, ya que buscaban estrategias para atraer a los lectores y este fue un paso estratégico; es así como aparece la creación de Richard Felton Outcault en la página del New York World el chinito con un largo camisón de dormir de color amarillo, calvo y orejón llamado *Yellow Kid* el niño amarillo, quién se ganó la mirada y el aprecio del público; en lo posterior en 1896 pasará a formar parte de *New York Journal* como una tira cómica propia (Llanas, 2008).

Es así como la existencia del cómic va cobrando protagonismo en el mundo ya que los grandes diarios no tenían ninguna duda para publicar las tiras cómicas, al contrario cada vez mejoraban la calidad de las páginas y su presentación; de este modo aparecen varios autores con sus creaciones como:

- The Katzenjammer Kitz en 1897, que significa los maullidos del gato protagonizada por dos niños y sus travesuras cuyo autor es Rudolph Dirks.
- Little Tiger en 1897, realizado por James G. Swinnerton.
- Little Nemo en 1892, realizado por Winsor McCay.
- El vagabundo Happy Hooligan en 1899, realizado por Frederick Burr Oper.
- Krazy Kat en 1910, realizada por George Herriman.
- Se implementó ciertos géneros familiares como Family Strip.
- Nace Girl Strip que tiene una protagonista femenina.
- En España en marzo de 1917 aparece TBO que tomó su protagonismo y relevancia.
- Tarzán en 1929, antecesor de los súper héroes
- Aparece en Europa Tintín en 1929, del Belga Georges Rémi.
- Lorenzo y Pepita (Blondie) en 1930 creado por Murat Bernard Young
- Mickey Mouse en 1930, creado por un equipo de dibujantes, encabezados por Ub Iwerks.
- El pato Donald en 1934, con autoría de Ted Osborne y Al Taliaferro

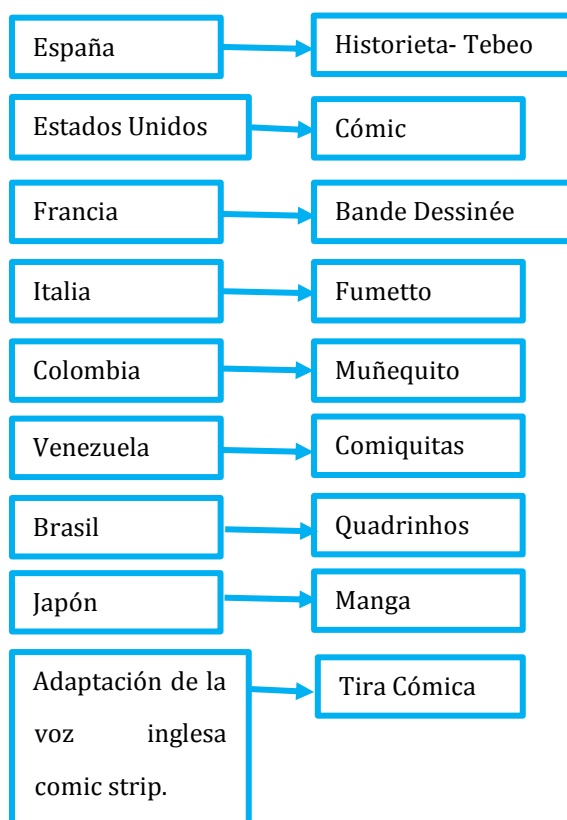
- En Europa aparece Lucky Luke en 1946, creación del belga Maurice de Bévère, el cómic tiene una visión humorística del Viejo Oeste.
- El guerrero del Antifaz después de la guerra en España, al igual que Roberto Alcazar y Pedrín , que triunfan fuera de su país.
- Aparece los Shuter después de los años 50 y 60 con Francisco Ibañez, será la partida para el cómic de súper héroes.
- Aparición de súper héroes como: Joker, Batman, Superman, Capitán América, Superman, entre otros.
- Astroboy en 1963 que es considerado un manga de Osuma Tesuka.

Es así como el cómic recorre el mundo con sus diversas representaciones con las mágicas creaciones de artistas que ponen en manifiesto su ingenio y creatividad y quieren llegar al público, sacarles una sonrisa o hasta cambiarles de humor con las ocurrencias de los personajes, hoy en día se encuentran los comics de diversos temas o géneros en las revistas, periódicos, hasta los libros utilizados para la educación, y se toma a los mismos como referentes para la construcción del aprendizaje en varias asignaturas, por ejemplo en España, el uso del cómic para la enseñanza del español y de la lengua extranjera (Alonso, 2012).

### **3.2.2.2 Denominaciones según los países.**

Los nombres entorno a esta secuencia de viñetas compuestas por imágenes, textos, onomatopeyas, símbolos, globos o bocadillos, son muchas dependiendo del país, (Villalba, N. y Mosquera, J., 2015) a continuación alguna de las denominaciones:

Gráfica 4. Denominaciones de los cómics según los países



Fuente: (Villalba, N. y Mosquera, J., 2015)

Elaborado por: La autora

### 3.2.3 Características del cómic

El cómic esta formado por elementos que lo caracterizan como: el lenguaje verbal que se refiere a la palabra, el lenguaje visual que es la imagen y los signos convencionales, dentro del lenguaje verbal se puede encontrar los bocadillos, cartuchos, cartelera, onomatopeya y letras; mientras que en el lenguaje visual comprende la viñeta, el encuadre, los planos, el color, el ángulo y el formato; y los signos convencionales la metáfora visual, figuras o líneas cinéticas y signos.

#### 3.2.3.1 La Viñeta

La viñeta en el cómic es considerada como pequeños recuadros delimitados por líneas negras, que con sus dibujos y textos representan un instante de la historia, se podría decir que es la unidad mínima que contiene significado narrativo, en la viñeta se puede observar la representación de un

espacio y de un tiempo que recoge una acción dibujada la cual se puede apreciar siguiendo un orden, este orden que el lector puede apreciar será la lectura de derecha a izquierda salvo los países que tienen otra forma de leer, es decir de izquierda a derecha como en el Japón.

Los recuadros de las viñetas pueden adoptar diversas formas como: círculos, rectángulos, cuadrados, ovalados, siendo de preferencia los más utilizados el cuadrado y el rectángulo, la forma de la viñeta influirá en el ambiente y carácter de la narración; si la viñeta tiene una particular importancia será de un tamaño más grande y dependiendo del requerimiento a mayor número de viñetas la acción se irá tornando un poco más lenta.

Cada una de las viñetas que forman parte de la composición está delimitadas por sus contornos con líneas de color negro y un espacio que separa las viñetas denominado calle o gutter en término inglés.

### **Tipos de viñetas**

Las viñetas están determinadas por su forma, tamaño y contorno para lo cual existen varios tipos, que constarán de sus características y particularidades propias que se le adjudicó a cada una.

### **Viñeta cerrada**

Se la considera viñeta cerrada ya que está limitada por todos sus bordes, lados, contornos o como se lo quiera llamar, ocupa toda la hoja como una única toma igual a una pantalla de cine.

Figura 6. Viñeta cerrada



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

### Viñeta abierta.

Se considera viñeta abierta a la que no tiene limitación por sus lados, las imágenes aquí presentadas pueden salir del espacio creando la sensación de infinito y que las imágenes están en un espacio atemporal en comparación con el tiempo de la narración.

Figura 7. Viñeta abierta



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

### Viñeta interior

La viñeta interior se caracteriza por tener una viñeta más grande y las demás se localizan dentro de la misma, se utiliza cuando se quiere mostrar algún suceso o simplemente un detalle que ocurre al mismo tiempo.

*Figura 8. Viñeta interior*



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

### Viñeta exterior

Las viñetas exterior es la que se utiliza frecuentemente simplemente es la que se encuentra dividida una de otra por los gutter o calles.

*Figura 9. Viñeta Exterior*



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

## Viñeta ortogonal

Se llama viñeta ortogonal a la que está de manera horizontal u ortogonal en la página, sus bordes serán rectos ya sean estos de forma cuadrada o rectangular.

*Figura 10. Viñeta Ortogonal*



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

## Viñeta diagonal

Se llama viñeta diagonal ya que sus lados tienen direcciones diagonales y no son paralelas al plano de la página u ortogonales, este modelo se usa para identificar alguna escena perturbadora o simplemente para crear la sanción de dinamismo o movimiento.

Figura 11. Viñeta Diagonal



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

### Viñeta rota.

El nombre de viñeta rota se le adjudica debido por su particular característica que es cuando parte de una imagen se localiza fuera de la viñeta, da la sensación de movimiento y en especial da la sensación que la imagen se está dirigiendo al lector.

Figura 12. Viñeta Rota



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

## Viñeta decorativa

La viñeta decorativa no se la utiliza con mucha frecuencia en la creación de los cómics, sin embargo se la usa como un elemento decorativo, se utiliza para mostrar alguna situación concreta que sucede, para que la trama sea comprendida de mejor manera es recomendable no cargar esta viñeta de tantos elementos ya que se puede perder el sentido de la misma.

Figura 13. Viñeta Decorativa



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

## Viñeta psicológica.

La característica particular de la viñeta psicológica es simple, su función es crear sensaciones al momento de su lectura ya que esta tiene composiciones de las viñetas fuera de lo común, el sentido o colocación de las mismas son extrañas pero poseen una gran fuerza que trata de que el lector se vea inmerso en la misma, debe seguir un orden para que la lectura y comprensión no se vuelva incomprensible.

Figura 14. Viñeta Psicológica



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

### 3.2.3.2 Planos y encuadres

Hay que tener en cuenta que para el desarrollo de una escena en la viñeta se utiliza los planos que básicamente es la visualización de la realidad la misma que está representada en el encuadre que este a su vez es la limitación que va a tener el espacio real en la cual se está llevando a cabo la acción de la viñeta, cada uno de los planos y encuadres tiene su significado particular, ya que produce diversos efectos que se debe considerar ya que intención se quiere influir o conseguir con los mismos en el lector, existen diferentes tipos de planos como: el gran plano general, el plano general, plano entero, plano americano, plano medio primer plano, plano de detalle, (Llanas, 2008).

#### Gran Plano General

El gran plano general muestra el entorno o espacio en que se desarrolla la acción desde lejos, los personajes aparecen en forma reducida que apenas se los divisa, también se utiliza para mostrar los objetos mucho más grandes que el de la figura humana.

Figura 15. Gran Plano General



Fuente: Shawn Kittelsen, Dexter Soy, Veronica Gandini. (2015). Mortal Kombat X. Lazos de sangre.

### Plano General

Se considera plano general porque se puede apreciar los elementos y el entorno que compone la viñeta como el interior de una habitación, la playa u otro tipo de paisaje, los personajes que pueden o no estar incluidos se aprecian en su totalidad, esta viñeta en ocasiones es mucho más grande que puede ocupar toda la página además de tener una función descriptiva.

Figura 16. Plano General



Fuente: Shawn Kittelsen, Dexter Soy, Veronica Gandini. (2015). Mortal Kombat X. Lazos de sangre.

## Plano entero

En el plano entero se puede apreciar al personaje en cuerpo completo, es decir de pies a cabeza y en este caso la figura humana pasa a ser importante cobrando protagonismo y se aprecia con más precisión el movimiento del cuerpo a diferencia del plano general.

*Figura 17.Plano Entero*



Fuente: Shawn Kittelsen, Dexter Soy, Veronica Gandini. (2015). Mortal Kombat X.Lazos de sangre.

## Plano americano

Se da el nombre de plano a americano ya que aparece en el cine del oeste en los westerns americanos para mostrar las pistolas de los pistoleros, su peculiaridad es la de cortar al personaje más o menos hasta la rodilla, se aprecia las expresiones del personaje de mejor manera y también se lo considera como el plano de 3/4.

*Figura 18. Plano Americano*



Fuente: Shawn Kittelsen, Dexter Soy, Veronica Gandini. (2015). Mortal Kombat X.Lazos de sangre.

## Plano Medio

El plano medio se caracteriza por mostrar al personaje a la altura de la cintura, permite apreciar con mayor claridad las expresiones y rasgos de los personajes, se podría decir esta viñeta es la más utilizada.

Figura 19. Plano Medio



Fuente: (Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V., 2015)

## Primer Plano

El primer plano se caracteriza por cortar al personaje o personajes por los hombros, el objetivo que tiene es centrar la atención en el rostro del personaje, se puede apreciar su expresión con mayor claridad que permite inmiscuirse en la intimidad del personaje.

Figura 20. Primer Plano



Fuente: (Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V., 2015)

## Plano de detalle

El objetivo del plano de detalle es mostrar al lector algún detalle importante del personaje u objeto que en las demás viñetas se pasó por desapercibido.

Figura 21. Plano de Detalle



Fuente: (Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V., 2015)

### 3.2.3.3 Ángulos de visión

Se denomina ángulos de visión a los diferentes efectos que se produce según el ángulo visual o punto de vista de la viñeta para mostrar la acción que se representó en la misma, permite dar profundidad y volumen, se puede observar ciertos efectos expresivos determinados, existen 4 tipos de ángulos de visión: ángulo de visión normal o medio, ángulo de visión en picado, ángulo de visión en contrapicado, ángulo de visión cenital y nadir.

#### Ángulo de visión normal o medio

Se considera ángulo de visión normal o medio cuando el enfoque está a la altura de los ojos y la acción ocurre a esta altura.

Figura 22. Ángulo de visión medio



Fuente: (Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V., 2015)

### Ángulo de visión en picado

La característica del ángulo de visión en picado es cuando la acción es enfocada o representada desde una altura superior al de los ojos es decir de arriba hacia abajo, debido a su enfoque los personajes u objetos que componen la viñeta pueden apreciarse en tamaño pequeño.

Figura 23. Ángulo de visión en picado



Fuente: (Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V., 2015)

### **Ángulo de visión en contrapicado**

La característica del ángulo de visión en contra picado es cuando la acción es enfocada o representada desde una altura inferior al de los ojos es decir de abajo hacia arriba, debido a su enfoque los personajes o el espacio que componen la viñeta se aprecian en tamaño grande.

*Figura 24. Ángulo de Visión en contrapicado*



Fuente: <http://seane.deviantart.com/art/spiderman-davis-181350672>

### **Ángulos de visión cenital**

Es cuando el ángulo de visión es totalmente perpendicular y está localizado completamente por encima del personaje.

*Figura 25. Ángulo de visión cenital*



Fuente: <http://elmonitorgeek.com/?p=1697>

### Ángulos de visión nadir o supina

Es cuando el ángulo de visión es totalmente perpendicular al suelo y está localizado por debajo del personaje.

*Figura 26. Ángulo de visión nadir o supina*



Fuente: Lee Stan y Ditko Steve. (2003). Copia de The Amazing Spider-Man. Marvel Comics.

#### 3.2.3.4 Elementos verbales

Los códigos verbales que componen el cómic y que tienen la función de expresar la narración, diálogos y pensamientos de los personajes son: la cartelera, el cartucho, los bocadillos o globos, las onomatopeyas, los ideogramas y metáforas visualizadas.

##### La cartelera

La cartelera se localiza en la parte superior de la viñeta, es de forma rectangular y contiene el diálogo del narrador con algún tipo de descripción o alguna información que quiere transmitir.

Figura 27. La Cartelera



Fuente: <http://www.ppm-vertrieb.de/news/1600/avant-praesentiert-manos-kelly/>

### El cartucho

La característica del cartucho es enlazar dos viñetas, es un tipo de cartelera que se localiza en la parte superior u ocupa un espacio de la viñeta, enlaza el contenido de dos viñetas consecutivas.

Figura 28. El cartucho.



Fuente: <http://www.ppm-vertrieb.de/news/1600/avant-praesentiert-manos-kelly/>

## Globos o Bocadillos

Se considera bocadillo o globo al espacio en donde se localiza el dialogo o los pensamientos emitidos por los personajes que componen la viñeta, está constituido por dos partes la primera es el globo o silueta que tiene diversas formas y segundo denominado rabillo o delta que va dirigido hacia la persona o personas que se están expresando, las bolitas con una nube indica que está pensando el personaje.

*Gráfica 5. Partes de los Globos*



Fuente: (Mortensen, 2012)


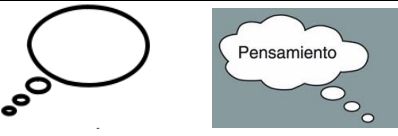



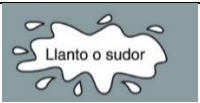

*Elaborado por: La autora*

## Tipos de Globos o Bocadillos

Los globos o bocadillo que se pueden utilizar al momento de realizar un cómic son varios, las formas aquí utilizadas como contenedores de los pensamientos o diálogos son de diversas formas según lo que deseen expresar como: nubes, óvalos, rectángulos, estrellados, cuadrados, con uno o varios rabillos dependiendo de las personas que estén hablando.

Cuando el uso del bocadillo se fue extendiendo, su contorno sirvió para algo más que contener palabras. Los contornos de los globos no tardaron en asumir la tarea de incrementar el significado y transmitir el tono de la narración. (Einsner, 1998, pág. 29).

Tabla 3. Tipos de globos o bocadillos

TIPOS DE GLOBOS O BOCADILLOS	
	Globo utilizado para una conversación normal, cuando una sola persona habla.
	Globo utilizado para representar los pensamientos de una persona. Son palabras que no se dicen o expresan.
	Globo utilizado para representar cuando un personaje está hablando en voz baja o susurrando.
	Este globo es utilizado para representar cuando varios personajes están hablando.
	Globo utilizado para representar cuando un personaje está gritando.
	Globo utilizado para representar cuando un personaje está llorando o sudando.
	Globo utilizado para representar el miedo que el personaje siente.

Fuente: (Villalba, N. y Mosquera, J., 2015) y (Einsner, 1998)

Elaborado por: La autora

## Onomatopeyas

Se denomina en lingüística onomatopeya a las palabras que se imita o representa con un sonido que las describe, tomando así una característica particular y un significado especial, se puede apreciar el uso de las onomatopeyas en el cómic logrando transmitir al lector el movimiento, las explosiones, los besos, las reacciones, los golpes, entre otros que emitan cualquier tipo de sonido.

Se puede distinguir y apreciar el uso de onomatopeyas en un cómic ya que para su representación se utiliza colores fuertes, encendidos y vivos, el contorno de las letra es muy grande y exagerado o incluso se suele utilizar para su representación una tipografía con un único color que es el negro y letras muy acentuadas, (Llanas, 2008), además las mismas difieren según el país de origen por ejemplo el ladrido de un perro puede estar representado con diferentes palabras.

Figura 29. Interpretación de Onomatopeyas según los países



Fuente: [http://blog.middletonschool.com/sites/default/files/onomatopeias\\_1.jpg](http://blog.middletonschool.com/sites/default/files/onomatopeias_1.jpg)

### Ejemplos de onomatopeyas

Existen un sin número de onomatopeyas pero algunas de las más usuales que expresan los sonidos son las siguientes:

Tabla 4. Ejemplo de Onomatopeyas.

SONIDO	SIGNIFICADO
Bang, Ban , Pun	Disparo
Jijiji, jejejeje, jojojo, jajaja	Risa
Bum	Golpe o explosión
Ring	Timbre, teléfono
Tictac	Reloj
Run Run	Motor de coche
Shhhh	Petición para guardar silencio
Miau	Maulido de gato
Kikiriki	Canto de gallo
Croac	Rana
Guau	Perro
Splash	Salpicar, chapotear
Sniff	Olfatear

Fuente : (Llanas, 2008)

Elaborado por: La autora

Figura 30. Onomatopeyas y sus efectos visuales



Fuente: <http://renegado.com.mx/images/Comics/Onomatopeyas/Onomatopeya.jpg>

## Elementos icónicos

Son un tipo de lenguaje que utiliza el cómic para diferenciar estados de ánimo y acciones, está representada por dibujos o caricaturas que giran alrededor de un entorno, ciertas acciones determinadas dejan un mensaje al lector dependiendo de la interpretación que le dé a la misma, pueden ser fijas o en movimiento.

*Figura 31. Elementos icónicos*



Fuente: (Manapul, F. y Buccellato, B., 2012)

Gubern (como se citó en (Cuñarro, L. y Finol J., 2013)) afirma que:

Las metáforas visualizadas constituyen una de las más curiosas convenciones lingüísticas de los cómics. La metáfora visualizada se define como una convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Tales son, por ejemplo, la interrogante para indicar perplejidad, la bombilla para presar la idea luminosa, las estrellas que se ven al recibir un porrazo, el tronco y la sierra para indicar el sueño... El corazón como símbolo de pasión, las culebras y signos ilegibles, que designan palabrotas soeces, etc

En un sentido simple básicamente se trata de la sustitución de las palabras por algún objeto que tenga relación directa de semejanza con la palabra, en la misma se puede representar visualmente sensaciones, ideas, estados de ánimo del personaje o personajes del cómic, por ejemplo algunas situaciones metafóricas comunes encontradas podrían ser las siguientes:

Tabla 5. Metáforas

<b>Metáfora</b>	<b>Significado</b>
Bombilla encendida	Expresa una idea que tiene
Una sierra cortando un tronco	Está roncando
pájaros dando la vuelta la cabeza	Perdida del conocimiento
Estrellas o	Dolor
Dinero volando	Que está en arruinado
El amor	Con corazones

Fuente: [http://is.muni.cz/th/341722/ff\\_b/Los\\_lenguajes\\_del\\_comic.pdf](http://is.muni.cz/th/341722/ff_b/Los_lenguajes_del_comic.pdf)

Elaborado por: La autora

### 3.2.3.5 Códigos cinéticos y gestuales

En la representación de los cómics se puede apreciar las expresiones de los personajes tanto en el rostro o en la forma, posición y estructura del cuerpo que es diversa y compleja dependiendo de la postura que se quiera representar, los creadores de los comics han utilizado una serie de elementos auxiliares para que la imagen que es estática adquiera dinámica y movimiento a través de efectos visuales.

#### **Códigos cinéticos**

Los códigos cinéticos son utilizados para dar mayor movimiento y expresividad a las figuras del cómic, ya que están son estáticas y no pueden representar el movimiento como se refiere en (Mortensen, 2012), se han adoptado una serie de líneas curvas, quebradas, onduladas o simplemente pueden adoptar otra formas para crear dicha sensación.

Dentro de los códigos cinéticos se cita los siguientes:

Tabla 6. Códigos Cinéticos



#### Trayectoria o línea cinética

Este tipo de línea permite mostrar el movimiento gráficamente, mediante líneas se puede apreciar el recorrido que un objeto o personaje realiza en determinado tiempo.



#### Oscilación o vibración

Son las líneas que se localizan al contorno del objeto o personaje, pueden ser irregulares o interrumpidas las mismas que muestran temblor, agitación, vibración ocasionadas por el frío, baile, miedo, entre otras.



#### Nubes

Las nubes de los personajes u objetos expresan movimiento al correr o desplazarse levantando nubes de polvo.



#### Impacto

Este código cinético se utiliza cuando un objeto golpea o choca en la superficie creando un tipo de estrella, también se puede utilizar para los chasquidos, palmadas, flashes, entre otros.



#### Descomposición del movimiento

Es cuando el personaje u objeto aparece representado simultáneamente en una misma imagen, se aprecia diferentes etapas del movimiento.



#### Deformación Cinética

Se produce debido a la flexibilidad que la persona u objeto tiene y se deforma producto del movimiento al momento de caer u cualquier otra acción que quiera representar.



#### Instantánea o congelada

La instantánea o congelada no se utiliza frecuentemente pero representa instantes congelados de movimiento, además los personajes u objetos desafían la gravedad.

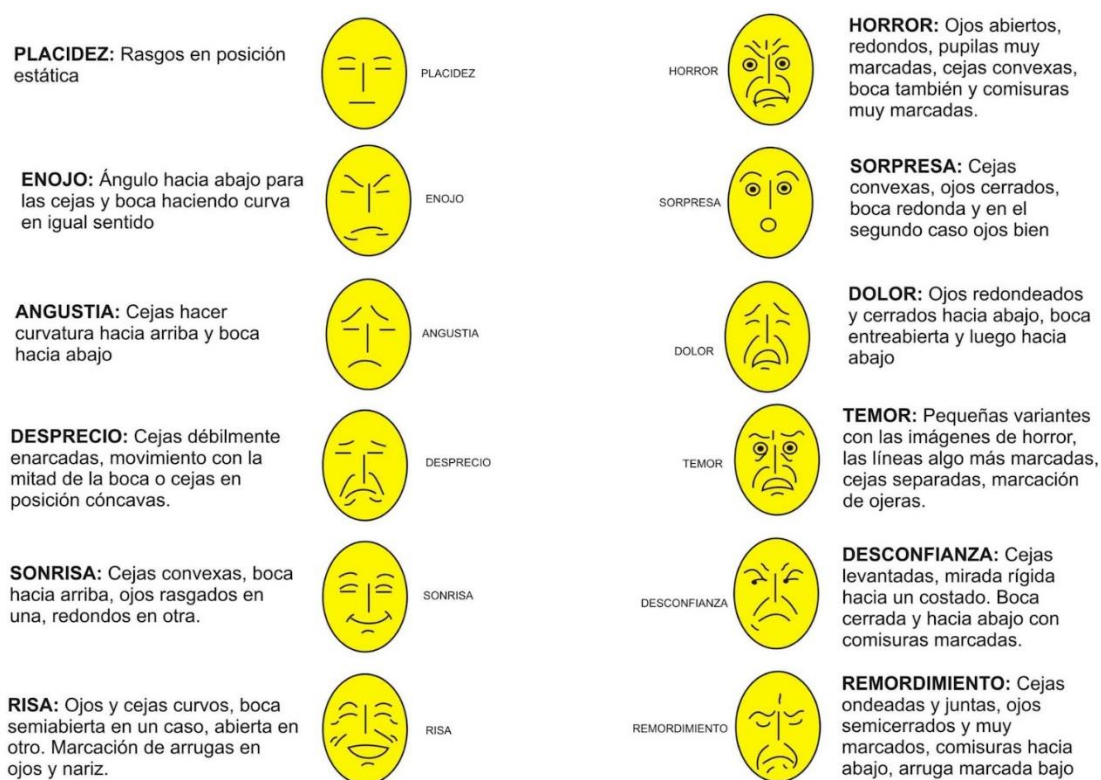
Fuente: (Mortensen, 2012)

Elaborado por: La autora

## Códigos gestuales

Los códigos gestuales son utilizados para demostrar en el personaje el tipo de sentimiento o estado del ánimo en el que se encuentra, esto se refleja a través de la expresión facial o en la expresión que tiene el cuerpo ante tal situación, dentro de los códigos gestuales se puede señalar las expresiones básicas conformadas por: la alegría, la tristeza, el enojo, la serenidad, la sorpresa, la preocupación y dentro de las expresiones derivadas: la maldad, ingenuidad entre otras, (Villalba, N. y Mosquera, J., 2015).

Figura 32. Expresiones básicas y derivadas



Fuente: [http://estodoarte.blogspot.com/2010\\_05\\_01\\_archive.html](http://estodoarte.blogspot.com/2010_05_01_archive.html)

### 3.3 El Cómic 2.0

Hoy en día se encuentra en pleno auge la era digital, en donde los estudiantes tienen contacto diario con el internet, utilizan este medio para realizar sus tareas o trabajos, para estar en contacto con sus amigos, conocidos, familiares, entre otros, por medio de las red des sociales,

o se encuentran explorando este gran mundo de la web, a los mismos se les podría llamar nativos digitales; en la web se encuentra una serie de programas gratuitos los cuales son de mucha ayuda a la hora de educar, contando con herramientas de la web 2.0 que permiten este proceso en la construcción del conocimiento.

Los cambios que pide el Ministerio de Educación del Ecuador en cuanto a la educación son muy grandes, los mismos que son para mejorar la calidad de la enseñanza que la sociedad actual exige, dentro de ello se recomienda que los docentes deben estar a la par con el uso de la tecnología, por ello se ha dotado a docentes de varias instituciones de computadoras portátiles, además del incremento de la plataforma educativa Educar Ecuador <http://www.educarecuador.gob.ec/>, que está en vigencia desde el año lectivo 2015- 2016; en un proyecto piloto a ciertos cursos se entregó tablets para el uso netamente educativo, un ejemplo de ello es la Unidad Educativa “Ambarto”, en tal virtud estas herramientas de trabajo son aprovechadas por los docentes y estudiantes permitiendo el factibilidad del acceso y la utilización de los recursos tecnológicos y la utilización de programas gratuitos de la web 2.0 para el proceso en la construcción del conocimiento; tanto autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia se ven inmersos en este sistema.

Las TIC y sus amplios recursos facilitan la labor docente, permite la utilización de recursos digitales que serán de gran ayuda en este proceso, mismas que serán abordados por los docentes y estudiantes en los salones de clase para mejorar y enriquecer los conocimientos de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea significativo; será un proceso de transición en el que se interrelaciona, crea, manipula, experimenta, entre otros para obtener un producto final, en este caso se hablará del cómic 2.0 que son herramientas que permiten crear, diseñar, almacenar, realizar un portable y publicar sus propias creaciones de cómic en la red.

### **3.3.1 Herramientas para crear cómic 2.0.**

#### **3.3.1.1 Pixton**

Pixtón es una herramienta en línea con características web 2.0 que está disponible en español, esta herramienta permite la creación de cómics de una forma sencilla y divertida gracias a que su contenido es fácil de utilizar, el uso de esta herramienta puede ser para fines educativos o simplemente personal, combinando la creatividad e imaginación con la utilización de códigos visuales y lingüísticos.

Pixton es una herramienta multimedia totalmente gratuita que se la puede encontrar en varios idiomas, facilitando la utilización para la educación, solo basta crear una cuenta y está lista para su uso; la misma contiene escenarios o fondos que permiten realizar la creación bajo el contexto de cualquiera de ellos; los personajes que estarán aptos y disponibles para que vayan en concordancia con su entorno, además se les puede cambiar de vestimenta, el color en todas las partes de sus cuerpos como ojos, piel, cabello, uñas, entre otros; posee elementos adicionales que se puede introducir en las viñetas los mismos que pueden ser : fogatas, postes, carros, lentes o gafas, pelotas, aviones y muchos más; o cuadros de diálogo y pensamientos de los personajes acorde a lo que estén expresando, (PIXTON COMICS, 2016).

### **3.3.1.2 Toondoo**

Toondoo es una herramienta *online* totalmente gratuita que permite la creación de tiras cómicas e incluso se puede hacer un solo libro de todas las creaciones y subir a la nube o incluso se puede publicar en las redes sociales insertando el código que es proporcionado por dicha herramienta, su interfaz muy fácil de utilizar, se encuentra disponible en el idioma inglés.

Se puede crear cómics originales gracias a sus escenarios pre-diseñados, objetos, personajes, bocadillos, entre otros, y además permite la creación de personajes nuevos, además si nos gusta el cine se puede realizar creaciones en story-boards, este programa se lo puede utilizar para cualquier creación ya sea por profesionales o aficionados, (JAMBAV, 2012)

### **3.3.1.3 Bitstrips**

En la actualidad las redes sociales están de moda, es un medio por el cual se interactúa, permite la comunicación y el contacto con familiares, amigos, compañeros de trabajo, entre otros, es un medio beneficioso también en el ámbito educativo ya que se podrá utilizar las redes sociales como medio para llegar a los educandos con información que se va a tratar de cierta asignatura; existe un sitio web denominado Bitstrips que permite la creación de avatares y cómic, los mismos que se pueden crear de manera libre y creativa.

Bitstrips es una herramienta gratuita tanto para Pc como para dispositivos móviles a la cual se puede acceder mediante el ingreso a la red social más conocida a nivel mundial Facebook, ya localizados en esta aplicación como primer paso será la creación del avatar personal que constará con las características usuales por ejemplo: color de ojos, de cabello, de piel, la forma del cuerpo, entre otras, para acceder a los beneficios posteriores; permite la transformación de ti y tus amigos en caricaturas y la creación de variados escenarios y situaciones, mediante la utilización de su variada e inmensa galería de objetos como: objetos del hogar, de la ciudad, de la calle, de las tiendas, de hospitales, permite agregar viñetas, bocadillos, entre otros; se puede determinar en los personajes creados las posturas, los diálogos, los gestos, el color de piel, entre otros detalles.

Para esta actividad se puede utilizar las fotografías de la galería para convertir los personajes de cómics y sin duda se podrá evitar el uso de papel y lápiz para dibujar, (Bitstrips Inc, 2015).

#### **3.3.1.4 Cómic Strip It**

Es una aplicación gratuita en la que se puede crear cómics de manera fácil y sencilla, la aplicación de Cómic Strip It está disponible para celulares con sistema Android, el mismo que pesa aproximadamente 5 Mega Byte, con esta herramienta se podrá trabajar con fotografías y colocarlas en las viñetas, con las mismas se podrá crear graciosas tiras cómicas sin ningún tipo de problema ya que su interfaz es muy fácil de usar, a la creación se puede agregar onomatopeyas, bocadillos con textos, efectos especiales a las viñetas, se puede realizar storyboards, memes, entre otros.

Existen dos versiones de Comic Strip It la primera es gratuita denominada LITE y la segunda con un costo de 1,42 dólares y algunas funciones extra PRO, sin embargo en cualquiera de las dos opciones se podrá crear divertidos cómics.

#### **3.3.1.5 Chogger**

Chogger es una herramienta en inglés que permite la creación de cómic, el servicio que otorga a sus usuarios es gratuito, no es necesario tener una cuenta para empezar a realizar los cómics se puede trabajar inmediatamente en esta herramienta, su interfaz es muy fácil de utilizar se puede buscar y añadir imágenes de google, tomar y agregar fotos desde la webcam, permite dibujar e ingresar los diálogos de los personajes o los clásicos texto de memes, entre otros.

Chogger permite publicar tus creaciones en las redes sociales o simplemente se puede enviar por mail gracias a la dirección URL que proporciona, para publicar la creación de cómic solamente se debe hacer clic en Publish y se debe llenar todos los campos requeridos para visualizar el URL y luego se comparte, además se puede descargar como imágenes pulsando el botón derecho guardar como, (Chogger LLC, 2008-2011).

### **3.4 El cómic en la educación**

Los avances de la tecnología han permitido que se incorpore a la educación nuevos recursos didácticos de apoyo para la construcción del aprendizaje en los estudiantes, es así que el uso del cómic en las aulas como una herramienta ha favorecido para este proceso en diversas asignaturas, debido a su estructura dinámica y a su carácter lúdico, la misma que contiene imágenes, textos, viñetas, globos o bocadillos, elementos verbales, planos o encuadres, elementos icónicos, los gestos o expresiones, el uso del color, posiciones, entre otros, ha permitido que el estudiante experimente en este campo haciendo uso de su imaginación, creatividad, la psicología emocional, el autoestima, la capacidad crítica del estudiante, el cómic es un gran recurso para motivar al estudiante, partiendo del juego y la diversión se logra mejorar las habilidades narrativas del estudiante, el desarrollo de la lógica en la lectura como en la escritura y en la creación secuencial de imágenes, además el cómic ha facilitado la enseñanza de las lenguas extranjeras y del español por ejemplo en España, como se puede apreciar en (Alonso, 2012).

Las innovaciones tecnológicas han cambiado el entorno en el que los seres humanos se desarrollan, en el ámbito educativo son una innegable ventaja ya que posibilita mediante sus recursos llegar con el contenido que se va a tratar a los estudiantes, de una manera más

dinámica y eficaz ya que pueden interactuar con dichos recursos, el proceso de enseñanza a través del cómic permite trabajar con la interdisciplinariedad aspecto que hoy en día es fundamental en el desarrollo integral de los educandos, mismo que es difundido por el Ministerio de Educación del Ecuador para su aplicación en los salones de clase de todas las Unidades Educativas a nivel Nacional, permite trabajar con la expresión artística al momento de crear los personajes, la creatividad literaria con el uso de lenguaje al momento de realizar los textos y diálogos para los personajes, la lectura, refuerzo de construcción gramatical y vocabulario, incentiva a la investigación, se puede realizar actividades de comprensión, a la protección del medio ambiente al no utilizar papel para realizarlos y sobre todo a la construcción de aprendizaje.

El diseño curricular de las diferentes áreas debe tener proyección interdisciplinaria y en base a esto se podrá generar los conocimientos, las habilidades, las potencialidades, las actitudes entre otros, en los y las estudiantes, también a través de la coordinación y colaboración de docentes de las otras áreas se podrá intercambiar y fortalecer los conocimientos (Ministerio de Educación, s.f.).

Los y las estudiantes a través de esta herramienta experimentan diversas sensaciones como creadores y diseñadores que van a ser, se propicia y potencializa la investigación, manifiestan ideas, pensamientos, sensaciones, emociones, por medio de las imágenes, los diálogos, los escenarios, entre otros.

### **3.5 La Educación Artística en el ámbito educativo.**

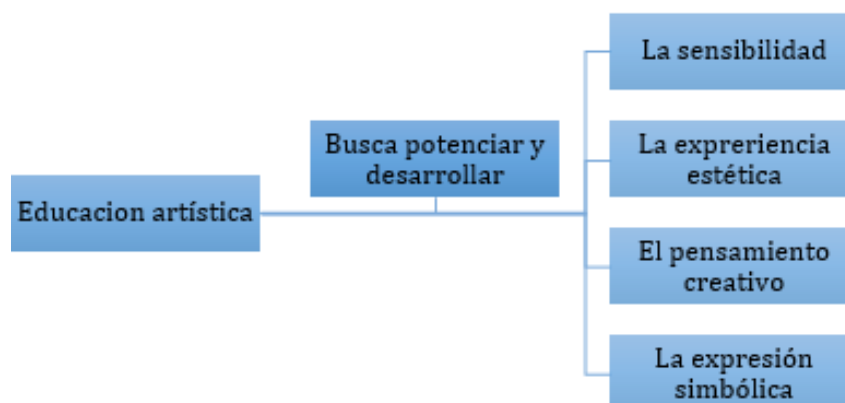
La educación artística en el ámbito de la educación se considera un aspecto muy importante en el desarrollo de los educandos tal y como se detalla a continuación.

#### **3.5.1 Definición de Educación Artística**

La educación artística se presenta en todo el mundo en diversos contextos interculturales, por medio de la cual se adquiere habilidades y valores la misma se manifiesta de forma material e inmaterial, mediante la expresión corporal, visual, sonora, literario, entre otras, es un método de enseñanza que sirve como un medio que canaliza los sentimientos, emociones, sensaciones a través de la expresión artística y contribuye al desarrollo del ser humano en el ámbito de las artes y la cultura.

Con la educación artística se puede explotar el potencial que posee cada estudiante y aprovechar las habilidades, destrezas y potencialidades mediante las disciplinas que conforman la educación artística como las artes visuales, las artes plásticas, la educación musical, las artes escénicas, entre otras artes que la componen.

Gráfica 6. Educación Artística



Fuente: (Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, 2007).

Elaborado por: La autora

La educación artística permite que se expanda los conocimientos de apreciar y de crear, al mismo tiempo incentiva a los estudiantes y docentes a deleitarse de las artes y de esta manera se vuelvan parte como espectadores y crítico activos en el ámbito de las artes y la cultura, en torno a ello se desea lograr una educación completa y de calidad.

La educación artística entonces se refiere al proceso de enseñanza del arte en el cual canaliza al individuo a que logre manifestarse y a canalizar sus emociones, sentimientos, entre otros, a través de la expresión artística.

### 3.5.2 La Educación Artística en el contexto educativo internacional.

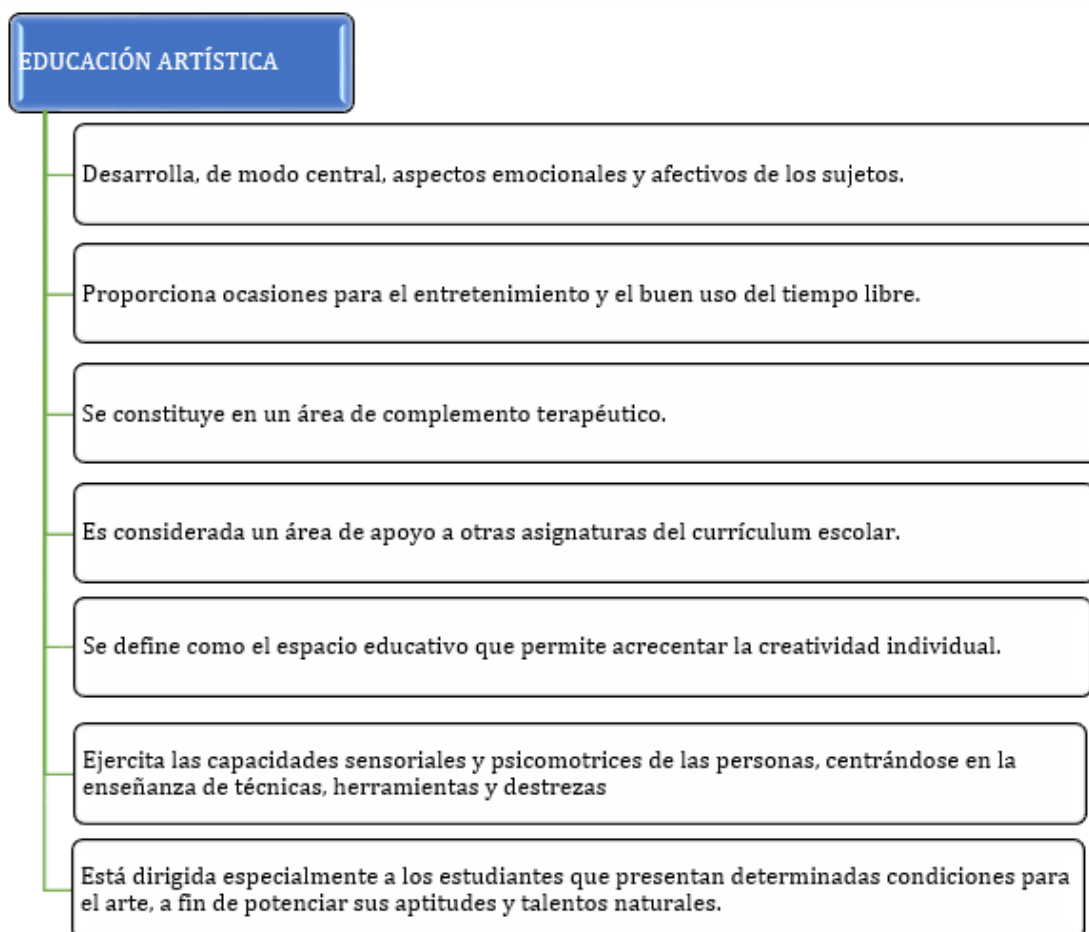
En otros países la Educación Artística es considerada como parte primordial en el desarrollo de competencias para la vida de los niños y jóvenes, en el año 2007 el Consejo de la Unión Europea aprueba una agenda cultural propuesta por la Comisión Europea en la que se considera que la educación artística es importante para el desarrollo de la creatividad, varios países como: Bélgica, Italia, Los países Bajos, España, Estonia, Polonia, Suecia, Reino Unido, Noruega, Islandia Chipre,

Rumania, entre otros, han insertado a sus currículos de estudios la educación artística con diferentes conceptualizaciones o denominaciones según su entorno, las horas asignadas a esta materia dependerá de cada institución considerando que cada centro educativo es autónomo, (Agencia Ejecutiva en el Ámbito, Educativo, Audiovisual y Cultural., 2009).

Se puede manifestar que la educación artística aporta para la creación de un ambiente de aprendizaje creativo en el ámbito educativo en los diversos salones de clase, debido a que se incorpora a la malla curricular y se determina un cierto número de horas para tratar la educación artística y que si se la practica de una forma inadecuada en la educación se obstaculizará y se frustrará el desarrollo de la creatividad, KEA European Affairs (como se citó en (Agencia Ejecutiva en el Ámbito, Educativo, Audiovisual y Cultural., 2009))

Se puede tomar como un ejemplo en particular, la educación de Escocia que toma a la educación artística como un punto clave para promover en los jóvenes el trabajo grupal y la cooperación por medio de las artes además del fomento de la creatividad; en argentina consideran que la educación artística a través del tiempo ha hecho valiosos aportes en diversos sentidos, propósitos y finalidades educativas, como se puede apreciar en la Resolución CFE N. 104/10, (Consejo Federal de Educación, 2010), los aportes realizados se puede resumir de la siguiente manera:

Gráfica 7. Aportes de la Educación Artística



Fuente: (Consejo Federal de Educación, 2010)

Por otra parte la UNESCO en su hoja de ruta para la Educación Artística manifiesta la importancia que tiene en el ámbito educativo para el progreso y desarrollo de una sociedad creativa y más sensible a la cultura, este documento servirá como referencia para la inserción de la educación artística en el ámbito educativo con las correspondientes medidas y cambios concretos que se necesitan para dicha acción; además de que los docentes que imparten la materia de educación artística deben estar en continua capacitación, en la adquisición de nuevos conocimientos para que su desenvolvimiento sea el más eficaz tratando de trabajar colaborativamente con artistas y docentes de otras materias o campos, sin dejar a un lado la utilización de la tecnología que será un recurso potencializador para la creación artística y para la formación de docentes y dicentes, (UNESCO.ORG, 2006).

Figura 33. Corrientes pedagógicas que sustentan la Educación Artística

EDUCACIÓN ARTÍSTICA		
Corrientes pedagógicas que la sustentan:		
<p><b>CORRIENTE EXPRESIVA</b>  <b>Lowenfeld</b>                      Piaget, concibe la estética como un medio de organización del pensamiento, de los sentimientos y de las percepciones, y como una forma de expresión que permite comunicar a otros esos mismos pensamientos y sentimientos, de tal modo que "el niño dibuja su experiencia subjetiva, lo que es relevante para él en el momento en que dibuja, lo que en ese momento está en su mente en forma activa".</p> <p><b>Read</b>                      Proceso que libera al espíritu y ofrece una salida constructiva y positiva para la expresión de ideas y sentimientos. Creatividad y el talento individual. Su punto de partida es la sensibilidad estética (expresión literaria, poética, visual, plástica, musical, cinética y constructiva), y su finalidad desarrollar una personalidad integrada que permita al individuo moverse con libertad, independencia y solidaridad.</p>	<p><b>CORRIENTE COGNITIVA</b>                      La EA implica una compleja red de procesos intelectuales para su realización y apreciación. Gardner "inteligencias múltiples", varias inteligencias, que consisten en un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que determinan la competencia cognitiva del hombre.</p> <p><b>Eisner</b>                      El valor del arte como campo de conocimiento independiente el pensamiento artístico tiene una naturaleza singular: es dinámico, relacional, constructivo y poético, y constituye una manera peculiar de concebir la realidad, que va más allá de los significados unívocos y se abre a la interpretación simbólica.</p> <p><b>Arnheim</b>                      Sitúa la percepción y la creación artística en el centro del proceso educativo. La percepción se concibe como un hecho cognitivo, por lo cual los sentidos tienen en este proceso un papel crucial, de ahí que propiciar el uso inteligente de los mismos, debería ser un compromiso educativo. La percepción colabora en el desarrollo de procesos como: discriminación, análisis, argumentación y pensamiento crítico. En ese sentido, las percepciones construcción, inteligencia y proceso dinámico, así que el acto de "ver" es una función de la inteligencia, de ahí que la percepción y creación del arte sean consideradas agentes primarios en el desarrollo de la mente.</p>	<p><b>CORRIENTE POSMODERNA</b>  <b>Chalmers</b>                      Revaloración de las formas artísticas y culturales dominadas, el multiculturalismo de las sociedades urbanas de hoy y las identidades de género y sexuales, entre otras cuestiones.</p> <p><b>Efland</b>                      La necesidad de nuevas respuestas pedagógicas que reconozcan las condiciones sociales y culturales de la producción artística. La valoración del arte de las mujeres y de los grupos marginados; la difusión del arte de los pueblos africanos; el reconocimiento de los productos artísticos elaborados colectivamente por pueblos y comunidades, y que en ese rasgo conllevan su riqueza singular. El autor advierte también del importante vínculo entre arte y política para comprender temas como la opresión, la desigualdad y la pobreza.</p>
Los ejes de formación tienen la función de dirigir los contenidos educativos a propiciar el desarrollo y fortalecimiento de competencias artísticas		
<b>EXPRESIÓN</b>	<b>APRECIACIÓN</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>
Dichos ejes buscan favorecer las competencias artísticas, percepción estética, abstracción interpretativa y comunicación creativa competencia cultural-artística		
<p><b>COMUNICACIÓN CREATIVA</b>                      Es el proceso cognitivo y afectivo que utiliza un sistema estructurado de signos, es decir, un lenguaje, mediante el cual el individuo establece contacto con el</p>	<p><b>ABSTRACCIÓN INTERPRETATIVA</b>                      Se refiere al proceso del pensamiento que permite describir, comparar, clasificar, jerarquizar e interpretar las percepciones para elaborar un concepto del objeto o circunstancia. En el desarrollo de esta competencia se pretende que</p>	<p><b>PERCEPCIÓN ESTÉTICA</b>                      Implica integrar la información que proporcionan los sentidos del individuo en relación con el ambiente y lo hace consciente de su entorno; es darle significado a las vivencias y valorarlas a través de las manifestaciones artísticas.</p>

<p>mundo percibido para relacionarse con él. El uso adecuado de los lenguajes permite al individuo expresar sus ideas, conceptos, significaciones y emociones o sentimientos con respecto a lo que le rodea; el lenguaje más utilizado para comunicarnos es el verbal, sin embargo existen otros como el gestual, el corporal, el semiótico, el musical y el visual</p>	<p>el alumno logre congruencia entre lo que ve, siente piensa hace y dice.</p>	
<p>Y tales ejes también buscan el desarrollo del pensamiento artístico mediante la observación y la experimentación con los lenguajes, procesos y recursos de las artes, contribuirá a que el estudiante encuentre soluciones propias, creativas y críticas cuando se enfrente a problemas estéticos concretos o bien a problemas de la vida cotidiana, esto en base a los conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se favorecen con dicho pensamiento.</p>		
<p><b>CREATIVIDAD</b> Por medio de las artes es posible estimular la creatividad de los adolescentes e incidir de manera positiva en su desarrollo cognitivo y afectivo. La creatividad tiene un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía de los alumnos, si asumimos que todos son capaces de reorganizar las ideas que se les presentan y degenerar significados originales.</p>	<p><b>PERCEPCIÓN</b> La percepción puede definirse como un proceso que conjuga dos vertientes; por un lado tiene que ver con la sensación, con la manera en que los estímulos físicos (el sonido, la luz, la temperatura, los olores y sabores)inciden en los órganos de los sentidos y determinan la relación que las personas establecen con el mundo de las cosas; por otro lado, están las experiencias, los conocimientos, los valores y las actitudes que posibilitan la construcción de símbolos y significados a partir de la información que se recibe por medio de los sentidos</p>	<p><b>SENSIBILIDAD</b> Puede entenderse como la capacidad de experimentar y reconocer una amplia gama de sensaciones, emociones y sentimientos; es la facultad de distinguir, por medio de los sentidos, determinados aspectos y cualidades en los fenómenos naturales, socioculturales y artísticos.</p>

Fuente: <https://es.scribd.com/doc/31457338/Teorias-Educacion-Artistica>

### 3.5.3 La Educación Artística en el contexto educativo nacional

Siendo parte importante del estado la necesidad de modernizar la educación Ecuatoriana, se determina la nueva reforma educativa, cambios que en el futuro servirán para el desarrollo integral de los estudiantes, la nueva malla curricular dispuesta para el Bachillerato General Unificado plantea trabajar con 2 horas de Educación Artística dentro del tronco común establecido, (Ministerio de Educación , 2011), la misma que se implementó en los salones de clase en el año lectivo 2011-2012; los lineamientos curriculares que permitirán el desarrollo y cumplimiento de los planes y programas por los docentes y estudiantes estarán puestos a consideración en la página del Ministerio de Educación, (Ministerio de Educación, s.f.).

Tabla 7. Malla Curricular del Bachillerato General Unificado

ASIGNATURAS	PRIMER AÑO HORAS	SEGUNDO AÑO HORAS	TERCER AÑO HORAS
Física	4		
Química	4		
Físico Química		4	
Biología		4	
Historia y Ciencias Sociales	4	4	
Lengua y literatura	4	4	4
Matemática	4	4	4
Idioma extranjero	5	5	5
Emprendimiento y Gestión		2	2
Desarrollo del Pensamiento Filosófico	4		
Educación para la ciudadanía		4	3
Educación Física	2	2	2
Educación Artística	2	2	2
Informática Aplicada a la Educación.	2		
<b>total</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>20</b>
Horas de deserción de cada plantel(Bachillerato en Ciencias)	5	5	5
Horas adicionales al Bachillerato en Ciencias	0	0	15 (optativas)
Horas Adicionales al Bachillerato Técnico	10	10	25
<b>Total del Bachillerato en Ciencias</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Total Bachillerato Técnico</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>

Fuente: (Ministerio de Educación , 2011)

Los seres humanos poseen capacidades intelectuales, cualidades, características y pensamientos propios particulares que le diferencian de otros seres vivientes, por el mismo hecho es un ser creativo, imaginativo e innovador que a través del tiempo ha buscado diversas formas para expresarse y representar lo que observa en su entorno, a través de la educación artística se pretende proporcionar un entorno agradable en el que los estudiantes sean partícipes de sus experiencias, procesos y desarrollos creativos, aprovechando las actitudes, destrezas y potencialidades que cada uno posee.

Para la aplicación de la educación artística se debe incluir cuatro campos esenciales que serán adoptados para el proceso de aprendizaje y en base a estas actividades los estudiantes podrán tener una enseñanza integral del arte, además con el conjunto de ejes de aprendizaje que se desprenden para llevar a cabo este proceso como son: explorar, conocer, apreciar y crear

(Ministerio de Educación , 2011):

Gráfica 8. Campos esenciales de la Educación Artística



Fuente: (Ministerio de Educación , 2011)

Elaborado por: La autora

Los bloques curriculares establecidos por el Ministerio de Educación son 6 y para el estudio de cada uno de los mismos se usará los lenguajes como se indica a continuación:

Gráfica 9. Bloques curriculares y lenguajes



Fuente: (Ministerio de Educación , 2011)

Elaborado por: La autora

Es así que la educación artística queda implantada en la educación y los docentes deben cumplir con lo dispuesto por el Ministerio de Educación tratando de que se cumpla de la mejor manera lo planteado, procurar que los docentes aprovechen al máximo sus destrezas, actitudes y potencialidades para de esta manera obtener creaciones artísticas que contribuyan como parte de su proceso y desarrollo; hay que tomar en cuenta que los docentes deben propiciar y promover la participación activa de los estudiantes para el cumplimiento exitoso de estas actividades, sin embargo este proceso será flexible de acuerdo a las necesidades de los docentes y estudiantes.

### **3.6 La creatividad**

La creatividad es la capacidad que posee el ser humano para trascender más allá de lo ordinario, es un proceso mental que implica una actividad cognitiva permanente, que el individuo atraviesa mediante la utilización de una información previa que la transforma y que además nace de la imaginación, inventiva, innovación, de la capacidad o facultad para la creación, de pensamientos creativo o divergentes, para llegar al desarrollo de nuevas ideas, conceptos, nuevos descubrimientos y creaciones, el resultado final será novedoso, nuevo y sobre todo original, que satisface al creador.

#### **3.6.1. Capacidad y personalidad creativa**

Todas las personas poseen una capacidad creativa que se puede presentar en alto grado, medio y en bajo, dependiendo del desarrollo que hayan tenido en el transcurso de su vida del pensamiento creativo.

Se podría decir que existen personas con una capacidad creativa altamente desarrollada son más intuitivos y sensibles al mundo exterior y otras personal relativamente que no son creativos, esto puede ser debido al entorno en el cual se desarrolla.

Tabla 8. Pensamiento creativo y no creativo

PENSAMIENTO CREATIVO	PENSAMIENTO NO CREATIVO
Imaginación	Trivialidad
Flexibilidad	Rigidez
Originalidad	
Sensibilidad	
Fluidez	Pobreza Ideacional
Curiosidad	
Reflexivo	
Transparencia	Opacidad
Improvisación	Elaboración

Fuente: <http://www.centroamericainnova.com/contenido/como-medir-la-creatividad-e-innovacion-14-indicadores-clave.aspx>

Elaborado por: La autora

### 3.6.2. Indicadores para evaluar la creatividad

Se puede identificar diversos factores que son indicadores de la creatividad, sirven como un aporte para obtener información sobre una persona, su estilo y su potencial creativo, a continuación las características que definen al pensamiento creativo, (Esquivias, 31 de Enero del 2004):

Tabla 9. Indicadores para evaluar la creatividad

CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE DESARROLLA
1. La disposición a la abreacción o resistencia al cierre	Se refiere a la descarga de emociones y afectos ligados a recuerdos que sucedieron en la infancia ya sean de carácter penosas o dolorosas, control para atrasar el cierre de aberturas sin dejarse llevar de la tensión natural y liberación de la tensión afectiva.
2. Originalidad	Es la creación de algo nuevo, único, irrepetible, inusual y auténtico.

3. Elaboración	Es la actitud que poseen las personas para desarrollar, ampliar o expresarse con la mayor precisión posible y tiene relación con la organización y procesos de la información.
4. Fantasía	Es la facultad humana que permite la reproducción y representación mental de imágenes, se adentra en el mundo de lo irreal y fantástico.
5. Conectividad	Es la capacidad de conectar o integrar para formar nuevas conexiones entre una cosa y otra y realizar estructuras gráficas autónomas.
6. Alcance imaginativo	Es la configuración mental de un determinado objeto.
7. Expansión figurativa	Es la capacidad de romper con los límites simbólicos, es la tolerancia a lo complejo, iniciativa e inconformismo e independencia perceptiva.
8. Riqueza expresiva	Es la capacidad que tienen las personas para representar e interpretar el color, el dinamismo, la vivacidad, la composición, la armonía, refleja la interpretación personal del mundo perceptivo.
9. Habilidad gráfica	Es el dominio de la habilidad.
10. Morfología de la imagen	Es la armonía entre el color, la proporción y la forma.
11. Estilo creativo	Es la estrategia utilizada o la forma de actuar en el proceso ideático.

Fuente: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/957378/Como-medir-la-creatividad-e-innovacion-14-indicadores-clave.html>

Elaborado por: La autora

Los autores que manifiestan su punto de vista en cuanto a la creatividad son varios, los mismos que se presentan a continuación:

*Figura 34. Indicadores o rasgos de creatividad según varios autores*

AUTORES	INDICADORES DE RASGOS DE LA CREATIVIDAD
Alentar. E. 1998-2003	Modelo de desarrollo: autoconfianza, curiosidad, independencia, coraje, entusiasmo, iniciativa. Independencia, imaginación.
Amabile. T. 1983	Componentes: destrezas de campo, destrezas creativas, motivación intrínseca, talento, creatividad, estilo cognitivo, estilo de trabajo, generar ideas, actitudes, y hacia la tarea percepción de propia motivación.
Barron. F. 1969	Originalidad, tolerancia, independencia de juicio, energía, apertura de impulso y fantasías, intuición, espontaneidad.
Csikszentmihalyi. M. 1998	Campo de expresión, siendo determinante el valor de la comunidad. Ámbito: entornos creativos, ambientes estimulantes, en estar en el lugar oportuno. Proceso: conciencia y flujo personal: complejidad.
Guilford, J. P. 1950-1971	Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, análisis, síntesis, redefinición.
Logan, V. y Logan, L. 1980	Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, redefinición, inventiva, ingenio, análisis-síntesis, independencia, tolerancia a la ambigüedad, curiosidad, desafío al riesgo, abierto, comunicación, sensibilidad, abierto a problemas.
Lowenfeld y Britain. 1947	Fluidez, flexibilidad, originalidad, capacidad de reorganización, sensibilidad a los problemas, facultad de abstracción, cierre, intuición.
MacKinnon, 1965-1976	Originalidad, intuición, persistencia, sensibilidad, flexibilidad cognitiva, curiosidad, independencia, identidad personal, competencia intelectual, juicio crítico, interés social, tolerancia, espontaneidad, apertura a experiencia.

Marin, R. 1991	Productividad, flexibilidad, originalidad, elaboración, análisis, síntesis, apertura mental. Comunicación, sensibilidad a problemas, inventiva.
Pernes, S. J. 1980	Sentido del humor imaginación y fantasía, curiosidad intelectual, habilidad para reestructurar idea, autonomía, independencia de pensamiento, autoimagen positiva, ingenio.
Sternberg, R. 2003	Pensamiento analítico, pensamiento sintético, pensamiento práctico. Estilos de pensamiento, personalidad, motivación, contexto medioambiental.
Torrance, E. P. 1969	Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, sensibilidad a problemas, independencia, autonomía, autoconfianza, curiosidad, comunicación.
Torre, S. de la, 1991-2003	Conceptos vinculados a al persona, proceso, ambiente y producto creativo: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, inventiva, abreacción, conectividad, alcance imaginativo, expansión, imaginación, habilidad, estilo, impacto, tolerancia, sensibilidad, autonomía, libertad, emocionabilidad, satisfacción, momentos, blancos, energía.
Wechsler. S. 2003	Estilo creativo: confianza motivadora, inconformismo innovador, sensibilidad interna y externa, intuición.
Violant, V. 2004	Resistencia al cierre, originalidad, elaboración, riqueza expresiva, expansión figurativa, fantasía, conectividad temática y lineal.

Fuente: <http://fachse.edu.pe/portal/sites/default/files/U17-a06.pdf>

### 3.6.3. Etapas del proceso creativo

El proceso creativo es muy complejo, el individuo atraviesa por cuatro etapas comunes en este proceso, como se puede apreciar en la obra *The art of Thought* en 1926 realizada por Graham Wallas, quién fue uno de los que modernizó el proceso creativo, los mismos que se dividen en: preparación, incubación, iluminación y verificación, se pondrá a prueba su paciencia, persistencia, para concebir ideas y ponerlas en marcha, a continuación se describen:

Tabla 10. Etapas del Proceso Creativo

PREPARACIÓN	INCUBACIÓN	ILUMINACIÓN	VERIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• hace referencia al momento de exploración, de la revisión, del análisis del problema que genera curiosidad y recopilación de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es cuando el individuo atraviesa un estado de frustración o también considerada como combustión de ideas, es una etapa de angustia y preocupación ya que es la etapa de espera para encontrar la respuesta creativa, esta puede durar días, meses o hasta años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es el momento más importante y crucial de la creatividad, el momento de la concepción ya que la solución se presenta de forma clara y concisa, es como un rompecabezas, que todas las piezas que la conforman en un todo van encajando ordenadamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta es la etapa más difícil del proceso ya que se evalúa, comprueba, verifica, si la idea que se concibió cumple con el objetivo, si es efectiva o solamente fue un ejercicio mental.</li> </ul>

Fuente: <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

Elaborado por: La autora

### 3.7 La enseñanza

A la enseñanza se la considera como la acción o efecto de enseñar, se comunica o transmite conocimientos, normas, técnicas y habilidades a través de instrumentos, herramientas y materiales de apoyo, que se lleva a cabo mediante un trabajo en equipo y por la interacción de cuatro elementos que son: los docentes, los discentes, el tema de estudio u objeto de conocimiento y el entorno en el cual se va a desarrollar las actividades.

Gracias a los avances científicos y tecnológicos se puede incorporar al proceso de enseñanza nuevos mecanismos que permitan transmitir al estudiante los conocimientos, con el uso de las tecnologías de la información y comunicación en este proceso ayudan a que los estudiantes sean investigativos y autodidactas, además se puede potenciar el aprendizaje a distancia.

En la actualidad la enseñanza necesita de los medios tecnológicos para que el estudiante se pueda desenvolver y preparar de mejor manera, pueda interactuar en otros ambiente ya no solo con la presencia del docente, para los diversos retos que se le presentan en su vida y en su futuro profesional, el docente ya no es el que debe propiciar toda información ahora también depende del estudiante ya que se vuelve investigador y construye su propio conocimiento y el aprendizaje se vuelve significativo.

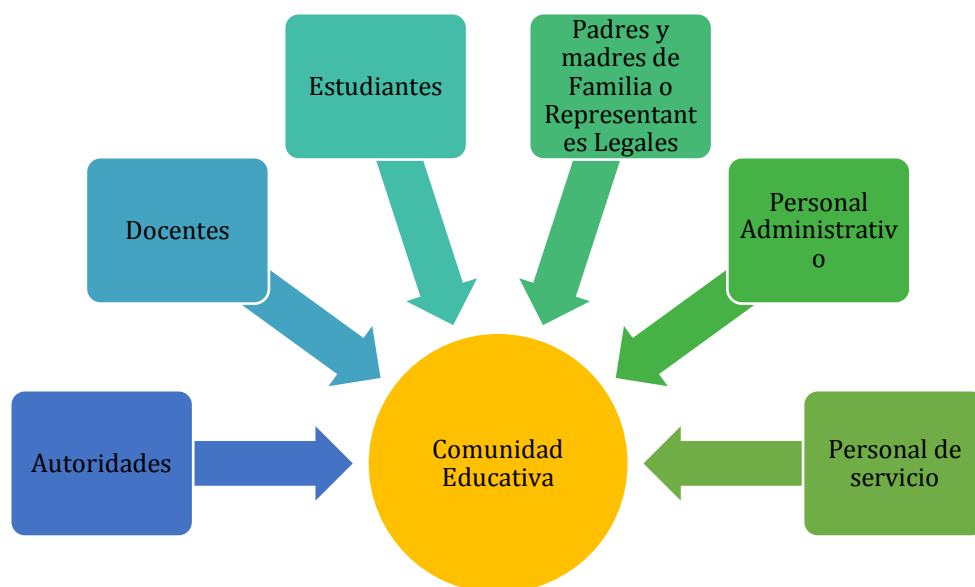
### **3.7.1. Proceso de Aprendizaje**

En el proceso de aprendizaje actúan dos entes importantes para que esto se lleve a cabo, el estudiante como ser constructor del conocimiento que será un ente activo y participativo del proceso y el docente que es el facilitador, orientador o guía para la apropiación del conocimiento, será quien de las pautas necesarias con la utilización de procesos y estrategias para que el estudiantes llegue a su aprendizaje (Meneces, 2007).

Bajo la guía del docente lo que se pretende es que los dicentes lleguen al dominio de los conocimientos, los hábitos, las habilidades, las destrezas y competencias, además de incentivar a que sean lectores críticos para que determinen si la información es veraz y de relevancia, que sean expertos en la búsqueda de información para la construcción de su conocimiento, de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve más interesante y el proceso tradicional va quedando en el olvido ya que no es el docente el que tiene la verdad absoluta si no que el estudiante mediante la investigación se convertirá en cuestionador.

Para que este proceso de aprendizaje se lleve a cabo se cuenta con la colaboración de los miembros que componen la comunidad educativa (REGISTRO OFICIAL ÓRGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR, 2011):

Gráfica 10. Comunidad Educativa



Fuente: (REGISTRO OFICIAL ÓRGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR, 2011)

Elaborado por: La autora

### 3.7.2. Metodologías en el proceso de enseñanza

La metodología en el proceso de enseñanza es el conjunto de procedimientos didácticos llevados a cabo por métodos y técnicas, cuando el estudiante se convierte en el protagonista de la construcción de su propio conocimiento se puede decir que existe la utilización de la metodología activa, para la enseñanza es necesario que existan métodos que permitan llegar al conocimiento de forma directa, segura y eficaz, partiendo de actividades o modelos propuestos por los docentes, se convierte en un proceso de interacción e intercomunicación entre docente- estudiante y estudiante- compañeros, en donde intercambian experiencias y opiniones logrando resultados positivos.

La metodología activa permite que el estudiante ocupe el papel principal o central en este proceso de aprendizaje, ya que tiene contacto directo con el medio que lo rodea lo cual le permite investigar y descubrir, de este modo la metodología pone mayor interés en la enseñanza basada en problemas del mundo real, se producen cambios que permiten adaptarse a la realidad, que se pueden transformar y que permiten crecer como persona, se vuelve una educación flexible de acuerdo a las características individuales, dado esto el docente se convierte en un mediador, coordinador, orientador, incentivador o guía de la clase y se encarga de motivar los intereses de los estudiantes; al contrario que en la metodología tradicional, en donde el docente era el centro de la construcción

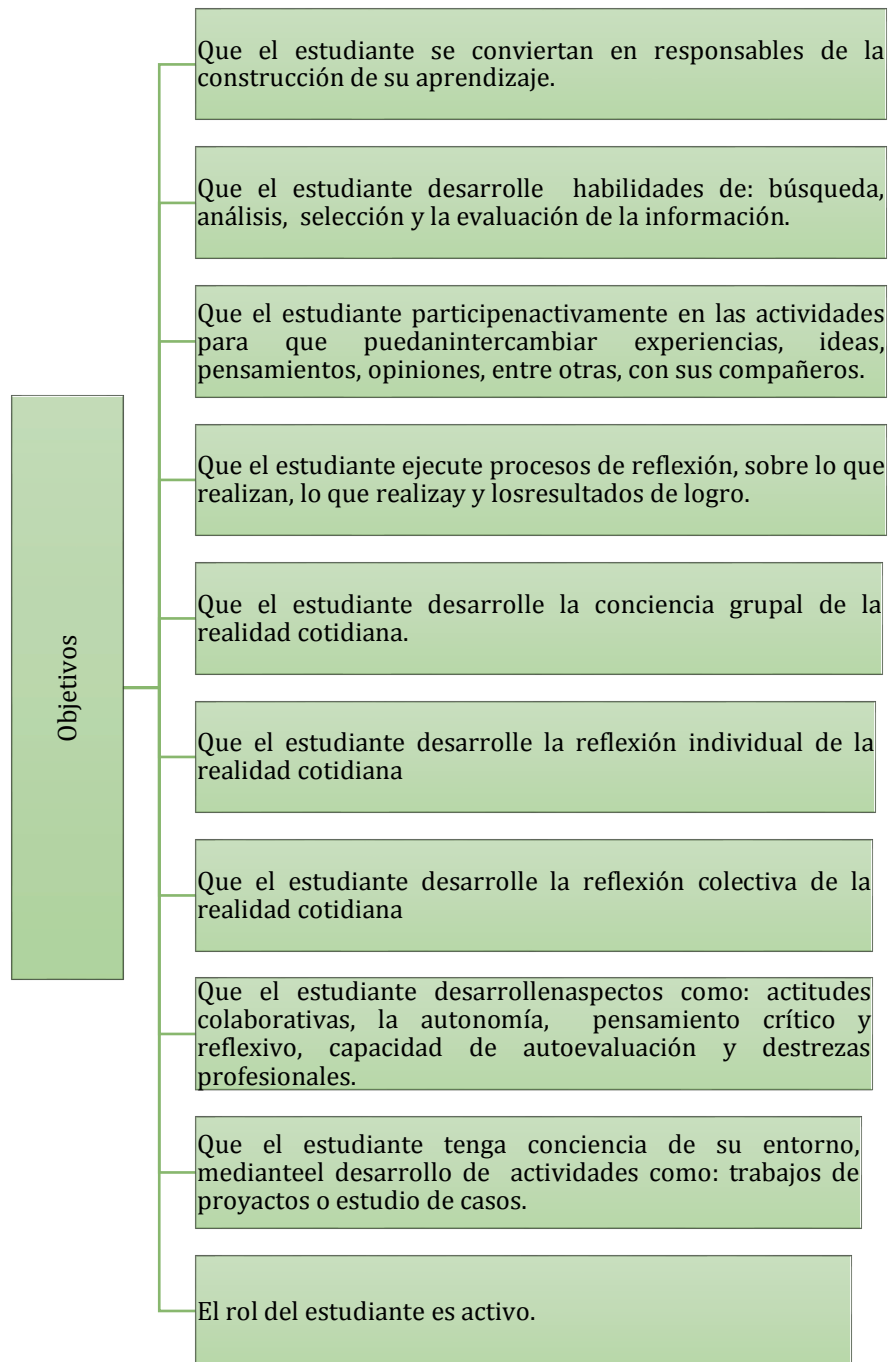
de su aprendizaje, el que tenía la verdad absoluta y el estudiante era un mero receptor de la información proporcionada y su aprendizaje era memorístico cuyos únicos recursos eran los libros, la pizarra y la tiza.

No se puede excluir la participación de los docentes como parte del desarrollo de los estudiantes ya que organizan con un propósito, estrategias y actividades a ser desarrolladas, además del aporte fundamental que cada uno tiene en cuanto a sus experiencias, saberes, concesiones y emociones para su intervención educativa, las estrategias metodológicas utilizadas por cada docente en el aula sirve para potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje, previo a los conocimientos adquiridos por los estudiantes, se convierten en un medio para contribuir en el desarrollo las competencias para actuar socialmente y en lo posterior que le sirva para la vida.

Se puede evidenciar los métodos activos están presentes cuando el estudiante participa en torno al desarrollo de la clase y su participación es constante, sin embargo hay que tener en cuenta que las metodologías se las puede utilizar de forma inadecuada o simplemente no se aplican, lo que conllevaría a que el aprendizaje resulte no significativo, manteniéndole al estudiante en un estado pasivo, en muchos de los casos los docentes podrían provocar que sus clases se tornen aburridas, tediosa, a tal punto que el estudiante se siente desmotivado y obligado a asistir, desinteresado ya que no existe un ambiente potencializador y motivador.

La metodología activa pretende conseguir los siguientes objetivos en los individuos:

Gráfica 11. Objetivos de la metodología activa



Fuente: [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica\\_general/12.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/12.pdf)

Elaborado por: La autora

### **3.8 Estado del arte**

Se debe tener en cuenta que la inserción de las TIC (técnicas de la Información y comunicación) dentro del currículo de estudios, permite que los estudiantes sean capaces de usar las diversas herramientas tecnológicas, para que éstas sean utilizadas como un vínculo para expresar de forma creativa sus propias ideas, pensamientos y sentimientos; en la comunidad Flamenca de Bélgica, se elaboró en el 2007 un plan de acción sobre e- cultura que trata del uso de las Tic en la EA, (Agencia Ejecutiva en el Ámbito, Educativo, Audiovisual y Cultural., 2009). El cómic como tal es utilizado como una herramienta pedagógica no solo en la materia de EA, sino que también en otras asignaturas como complemento y apoyo para la comprensión de los diversos temas que se presenta en los salones educativos, (Gutierrez, T., 2006).

El uso de medios y tecnología como una modalidad de estudio en el ámbito educativo, es de carácter innovador, es una nueva vía que permite la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje; en España por ejemplo se utiliza las herramientas de la Web 2.0 para crear obras de arte y fortalecer las habilidades básicas, además que incentiva a los estudiantes para que se convierta en personas creativas, críticas, responsables, comunicativas, colaborativas, entre otras, (Muiños, 2011).

La implementación de un espacio virtual es un aporte primordial en la asignatura de EA, puesto que los mismos son un soporte para el mejoramiento dentro de la calidad de la educación, tomando en cuenta que, el conocimiento obtenido por parte de los estudiantes va fomentando un aprendizaje significativo en el cual puedan construir su propio conocimiento. La implementación de este espacio virtual permitirá que el estudiante aproveche los beneficios de software de autor y sea él/ella quien realice sus propias creaciones en línea.

## Capítulo 4

# Metodología

### 4.1 Diagnóstico

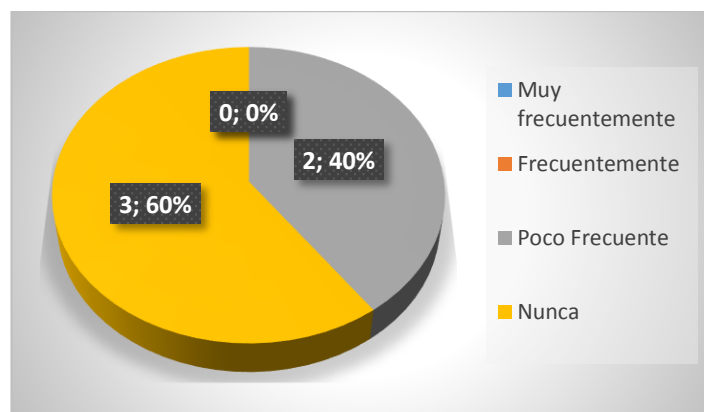
En el presente trabajo se aplicó la técnica de la encuesta a los estudiantes de los primeros años de Bachillerato General Unificado y a los docentes del área de Educación Artística de la Unidad Educativa Ambato, jornada vespertina, la misma se realizó con el fin de recopilar información necesaria que ayude a verificar si los docentes y estudiantes utilizan las herramientas de la web 2.0, como son los EVA y generadores de cómic para el proceso de aprendizaje.

Encuesta realizada a docentes

Pregunta No. 1.

¿Con que frecuencia usted utiliza un entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la asignatura de Educación Artística?

*Gráfica 12. Utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la asignatura de Educación Artística*



Elaborado por: La autora

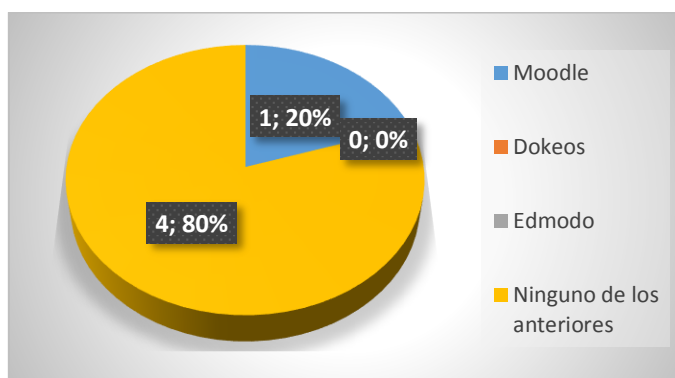
Interpretación:

Se puede evidenciar según los datos, que los docentes del área de Educación Artística no han utilizado un EVA para la asignatura de Educación Artística, en lo que se puede apreciar que el uso de la tecnología es escasa.

Pregunta No. 2.

¿Cuál de los EVA ha utilizado?

Gráfica 13. EVA utilizado



Elaborado por: La autora

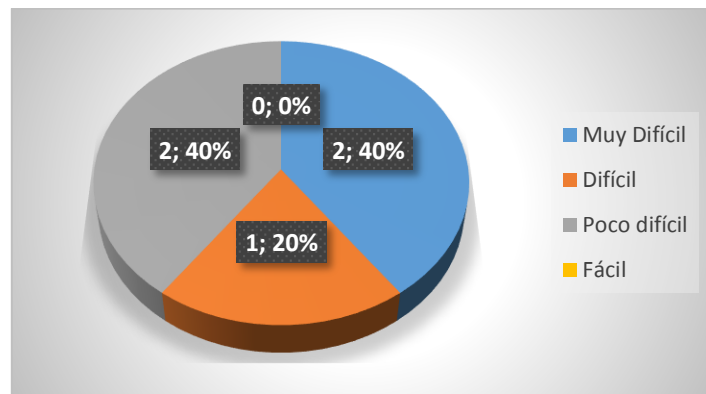
Interpretación:

En base a los datos recopilados de las encuestas realizadas se puede apreciar que los docentes del área de Educación Artística en su mayoría con el 80%, no han utilizado ninguno de los EVA Moodle, Dokeos, Edmodo como recurso de apoyo para impartir sus clases.

Pregunta No. 3.

¿Cómo le resulta la utilización de los EVA?

Gráfica 14. Utilización de los EVA



Elaborado por: La autora

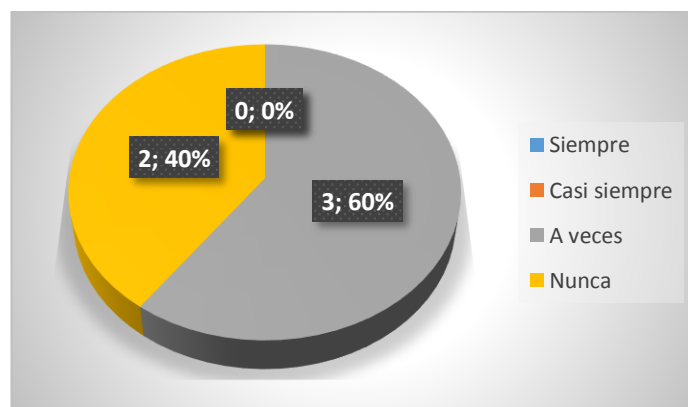
Interpretación:

Es notable evidenciar que los docentes del área de Educación Artística poseen un rango de diferencia de conocimientos, es notorio puesto que existe una ambigüedad en los datos ya que al 40% de docentes les resulta muy difícil la utilización del EVA y existe otro 40% que les resulta poco difícil.

Pregunta No. 4.

¿Para el Bloque de cómic usted utiliza herramientas de la web 2.0?

Gráfica 15. Para el bloque de cómic usted utiliza herramientas de la web 2.0



Elaborado por: La autora

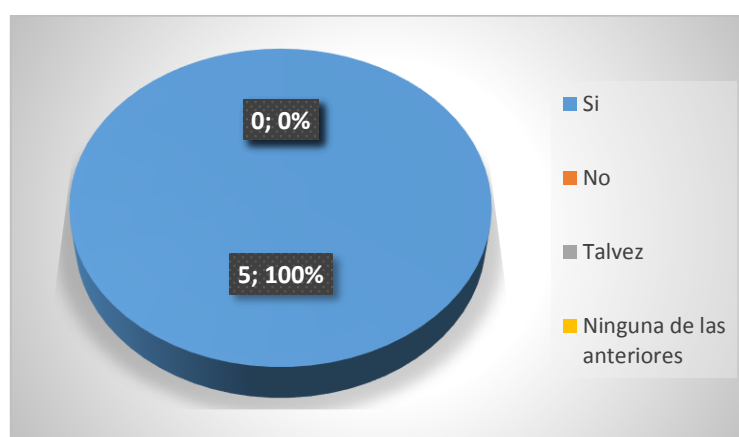
Interpretación:

En base a la encuesta se puede observar que los docentes del área de Educación Artística a veces utilizan herramientas de la web 2.0, como apoyo para impartir sus clases convirtiéndose en un factor negativo en este proceso de aprendizaje.

Pregunta No. 5.

¿Considera usted que la utilización de herramientas de la web 2.0 mejoraría el aprendizaje de los cómics?

*Gráfica 16. Considera usted que la utilización de herramientas de la web 2.0 mejoraría el aprendizaje de los cómics*



Elaborado por: La autora

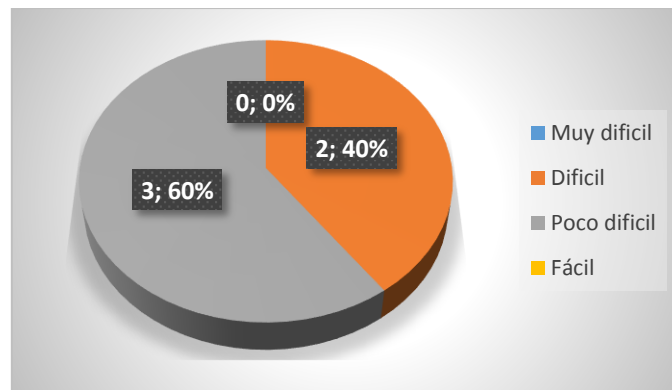
Interpretación:

En base a las encuestas se puede observar que los docentes del área de Educación Artística en un 100% opinan que la utilización de herramientas de la web 2.0, mejoraría el aprendizaje de los cómics por parte de los estudiantes.

Pregunta No. 6.

¿Considera que utilizar herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics le resultaría?

Gráfica 17. Considera que utilizar herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics le resultaría



Elaborado por: La autora

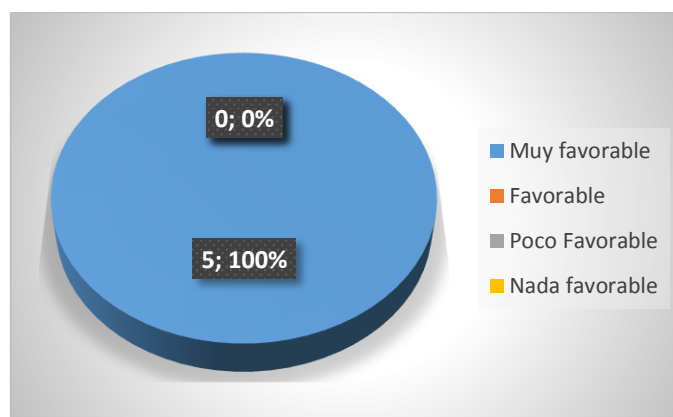
Interpretación:

Según el análisis se puede evidenciar que los docentes del área de Educación Artística, en su mayoría, consideran que la utilización de herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics les resultaría poco difícil, mientras que para los demás docentes la utilización de las mismas les resultaría fácil.

Pregunta No. 7

¿Considera usted que al utilizar las herramientas de la web 2.0 para la creación de cómic, favorecería en el desempeño académico de los estudiantes?

Gráfica 18. Considera usted que al utilizar las herramientas de la web 2.0 para la creación de cómic, favorecería en el desempeño académico de los estudiantes



Elaborado por: La autora

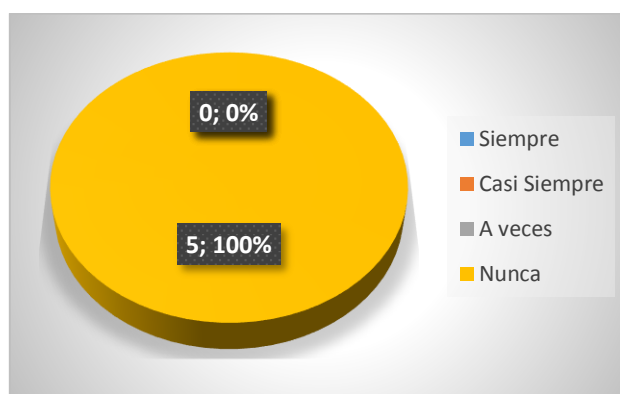
Interpretación:

En base a las encuestas realizadas a los docentes del área de Educación Artística se puede apreciar que en su mayoría opinan que la utilización de herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics, favorecería el desempeño académico de los estudiantes en un 100%.

Pregunta No. 8.

¿Con que frecuencia utiliza la herramienta Pixtón para crear cómics?

*Gráfica 19. Con que frecuencia utiliza la herramienta Pixtón para crear cómics*



Elaborado por: La autora

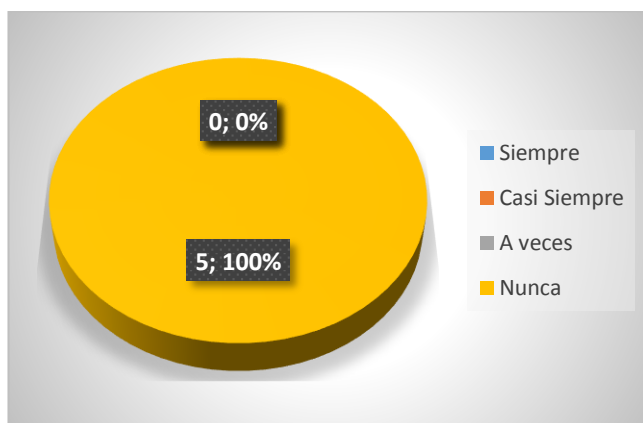
Interpretación:

Es notable evidenciar que en su mayoría hay un desconocimiento sobre la herramienta Pixtón, los docentes del área de Educación Artística afirman que no han utilizado para impartir sus clases dicha herramienta, la misma que sirve para generar o crear cómics.

Pregunta No. 9.

¿Con que frecuencia utiliza la herramienta Toondoo para crear cómics?

Gráfica 20. Con que frecuencia utiliza la herramienta Toondoo para crear cómics



Elaborado por: La autora

Interpretación:

Es notable evidenciar que en su mayoría hay un desconocimiento sobre la herramienta Toondoo, los docentes del área de Educación Artística afirman que no han utilizado para impartir sus clases dicha herramienta, la misma que sirve para generar o crear cómics.

### **Encuesta a Estudiantes**

En el presente trabajo se aplicó la técnica de la encuesta a los estudiantes de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ambato, jornada vespertina, quienes reciben la asignatura de Educación Artística y en ella contempla el bloque de cómic.

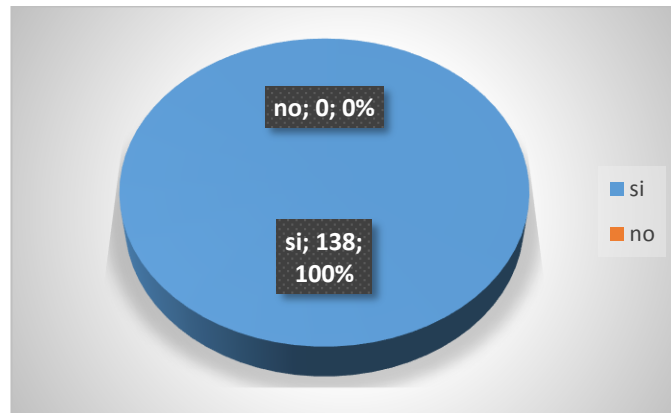
Del tamaño de la población que fue un total de 138 estudiantes encuestados, de los cuales 34 fueron hombres y 104 mujeres, comprendidos en 4 cursos de la jornada vespertina.

Resultado de la encuesta aplicada a los y las 140 estudiantes de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ambato, jornada vespertina.

Pregunta No. 1.

¿Ha trabajado en un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

Gráfica 21. Ha trabajado en un entorno virtual de aprendizaje (EVA)



Elaborado por: La autora

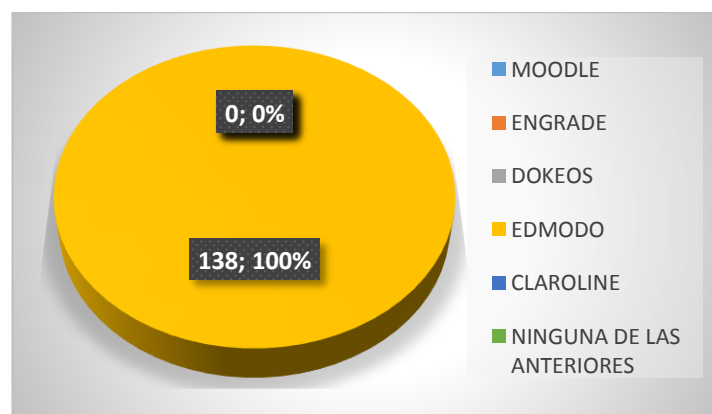
Interpretación:

En base a las encuestas realizadas a los estudiantes se observa que en un 100% si han interactuado en un entorno virtual de aprendizaje (EVA), lo que significa que es una ventaja para el proceso de aprendizaje.

Pregunta No. 2.

¿Cuál de los EVA ha utilizado?

Gráfica 22. Cuál de los EVA ha utilizado



Elaborado por: La autora

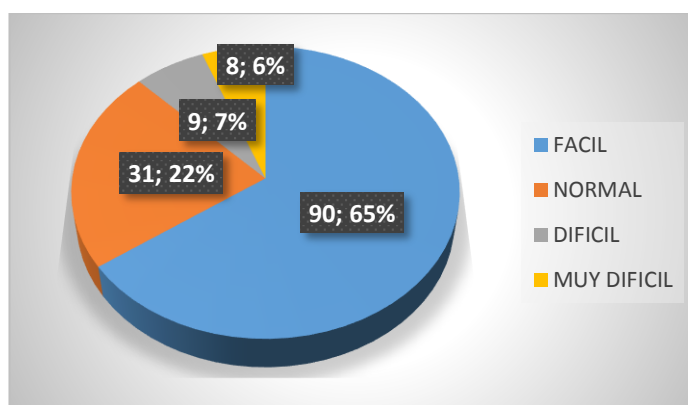
Interpretación:

Se puede decir que el 100% de los estudiantes han utilizado el entorno virtual de aprendizaje denominado EDMODO para la construcción del aprendizaje, lo que significa que los estudiantes poseen conocimientos sobre la utilización de un EVA.

Pregunta No. 3.

La utilización de los EVA le resulta:

*Gráfica 23. La utilización de los EVA le resulta*



Elaborado por: La autora

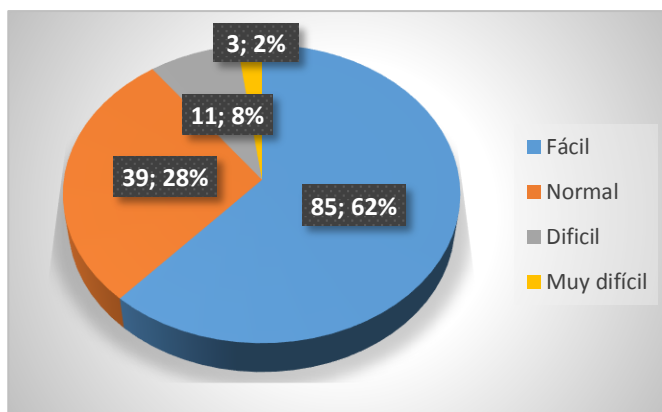
Interpretación:

Se puede evidenciar que a los estudiantes en su gran mayoría les resulta fácil la utilización de un EVA, sin embargo se puede identificar que hay estudiantes que afirman que su utilización es normal y pocos estudiantes que les resulta muy difícil el uso de la misma.

Pregunta No. 4.

¿En la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic su aprendizaje le resulta?

Gráfica 24. En la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic su aprendizaje le resulta



Elaborado por: La autora

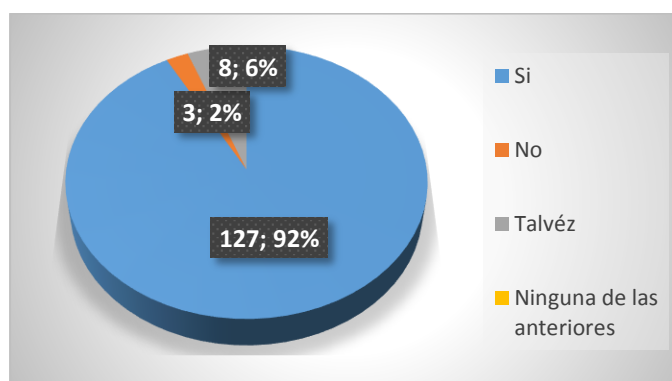
#### Interpretación:

Es notable evidenciar que los estudiantes en su gran mayoría con el 62% les resulta fácil el aprendizaje de la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, sin embargo hay que tener en cuenta que para los demás estudiantes el aprendizaje les resulta normal y a un mínimo difícil.

#### Pregunta No. 5.

¿Considera usted que la utilización de programas de software mejoraría el aprendizaje de los cómics?

Gráfica 25. Considera usted que la utilización de programas de software mejoraría el aprendizaje de los cómics



Elaborado por: La autora

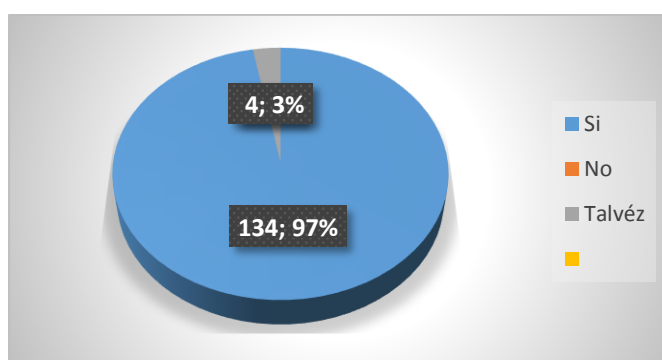
## Interpretación

Según el análisis se puede evidenciar que los estudiantes en la gran mayoría con un 92%, creen que los programas de software para la creación de los cómics mejorarían el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

## Pregunta No. 6

¿Le gustaría aprender cómics a través de la utilización de TICS?

Gráfica 26. Le gustaría aprender cómics a través de la utilización de TICS



Elaborado por: La autora

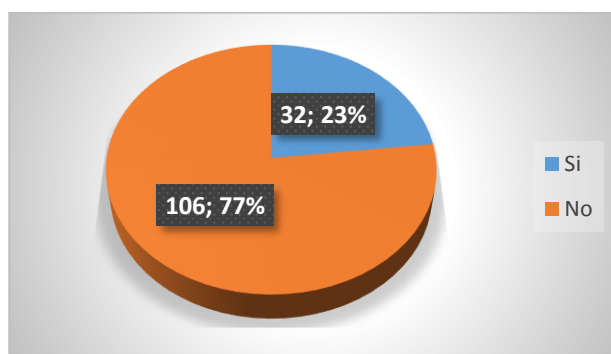
## Interpretación:

En base a las encuestas se puede observar que los estudiantes en la gran mayoría con un 97%, si les gustaría aprender cómics a través de la utilización de TIC, lo que es una ventaja ya que se cuenta con la predisposición de los estudiantes para aprender mediante el uso de la tecnología.

## Pregunta No. 7

¿Ha utilizado programas de software para la creación y ejecución de cómics?

Gráfica 27. Ha utilizado programas de software para la creación y ejecución de cómics



Elaborado por: La autora

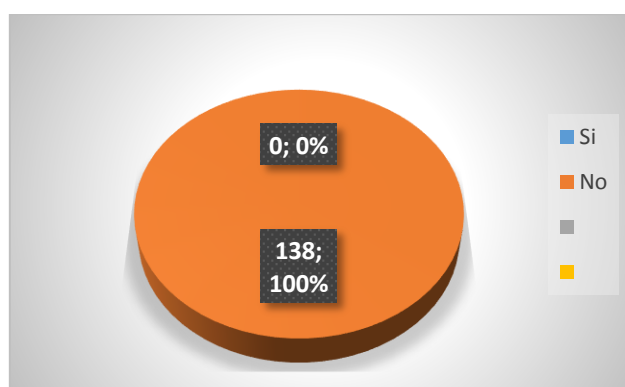
Interpretación:

Es notable evidenciar que los estudiantes en su gran mayoría con el 77%, si han experimentado con un programa de software para la creación de cómics.

Pregunta No. 8

¿Conoce usted el programa Pixton para crear cómics?

Gráfica 28. Conoce usted el programa Pixtón para crear cómics



Elaborado por: La autora

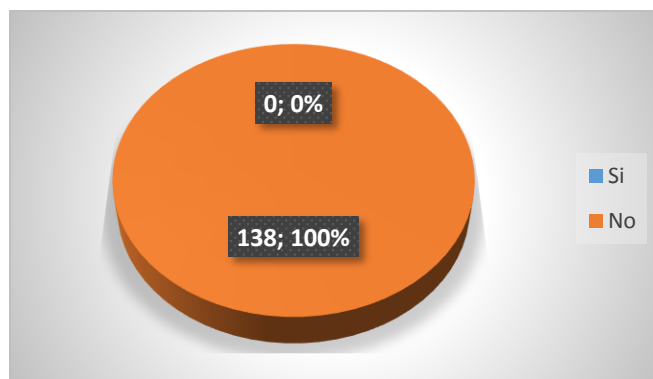
Interpretación

En base a los datos recopilados de las encuestas realizadas se puede apreciar que los estudiantes no conocen en su totalidad el programa Pixton para la creación de cómics, lo que significa que es una gran desventaja para el bloque de cómic.

Pregunta No. 9

¿Conoce usted el programa Toondoo para crear cómics?

Gráfica 29. Conoce usted el programa Toondoo para crear cómics



Elaborado por: La autora

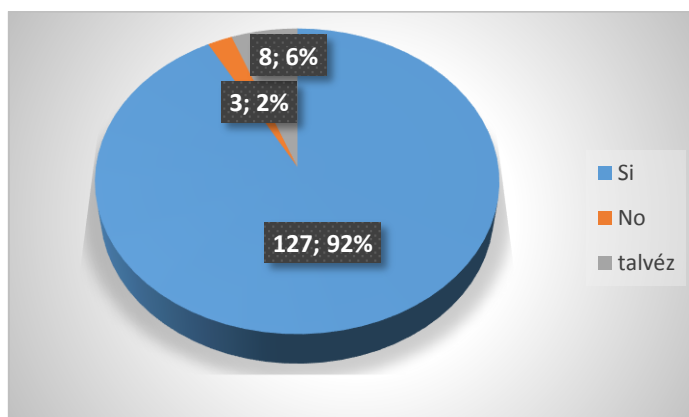
Interpretación:

En base a los datos recopilados de las encuestas realizadas se puede apreciar que los estudiantes no conocen en su totalidad el programa Toondoo para la creación de cómics, lo que significa que es una gran desventaja para el bloque de cómic.

Pregunta No. 10

¿Le gustaría que el/la docente de Educación Artística utilice un espacio virtual para que usted pueda reforzar sus conocimientos en cómic fuera del aula de clase?

Gráfica 30. Le gustaría que el/la docente de Educación Artística utilice un espacio virtual para que usted pueda reforzar sus conocimientos en cómic fuera del aula de clase



Elaborado por: La autora

Interpretación:

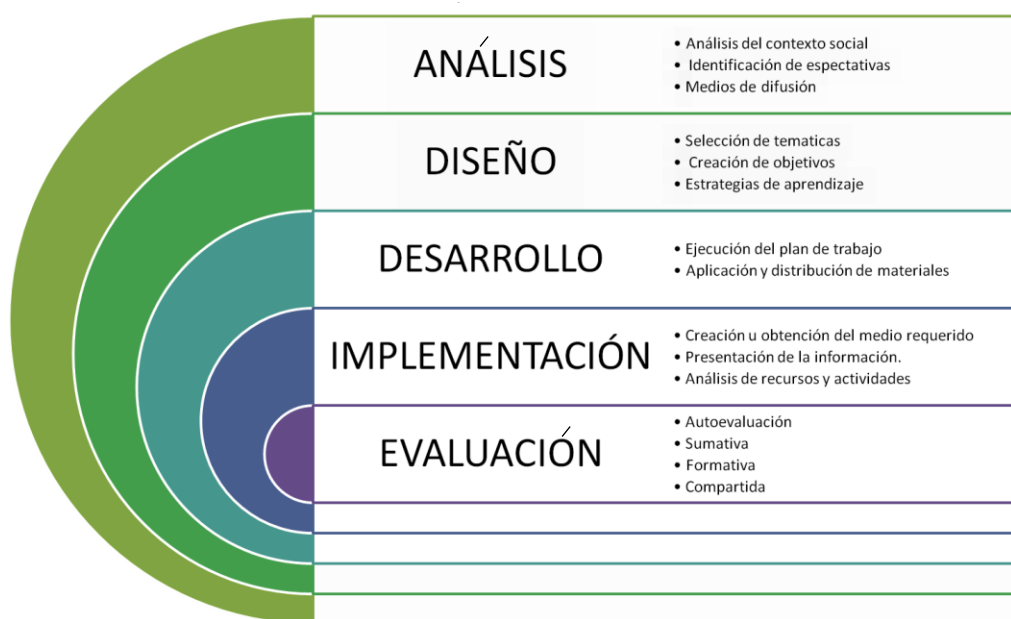
Se puede evidenciar que a los estudiantes en su mayoría con un 92%, si les gustaría que los docentes de Educación Artística utilicen un espacio virtual, para que puedan reforzar sus conocimientos fuera del aula de clase a demás facilitaría la labor docente y el desarrollo integral de los estudiantes.

## 4.2. Método aplicado

Para el desarrollo del espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la educación artística de primer año de BGU se utilizó la metodología ADDIE, que es un modelo de diseño instruccional que se puede utilizar para realizar cualquier tipo de actividades relacionadas con el proceso de aprendizaje, siempre y cuando se utilice conjuntamente con la tecnología tal como se puede apreciar en (Belloch) y (Muñoz, 2011).

El modelo ADDIE consta de las siguientes fases:

Figura 35. Modelo ADDIE consta de las siguientes fases



Fuente: Steven J. McGriff. Instructional Systems, College of Education, Penn State University 09/2000

### Fase de análisis

Previo a las encuestas realizadas a los docentes del área de Educación Artísticas y a los/las estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Ambato jornada vespertina, se logra identificar que no utilizan recursos y herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics, lo que se entiende que los cómics solamente se la realiza mediante la utilización de papel y lápiz como en épocas pasada, además los docentes no cuentan con un EVA que les facilite la labor docente en el proceso de aprendizaje debido a que son inmigrantes digitales y se les dificulta el uso de la tecnología.

### Fase de diseño

En esta fase del ciclo de diseño se inicia con los bosquejos preliminares de acuerdo a los requerimientos obtenidos en la primera fase, teniendo en cuenta los resultados de las encuestas realizadas a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Ambato jornada vespertina; el diseño del cómic se lo desarrollará basados en los contenidos del bloque curricular para primer año de BGU.

### Fase de desarrollo

Una vez realizado los bosquejos preliminares tanto de los cómics como del alojamiento de las rúbricas de evaluación se inicia con la selección del software en el que se va a desarrollar cada una de las tiras cómicas aplicando las destrezas, capacidades y potencialidades que se deben ejecutar para la creación y culminación del proyecto, el mismo que está enfocado en la asignatura de Educación Artística para primer año de BGU.

### Fase de implementación

En esta fase se inicia con la socialización de las temáticas expuestas con los estudiantes de primer año de BGU, quienes inician la verificación y la validación de cada uno de los errores y defectos que va teniendo esta fase y a la vez la resolución de cada uno de ellos; se toma en cuenta también la discusión y búsqueda de planes alternativos con la finalidad de que el primer prototipo sea el más adecuado para su utilización.

Fase de evaluación

En esta fase se inicia con el desarrollo de las pruebas y de esta manera iniciar con la medición de estándares de cumplimiento en la calidad, también se prosigue con las evaluaciones continuas y formativas para evaluar el curso con las temáticas de la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic para primer año de BGU.

#### **4.3. Materiales y Herramientas**

Herramientas

Para el presente proyecto de investigación y desarrollo se hace uso de las herramientas de la web 2.0, enfocadas al desarrollo de cómic, mismas que serán puestas en práctica por los docentes del área de Educación Artística y por los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa Ambato.

Espacio virtual en Wix

Para el desarrollar del espacio virtual se utilizó la herramienta Wix, la misma es un editor online que permite la creación y publicación de un sitio web, su uso es sumamente fácil e intuitivo, contiene una interfaz gráfica que permite arrastras y colocar lo que el usuario necesite, se puede hacer uso de las plantillas ya creadas profesionalmente o se puede realizarlas desde cero, se puede utilizar la versión gratuita por un tiempo de prueba o comprar el dominio por un costo mensual o anual.

Se puede utilizar Wix para el negocio, empresas y como una plataforma educativa, su contenido debe ser tener una información versátil y didáctica misma que estará en línea y será gratuita.

#### **Adquisición de Wix**

Para el desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la asignatura de educación artística se adquirió Wix, que permitió crear y publicar los contenidos e indicaciones referentes a la asignatura, convirtiéndose en un apoyo importante para el proceso educativo.

Figura 36. Adquisición de dominio Wix

[Imprimir](#)

**Wix.com**  
Wix.com LTD

**FACTURA #120305241**

**Para**  
Priscila Mosquera  
Av. Amazonas  
Banos  
593 EC

**Detalles**  
Estatus de la factura - Cerrada  
Fecha de Emisión: 17-jun-2016

N.º de servicio	Nombre del servicio	Periodo de facturación	Periodo de facturación	Cantidad	Cantidad
1455059	Unlimited	17-jun-2016 - 17-jun-2017	Anualmente	1	US\$149.00
Cupón de descuento					(US\$74.50)
<b>Total</b>					<b>US\$74.50</b>

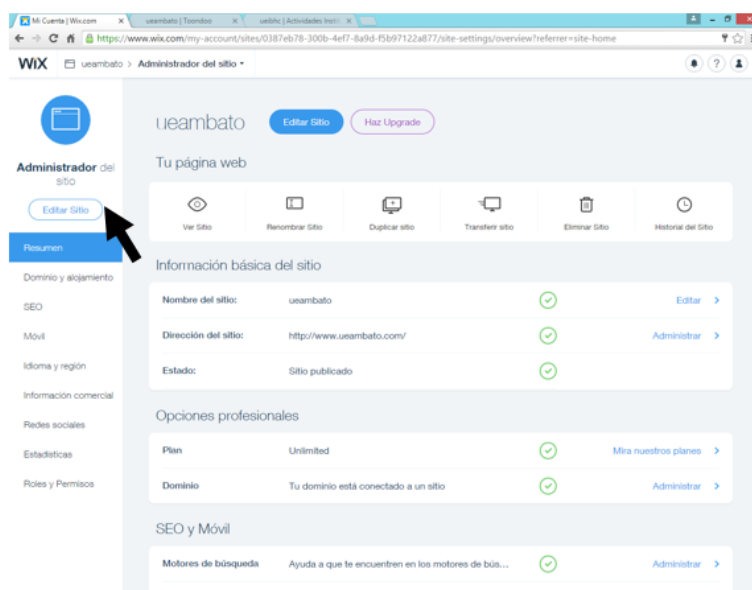
  

Fecha de pago	Método de pago	Cantidad
17-jun-2016	AMEX 8003	US\$74.50
<b>Total</b>		<b>US\$74.50</b>

Fuente: <https://premium.wix.com/wix/api/SBSInvoiceDetails?invoiceId=120305241>

Adquisición y pago del dominio de Wix durante 1 año para su utilización con los docentes y estudiantes del área de Educación Artística de la Unidad Educativa Ambato.

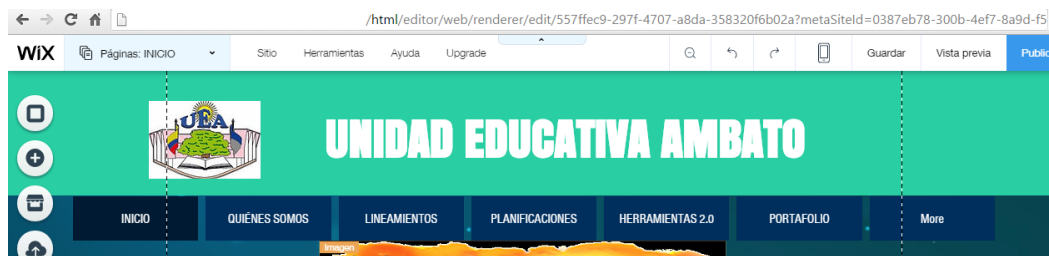
Figura 37. Ingreso al sitio en Wix.



Fuente: <https://www.wix.com/my-account/sites/0387eb78-300b-4ef7-8a9d-f5b97122a877/site-settings/overview?referrer=site-home>

Ingreso y administración de la información en Wix, se puede observar algunas opciones mismas que se permite editar o administrar, para modificar el sitio ingresamos a la parte superior izquierda en donde se puede visualizar una opción que dice administrador de sitio-editar sitio, dar clic para realizar este proceso y colocar la información correspondiente.

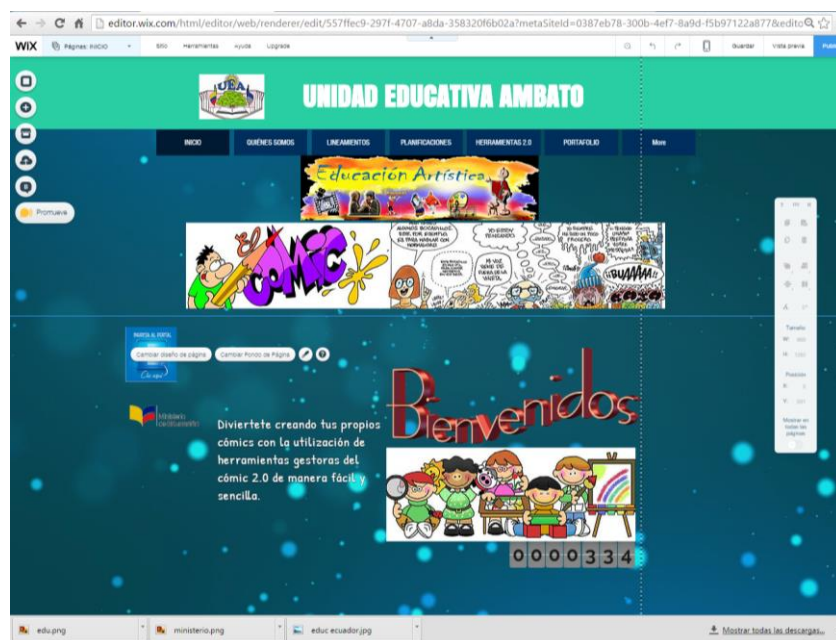
Figura 38. Menú de espacio web.



Fuente: <http://editor.wix.com>

Creación y edición del espacio virtual basado en herramientas del cómic 2.0, el mismo contiene un menú en la parte superior que está dividida por varias opciones como se expone a continuación.

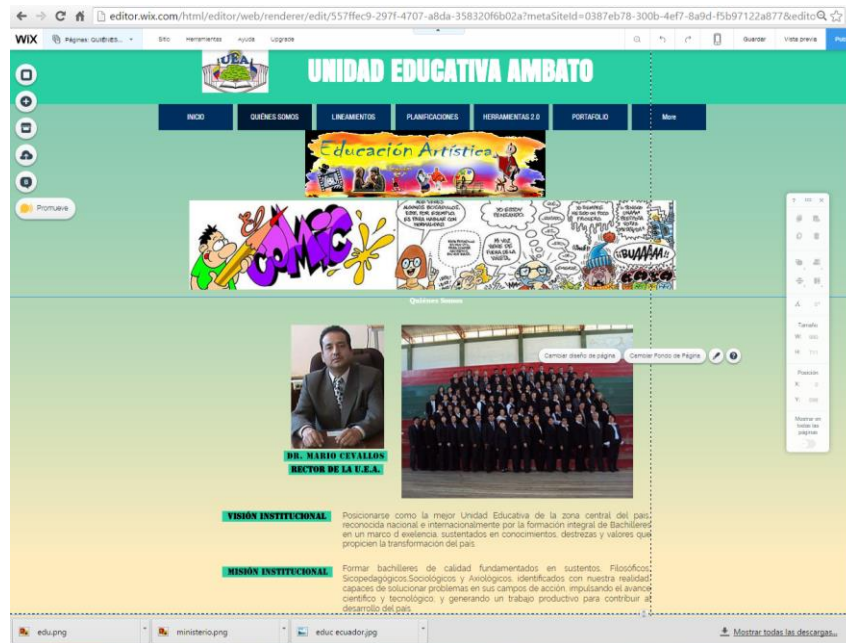
Figura 39. Inicio



Fuente: <http://editor.wix.com>

La primera opción en el espacio virtual es el de **Inicio**, en el que se puede visualizar una calurosa bienvenida y presentación de la misma.

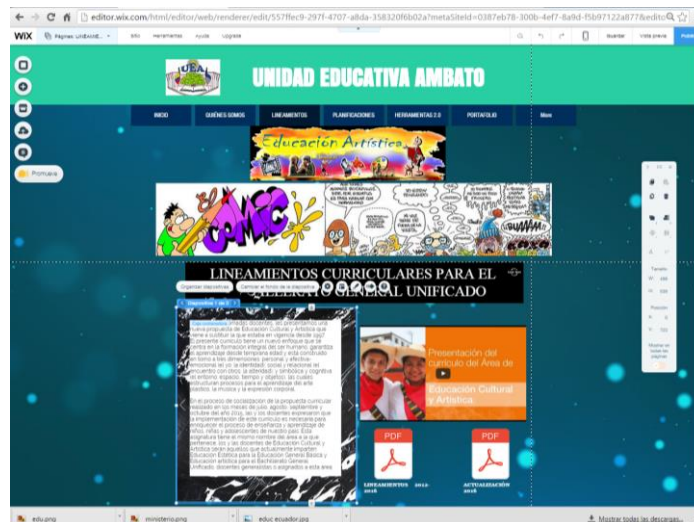
Figura 40. Quienes Somos



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la segunda opción del menú se visualiza **Quiénes Somos**, en la que se expone la misión y visión institucional y al rector de la Unidad Educativa Ambato Dr. Mario Cevallos.

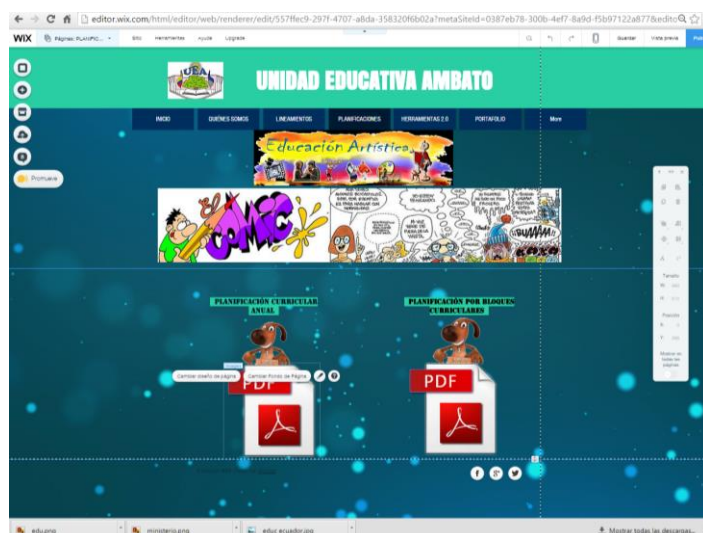
Figura 41. Lineamientos



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la tercera opción del menú se puede observar los **Lineamientos** curriculares establecidos por el Ministerio de Educación y la nueva actualización 2016, los mismos que se pueden descargar.

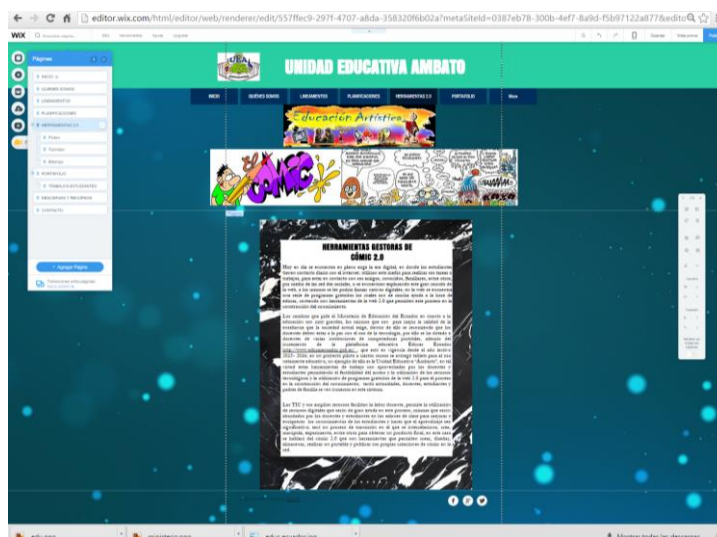
Figura 42. Planificaciones.



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la cuarta opción se puede apreciar la opción de **Planificaciones** que está a disposición de docentes, estudiantes y padres de familia, las planificaciones que aquí se alojan son la anual y por bloques.

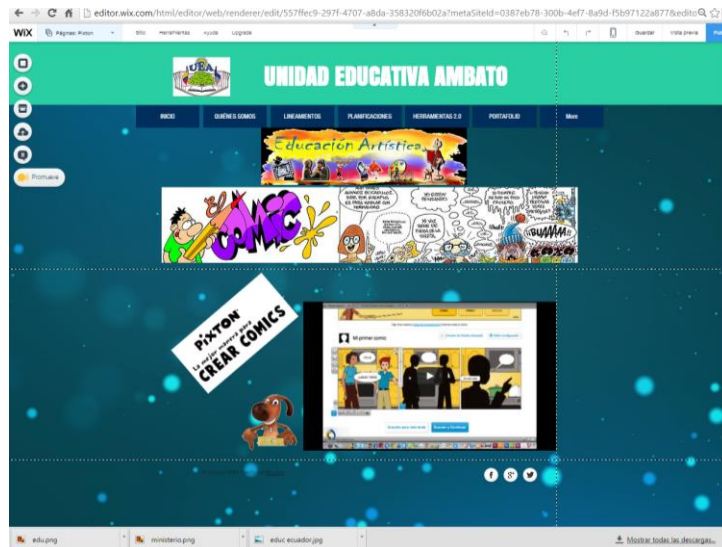
Figura 43. Herramientas



Fuente: <http://editor.wix.com>

La quinta opción del menú corresponde a las **Herramientas 2.0**, en esta ventana se puede apreciar una breve explicación de algunas herramientas útiles para la creación de cómics las mismas que pueden ser utilizadas según la necesidad del docente para ser aplicadas con los estudiantes.

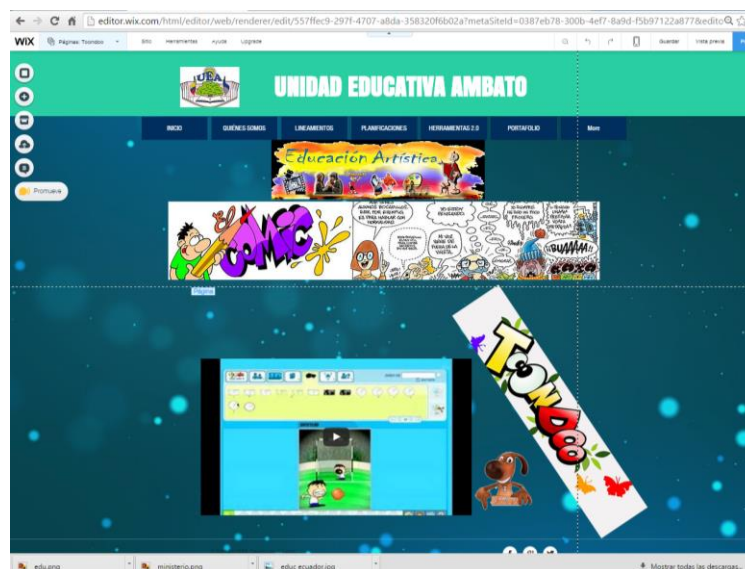
Figura 44. Pixton



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la sub división de herramientas 2.0 se puede apreciar la opción de Pixton, existe un video tutorial para utilizar la herramienta y un enlace para acceder a la página.

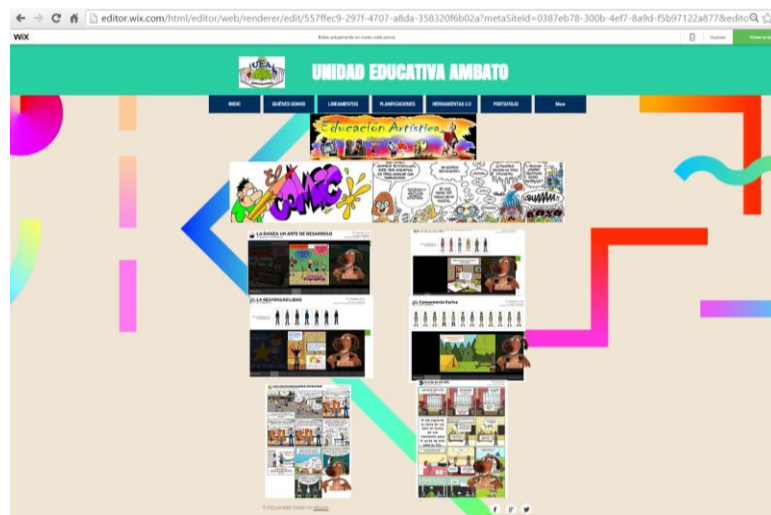
Figura 45. Toondoo



Fuente: <http://editor.wix.com>

La siguiente herramienta a visualizar es la de Toondoo, se encuentra con el correspondiente video tutorial y un enlace para acceder a la página, y de esta forma se procede a cada una de las herramientas puestas a consideración.

Figura 46. Portafolio



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la sexta opción del menú se puede visualizar el **Portafolio**, que contiene imágenes y links para acceder a los trabajos realizados por los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento.

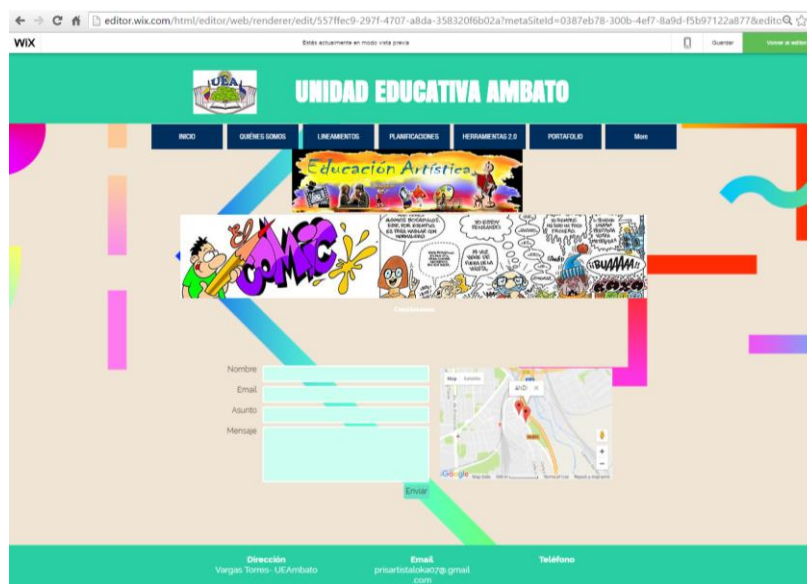
Figura 47. Recursos



Fuente: <http://editor.wix.com>

En la séptima opción que corresponde a **Recursos**, se podrá apreciar la información a ser utilizada para llevar a cabo este proceso.

Figura 48. Contactos



Fuente: <http://editor.wix.com>

La octava y última opción que corresponde a **Contactos** permite realizar la localización correspondiente y observar la ubicación de la Unidad Educativa Ambato.

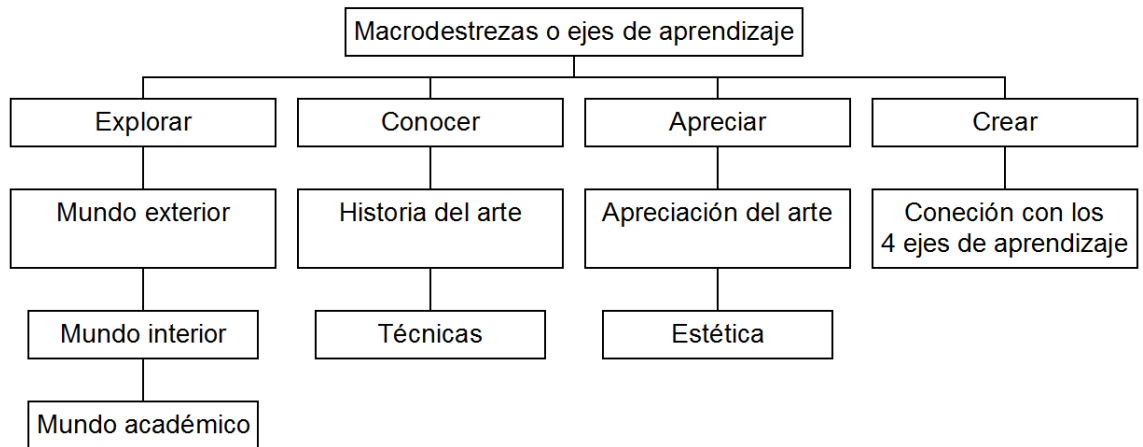
De esta manera queda establecido el espacio virtual para que docentes y estudiantes puedan acceder con el ingreso al link [www.ueambato.com](http://www.ueambato.com), es así que los docentes previo a las indicaciones señaladas en las clases y con el aviso pertinente en la plataforma del Ministerio de Educación Ecuador <http://www.educarecuador.gob.ec/index.php>, pueden ingresar y llevar a cabo las actividades expuestas.

## Materiales

Para el proceso de creación y ejecución de los cómics se hace uso de los siguientes materiales, los mismos que serán utilizados de una manera conjunta con el EVA de Pixtón, ya que será la herramienta principal que se utilizará con los estudiantes y docentes para el proceso de aprendizaje:

Primero en la asignatura con los estudiantes se debe desarrollar las macrodestrezas o ejes de aprendizaje, que en este caso son:

Figura 49. Macrodestrezas o ejes de aprendizaje



Fuente: (Ministerio de Educación, s.f.)

Los contenidos que se tratarán para cómic a partir de los lineamientos del Ministerio de Educación, en la asignatura de Educación Artística (Ministerio de Educación, s.f.), son los siguientes:

Tabla 11. Mi entorno social y yo

<b>BLOQUE CURRICULAR: Mi entorno social y yo</b>	
<b>Ejes del aprendizaje</b>	<b>Destrezas con criterio de desempeño</b>
<b>Explorar</b>	Documentar las relaciones sociales más importantes del entorno, a través de la fotografía, el video o el texto.
	Elaborar representaciones de arte visual o escénico que expresen sentimientos a partir del reconocimiento de las emociones propias con respecto a las relaciones sociales del entorno.
	Documentar el entorno sonoro local y relacionarlo con el entorno social y los valores culturales.
	Discutir acerca del amor, la libertad y la responsabilidad social desde la comparación de distintos puntos de vista de los valores personales y sociales.
<b>Conocer</b>	Investigar la historia del cómic o historieta a través de la diferenciación de los diversos géneros del lenguaje.
	Reconocer los códigos cinéticos del cómic a partir del análisis de una viñeta.
<b>Apreciar</b>	Analizar un cómic o historieta a través de la interpretación de su entorno social y cultural.
	Analizar una obra de teatro de la calle con base en la valoración la perspectiva del observador.
	Analizar el valor estético de obras de arte informales, a partir de la observación de sus ejemplos.
<b>Crear</b>	Identificar el empleando el lenguaje para verbal en situaciones cotidianas por medio de la redacción de una comunicación escénica.
	Transformar una historieta mediante la incorporación de diálogos, onomatopeyas y otras expresiones.
	Construir una historieta, utilizando el lenguaje del cómic, partiendo de historias cortas inspiradas en la propia experiencia
	Aplicar los componentes verbales del cómic por medio de la representación de los personajes de historietas.

Fuente: (Ministerio de Educación, s.f.)

En base a los ejes de aprendizaje y a las destrezas con criterio de desempeño se realiza las siguientes actividades por semana, los estudiantes deben poner a flote sus habilidades, destrezas y potencialidades para crear el cómic en el EVA de Pixton.

Tabla 12. Actividades

<b>Bloque curricular: Mi entorno social y yo</b>			
Ejes de aprendizaje	Semanas	Destreza	Actividades
Crear	Semana 1	Crear el avatar en Pixton	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear del avatar en Pixton siguiendo instrucciones.</li> <li>2. Explicar del uso del EVA.</li> </ol>
	Semana 2	Aplicar los componentes verbales del cómic por medio de la presentación de los personajes de historieta	<p>Considerando que es la primera vez que utiliza el programa Pixton se realizará las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el tema que va a tratar en el cómic</li> <li>2. Escoger el formato de las viñetas.</li> <li>3. Agregar personajes</li> <li>4. Utilizar escenarios acordes al tema que se va a tratar</li> <li>5. Colocar bocadillos con los diálogos.</li> <li>6. Colocar cartucho y cartelera</li> <li>7. Utilizar el lenguaje icónico y verbal.</li> <li>8. El cómic debe ser corto, máximo 7 viñetas.</li> </ol>
	Semana 3	Identificar el empleo del lenguaje para verbal en situaciones cotidianas por medio de la redacción	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el lenguaje para verbal.</li> <li>2. Escribir lo básico, es decir lo que va a intervenir en la</li> </ol>

		de una comunicación escénica	<p>creación: ambiente o escenario, personajes, conflicto, temática y tono.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Escribir sobre un tema en el que tiene conocimiento.</li> <li>4. Redactar el argumento.</li> <li>5. Escoger un estilo.</li> <li>6. Escoger el formato de las viñetas.</li> <li>7. Verificar que la composición y la secuencia tenga sentido</li> <li>8. Usar diferentes bocadillos o globos.</li> <li>9. Agregar contenido a las viñetas</li> <li>10. Colocar diálogos en los bocadillos o globos</li> <li>11. Planificar tiempo de duración de desarrollo del cómic o historieta</li> <li>12. Personajes de acuerdo a lo que se está tratando</li> <li>13. Historia coherente</li> <li>14. Cuidado en la ortografía</li> </ol>
	Semana 4	Transformar una historieta mediante la incorporación de diálogos, onomatopeyas y otras expresiones.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las onomatopeyas y otras expresiones utilizadas en el cómic</li> <li>2. Escribir lo básico, es decir lo que va a intervenir en la creación: ambiente o escenario, personajes, conflicto, temática y tono.</li> <li>3. Escribir sobre un tema en el que tiene conocimiento.</li> </ol>

			<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Redactar el argumento.</li> <li>5. Escoger un estilo.</li> <li>6. Escoger el formato de las viñetas.</li> <li>7. Verificar que la composición y la secuencia tenga sentido</li> <li>8. Usar diferentes bocadillos o globos.</li> <li>9. Agregar contenido a las viñetas</li> <li>10. Colocar diálogos en los bocadillos o globos</li> <li>11. Planificar tiempo de duración de desarrollo del cómic o historieta</li> <li>12. Personajes de acuerdo a lo que se está tratando</li> <li>13. Historia coherente</li> <li>14. Cuidado en la ortografía</li> </ol>
	Semana 5	<p>Construir una historieta utilizando el lenguaje del cómic, partiendo de historias cortas inspiradas en la propia experiencia.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construir un cómic a través de los temas tratados como: el amor, la libertad, la responsabilidad social entre otros.</li> <li>2. Escribir lo básico, es decir lo que va a intervenir en la creación: ambiente o escenario, personajes, conflicto, temática y tono.</li> <li>3. Escribir sobre el tema elegido</li> <li>4. Redactar el argumento.</li> <li>5. Escoger un estilo.</li> <li>6. Escoger el formato de las viñetas.</li> </ol>

			<p>7. Verificar que la composición y la secuencia tenga sentido</p> <p>8. Utilizar el lenguaje verbal y para verbal ejemplo: los bocadillos, las onomatopeyas, el cartucho, la cartelera,, letras, signos convencionales, entre otros.</p> <p>9. Agregar contenido a las viñetas</p> <p>10. Planificar tiempo de duración de desarrollo del cómic o historieta</p> <p>11. Personajes de acuerdo a lo que se está tratando</p> <p>12. Historia coherente</p> <p>13. Cuidado en la ortografía</p> <p>14. La utilización de viñetas es de acuerdo a la necesidad del estudiante.</p>
--	--	--	---

Elaborado por: La autora

### **Rúbrica para evaluar la creatividad.**

Para evaluar la creatividad en los y las estudiantes se utilizó la siguiente rúbrica de evaluación que contiene 4 indicadores que se habla en el capítulo 3 en 3.6.2, según el punto de vista de varios autores se tomó los más relacionados al medio de desenvolvimiento académico de los estudiantes, se puede apreciar en el Apéndice E:

## Capítulo 5

# Resultados

### 5.1. Producto final del proyecto de titulación

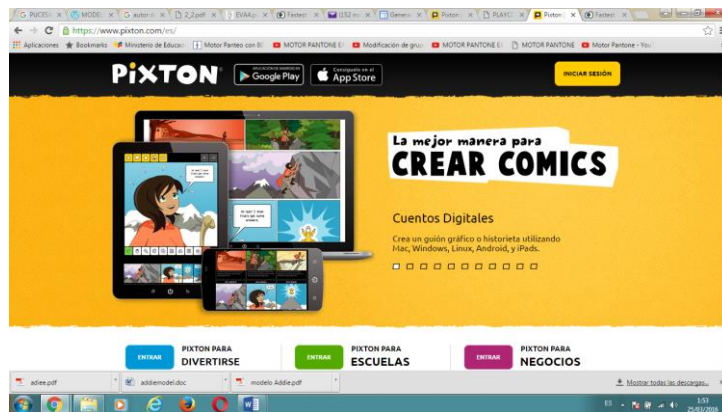
En el primer año de BGU se ha visto la necesidad de implementar un entorno virtual de aprendizaje basados en el cómic 2.0, puesto que en su gran mayoría los estudiantes se ven identificados en esta temática ya que través de la representación gráfica y lingüística se pueden expresar de una manera auténtica; la inserción de las herramientas de la web 2.0 para crear cómics como lo son Pixtón, Toondoo y Bitstrips, permite que los docente realicen sus cómics de manera divertida, dinámica, creativa, aplicando sus destrezas, habilidades y potencialidades las mismas que se ven aprovechadas al máximo en la construcción de las tiras cómicas.

#### 5.1.1 Desarrollo del cómic

En esta sección se va a detallar el diseño de las interfaces de las herramientas utilizadas en el cómic 2.0 como se expone en la sección 4.3, en este caso la que se está utilizando con los estudiantes y docentes es la herramienta Pixton, sin embargo el docente utilizará las herramientas que más le ayuden para el proceso de aprendizaje.

Creación de cómics en Pixton

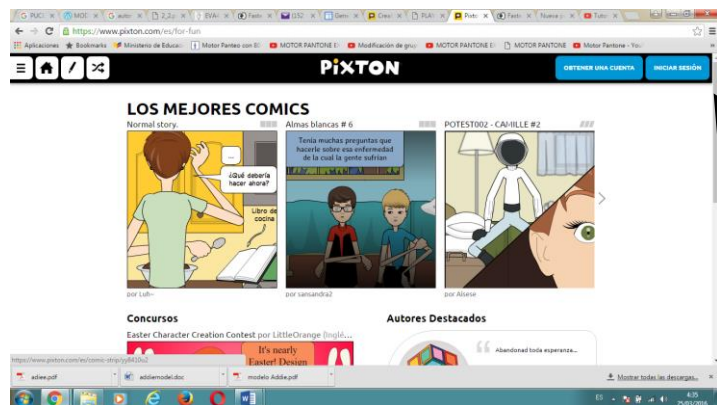
Figura 50. Página de inicio de Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Para utilizar los beneficios de la herramienta Pixton se debe ingresar a la página [www.pixton.com](http://www.pixton.com) y escoger pixtón para escuela.

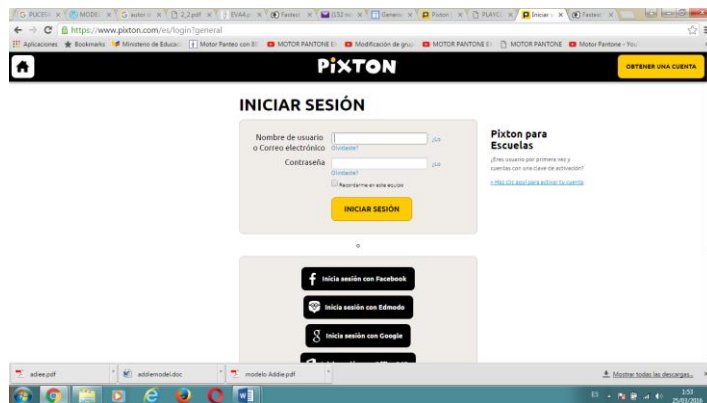
Figura 51. Inicio de sesión en Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En esta ventana se procede a la creación de la cuenta dando clic en obtener una cuenta.

Figura 52. Ingreso de datos

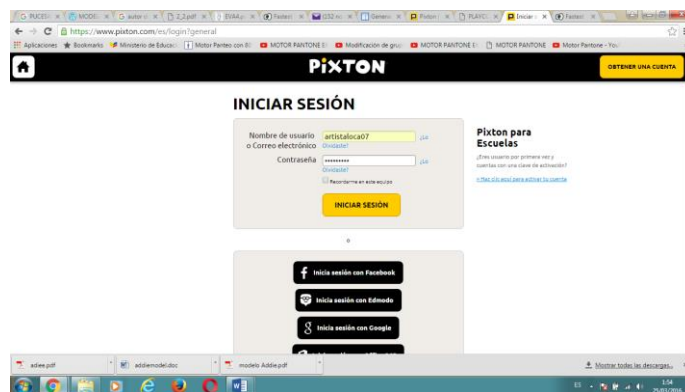


Fuente: <https://www.pixton.com/>

Como siguiente paso se realiza el ingreso de los datos respectivos para obtener la cuenta misma que en un mensaje al correo se verificará los datos y se habilitará la herramienta.

Con la verificación de datos se podrá ingresar a la herramienta web 2.0 generadora de cómics.

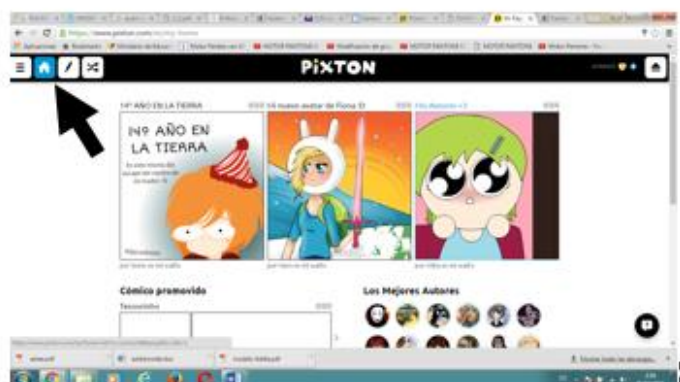
Figura 53. Ingreso de datos



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En esta ventana se debe ingresar el nombre de usuario o el correo electrónico y la contraseña personal para poder acceder a Pixton.

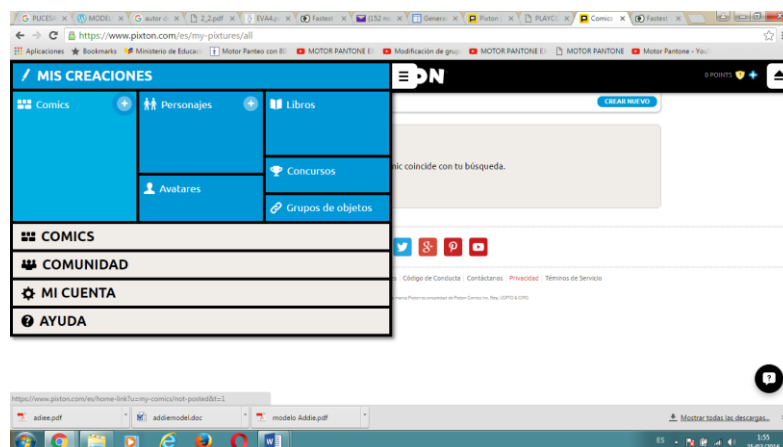
Figura 54. Ingreso a la página de Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Al ingresar con el usuario y contraseña se despliega la siguiente ventana de inicio en la que se puede apreciar diversos cómics y se da clic en el primer ícono de la parte superior izquierdo que corresponde a menú principal.

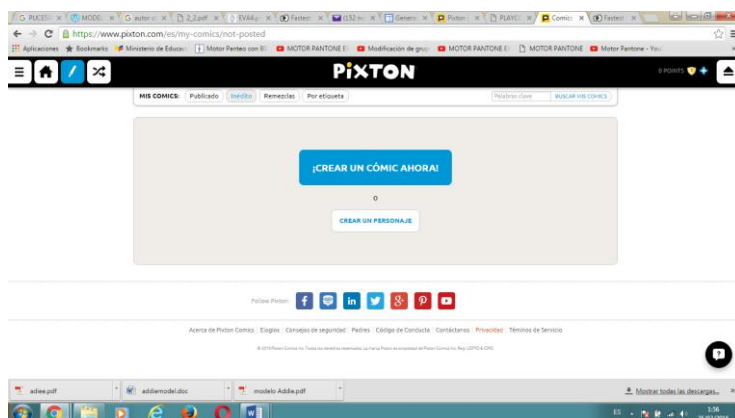
Figura 55. Menú inicial



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Al dar clic en el menú principal se despliega una serie de opciones que se debe revisar, en este caso se ingresa a la opción de mis creaciones-cómics, para poder crear cómics.

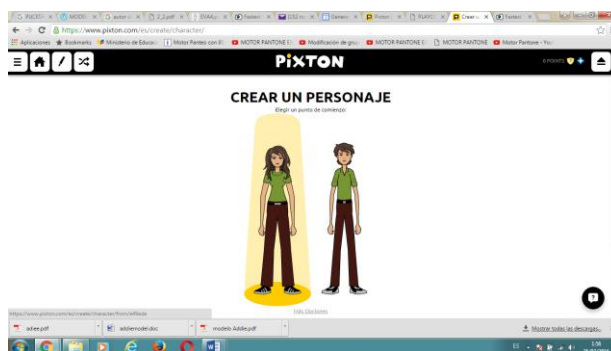
Figura 56. Ingreso para crear un cómic



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Esta ventana aparece luego de seleccionar en el menú inicial, se debe elegir la opción de crear un personaje para continuar al siguiente paso.

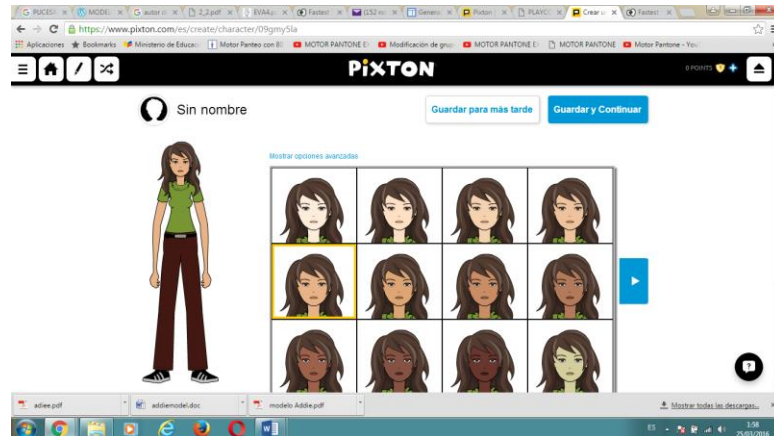
Figura 57. Selección del sexo



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En la ventana que permite crear el personaje se debe elegir el sexo del usuario si es masculino o femenino.

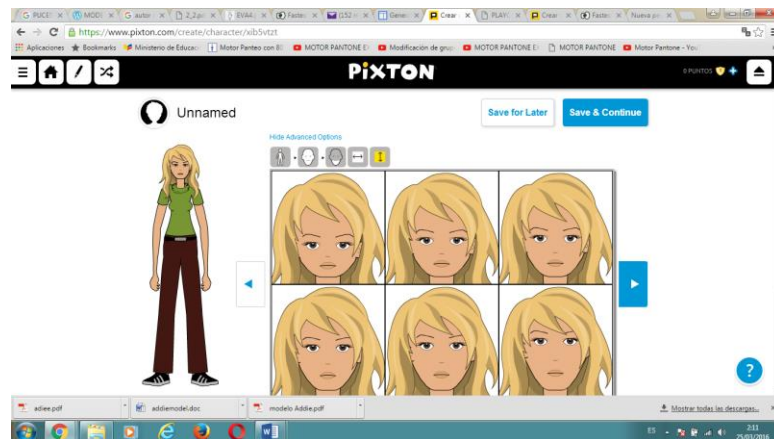
Figura 58. Modificación del personaje



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del color del cabello.

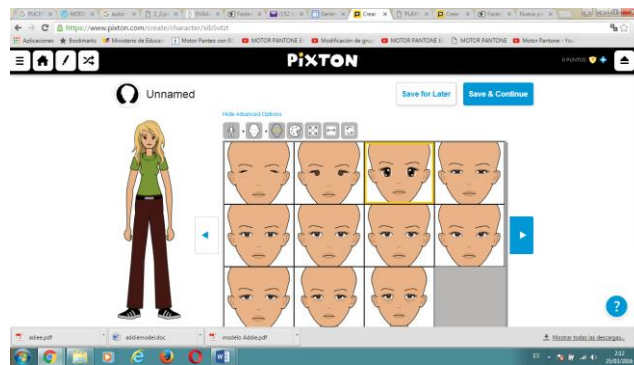
Figura 59. Perfil del rostro



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del perfil del rostro.

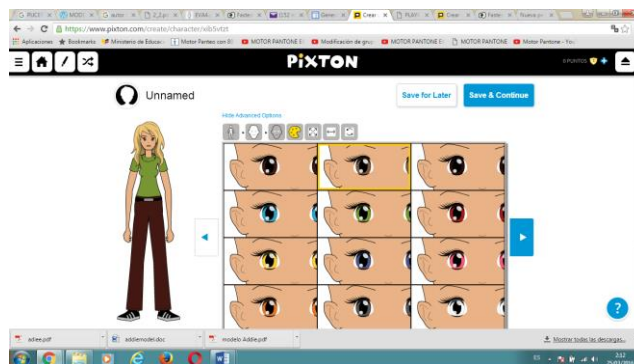
Figura 60. Tipo de ojos



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del tipo de ojos para el personaje creado.

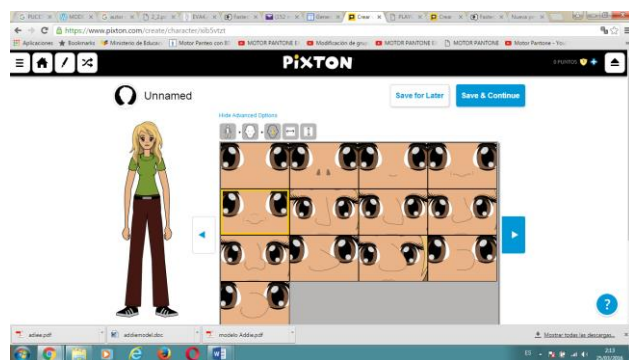
Figura 61. Color de ojos



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del color de ojos que para el personaje

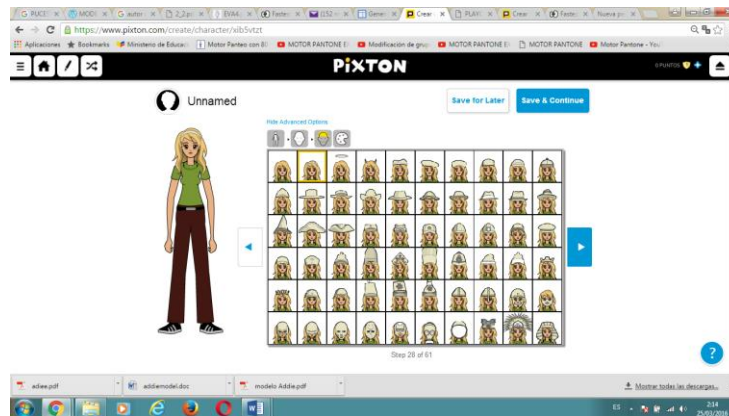
Figura 62. Tamaño de ojos



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del tamaño de los ojos

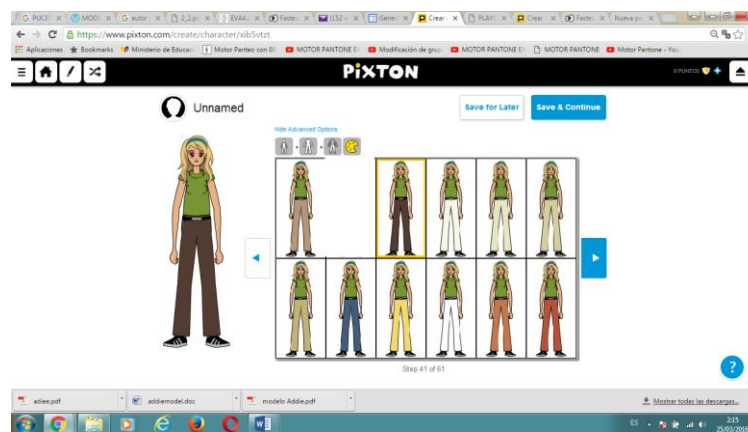
Figura 63. Sección accesorios



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección de los accesorios que se va a poner al personaje.

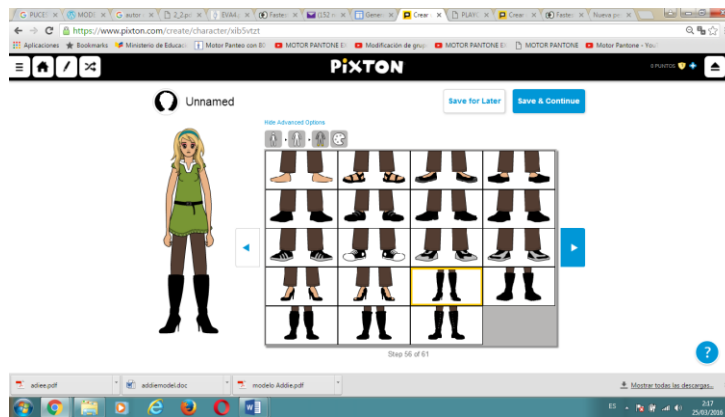
Figura 64. Vestimenta



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Selección del tipo de ropa que va usar el personaje

Figura 65. Tipos de calzado

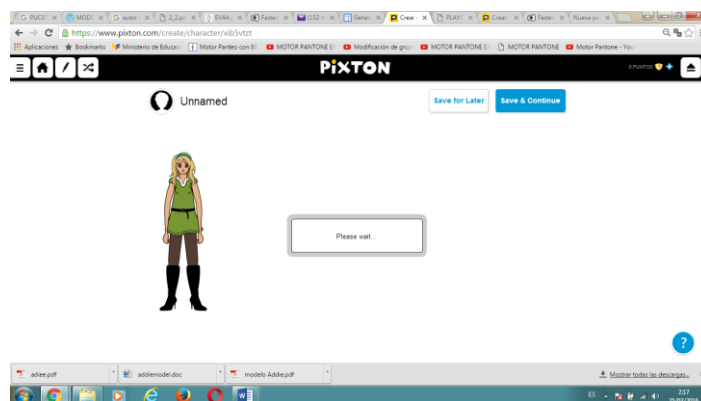


Fuente: <https://www.pixton.com/>

Calzado que va a utilizar el personaje.

Luego de haber escogido el sexo del usuario aparecerán una serie de pasos para crear el personaje de una manera personalizada, se agregará el color de cabello, el corte o modelo del mismo, el perfil del rostro, la forma de los ojos y el color, la forma de la nariz, tamaño del personaje, vestimenta, accesorios como correas, aretes, sombreros, cintillos, entre otros, que serán escogidos al gusto de cada estudiante.

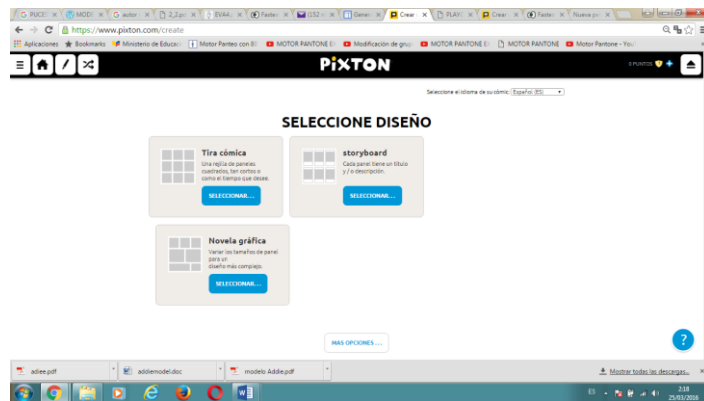
Figura 66. Opción de guardado



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Al culminar con todos los pasos aparecerá un casillero con la opción de guardar el personaje creado, dar clic para guardar para acceder al siguiente paso.

Figura 67. Tipos de viñetas



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Se puede elegir una de las tres opciones que pixtón brinda: *tira cómica*: que consta de una rejilla de paneles cuadrados, *story board*: que se caracteriza porque cada panel tiene un título o descripción y la *novela gráfica* cuyo diseño es más complejo y los paneles varían de tamaño.

Nivel principiante

Figura 68. Niveles para crear el cómic



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Luego aparece la ventana en la que aparece crear una tira cómica en la que se tiene que elegir una de los dos niveles que ahí aparece el primero nivel principiante y el segundo nivel avanzado , en este caso como es la primera vez se elegirá principiante.

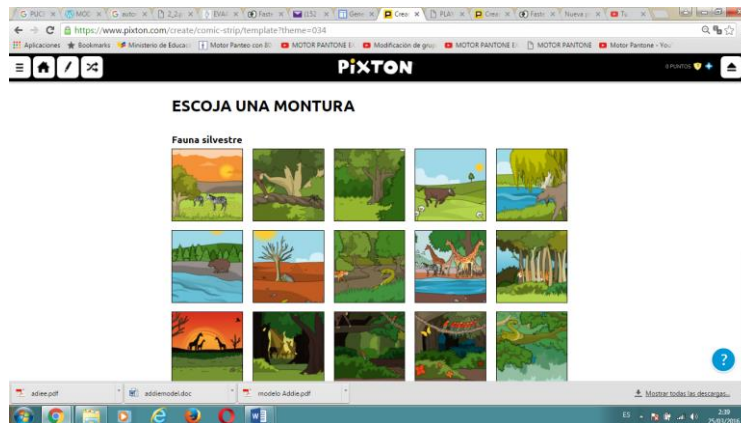
Figura 69. Escenarios 1



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Luego de hacer clic en nivel principiante aparece una ventana que contiene varias escenas o escenarios disponibles en la cual se va a desarrollar el cómic, mismas que tienen diversas perspectivas y entornos, por ejemplo iglesia, campo, desierto, gimnasio, granja, campo de distracciones entre otros, seleccionamos cualquiera de ellas para realizar el comic.

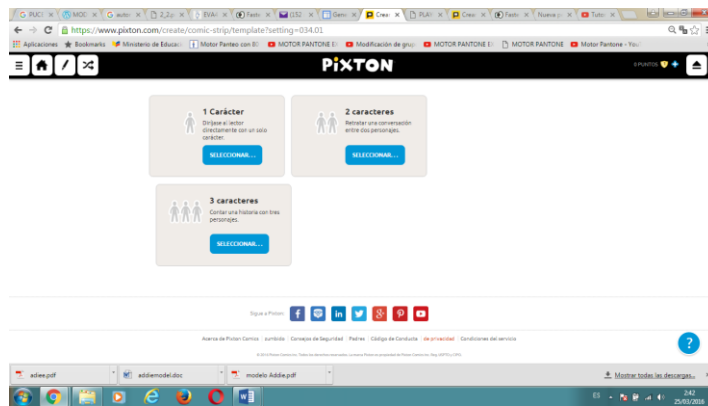
Figura 70. Escenarios 2



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En este caso se eligió fauna silvestre para la creación

Figura 71. Elección de personajes 1



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En esta ventana se debe elegir la cantidad de personajes que van a actuar en el cómic, en este caso se seleccionará 2 personajes.

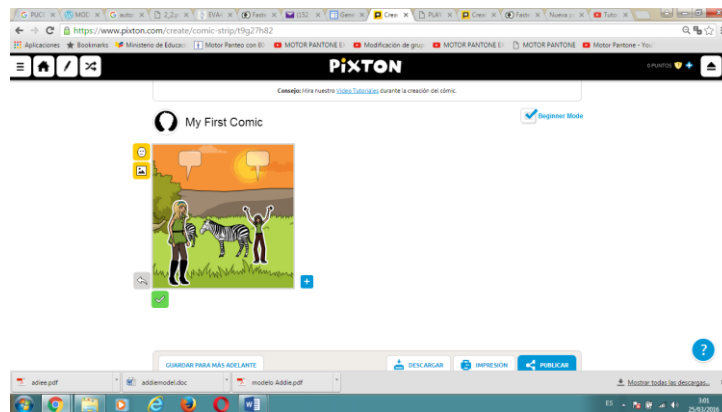
Figura 72. Elección de personajes 2



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En esta ventana se puede elegir a los personajes que van a conformar el cómic, se seleccionará el primer personaje y posterior el segundo personaje.

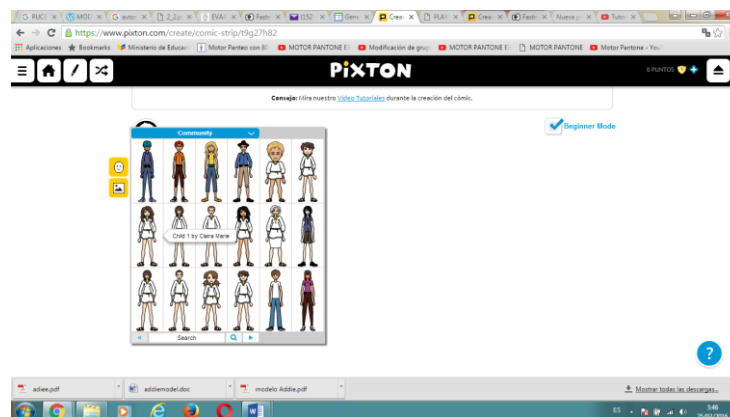
Figura 73. Creación de escenas



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Luego de haber elegido los personajes se debe esperar unos minutos hasta que se creen las escenas y personajes del cómic como se puede apreciar en la ventana, para mover a los personajes se debe hacer clic izquierdo y mantener presionado hasta ubicarlo en el espacio, también se puede escribir los diálogos de los personajes haciendo un clic en el globo o bocadillo.

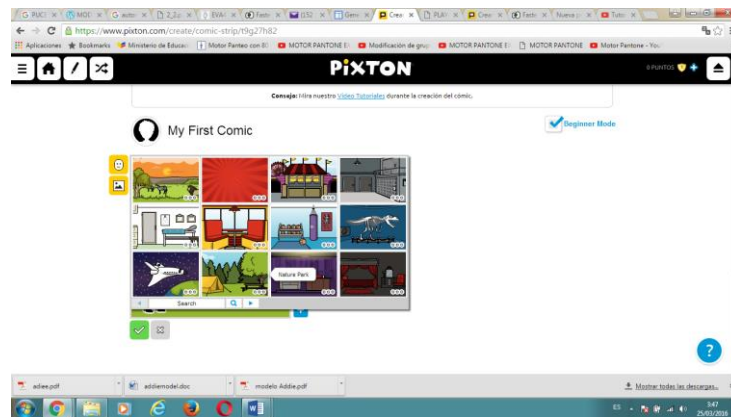
Figura 74. Icono para cambio de personaje



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En el caso de que se quiera colocar otro personaje se recurre a los íconos del lado izquierdo y seleccionamos el primer ícono y posterior al personaje.

Figura 75. Ícono de cambio de escenario



Fuente: <https://www.pixton.com/>

De la misma forma si se desea insertar otro tipo de escenario se recurre al segundo ícono de la parte izquierda y se puede seleccionar según la necesidad suscitada.

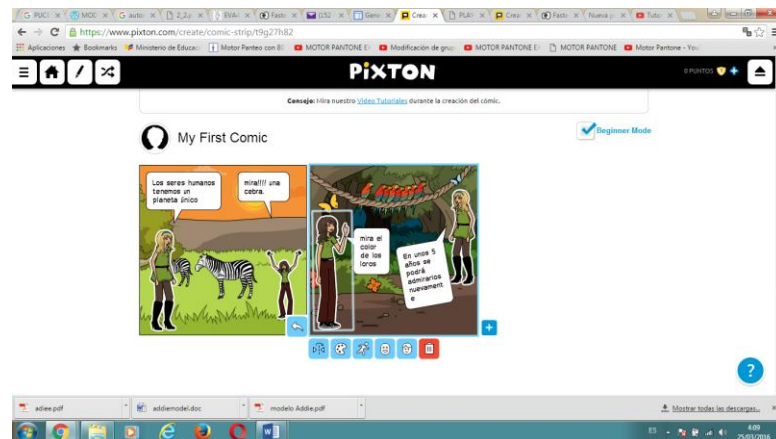
Figura 76. Creación de otra viñeta



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Para crear otra viñeta dar clic en el botón inferior derecho y automáticamente se obtendrá una copia de la primera viñeta con el mismo fondo y personajes que se pueden modificar al gusto con los pasos mencionados anteriormente.

Figura 77. Incorporación de bocadillos a las viñetas y ediciones



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Con los iconos que aparecen en la parte inferior de la viñeta se podrá realizar diversos cambios como las posiciones de la figura, la expresión del rostro, rotar la figura, cambiar el color, insertar y eliminar los personajes y bocadillos, entre otros, de acuerdo a la escena de la viñeta.

Figura 78. Opción de guardado



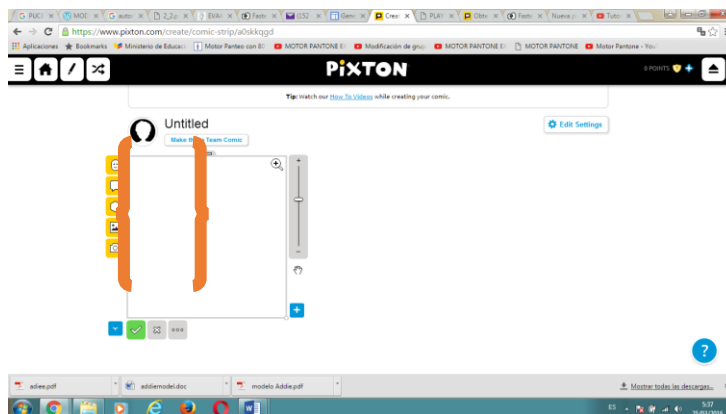
Fuente: <https://www.pixton.com/>

De esta manera se puede crear la tira cómica la misma que se puede descargar, publicar o elegir la opción de guardar para más tarde, esta opción permite que el cómic creado se almacene o guarde en la nube para seguir trabajando en lo posterior.

## Nivel Avanzado

Otra de las opciones de pixtón es la creación de tiras cómicas con el nivel avanzado, la misma que permite tener más control al crear los cómics y posee más opciones, sin embargo el proceso es casi parecido, en esta opción difiere los iconos de opciones.

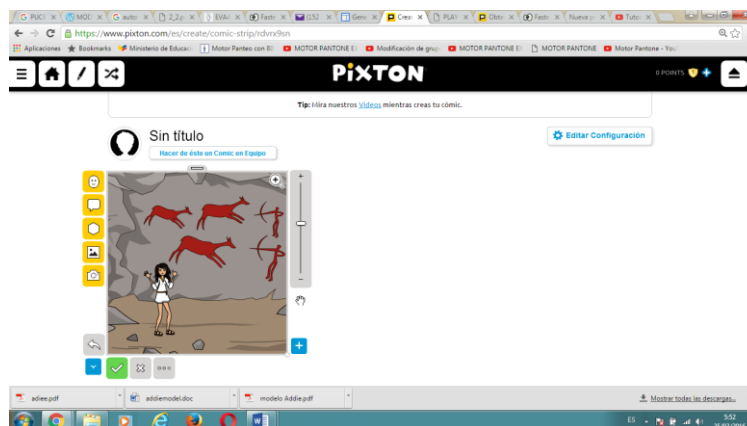
Figura 79. Íconos 1



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Se puede evidenciar que la cantidad de iconos que existen en el nivel avanzado para crear comics es notable.

Figura 80. Íconos 2



Fuente: <https://www.pixton.com/>

En el nivel avanzado se puede visualizar las opciones como: mover objeto, editar expresión, editar apariencias, editar proporciones, editar color, deshacer, insertar escena, devolver, mover hacia el

frente, voltear horizontalmente, duplicar, nivel de efecto borroso, quitar de escena, arrastrar para alejar y acercar, entre otros.

## Creación de cómic en Toondoo

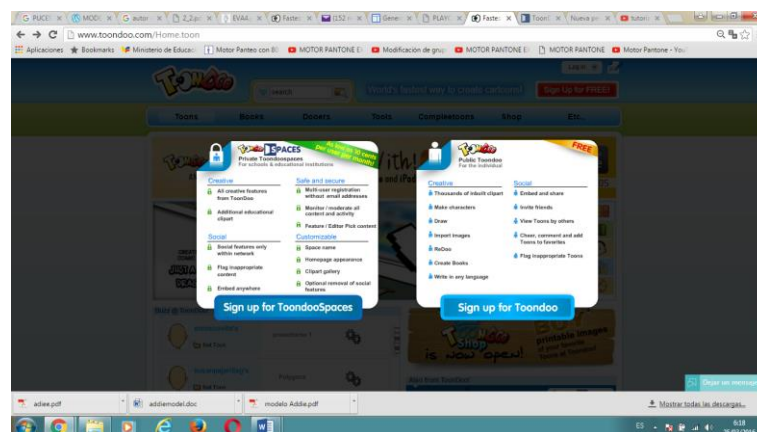
Figura 81. Toondoo



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Para utilizar los beneficios de la herramienta 2.0 Toondoo por 1 mes, se debe ingresar a la página [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com) y dar clic en *Sing Up for FREE*.

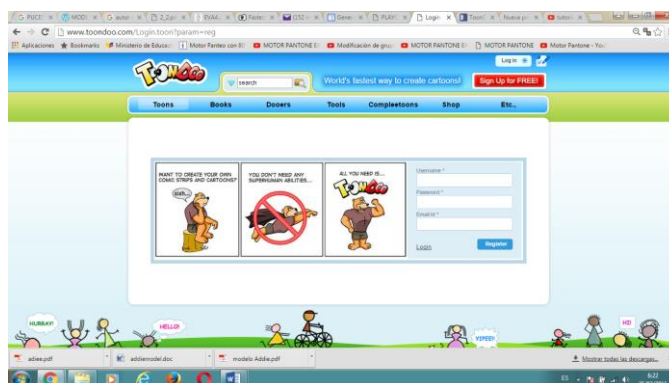
Figura 82. Tipos de ingreso a Toondoo



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se hará uso de la opción que contiene Public Toondoo Fort he Individual.

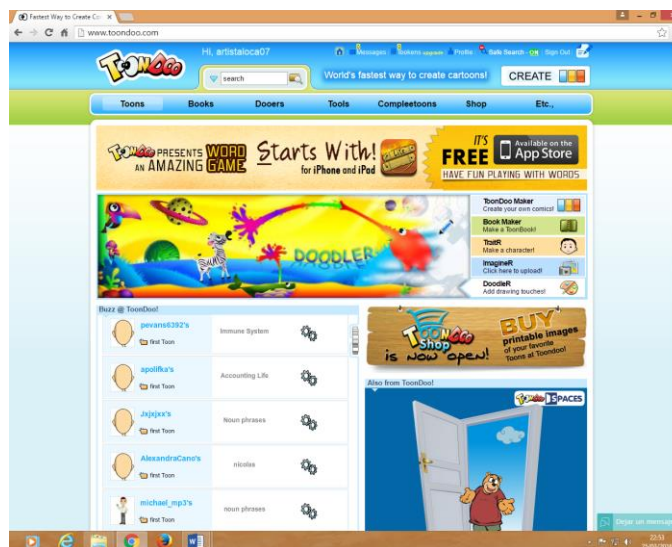
Figura 83. Ingreso de datos



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se procede a ingresar los datos del usuario y contraseña para poder acceder a esta herramienta

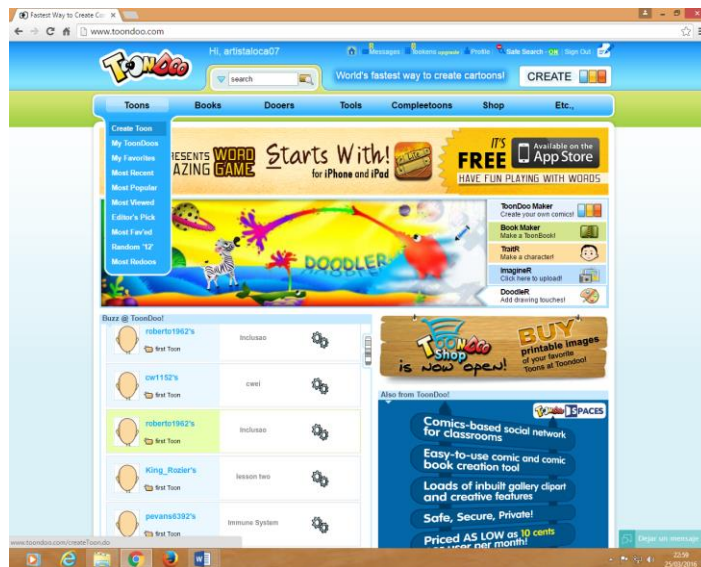
Figura 84. Ventana de inicio



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Se puede apreciar las opciones de Toondoo en la ventana de inicio en la parte superior.

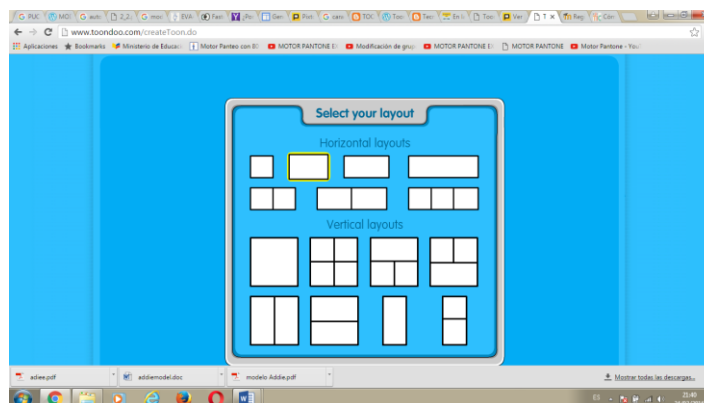
Figura 85. Menú inicial para crear el cómic



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Para poder crear cómics se debe ir a la ícono superior izquierdo Toons o a Tools y luego se da clic en la opción Create Toon o ToonDoo Maker, para proceder a la creación del cómic.

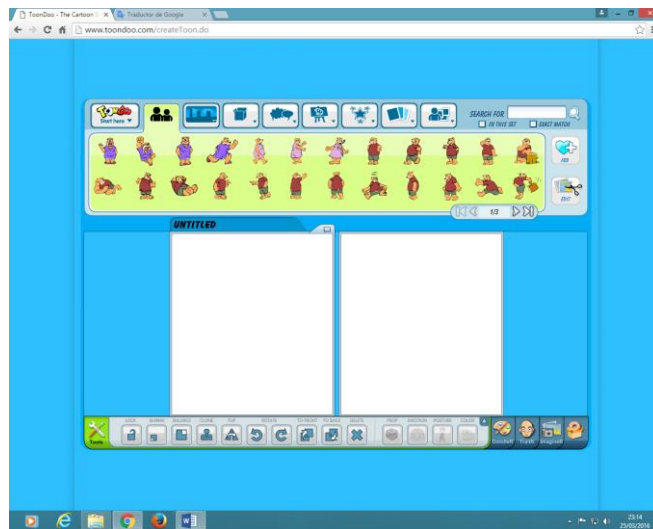
Figura 86. Tipos de viñetas



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se puede seleccionar el formato de las viñetas que se va a utilizar las mismas que pueden ser de forma horizontal o de vertical.

Figura 87. Íconos para la creación del cómic



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se puede apreciar varios íconos que se puede utilizar en esta herramienta para crear los cómics, además de la viñeta seleccionada.

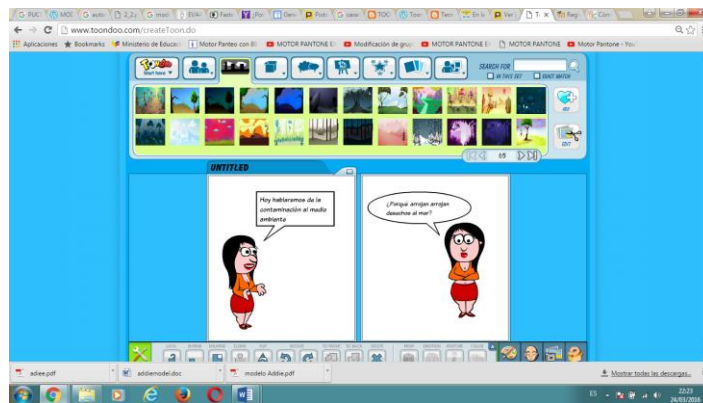
Figura 88. Selección de personajes



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Selección de personajes que compondrán la tira cómica.

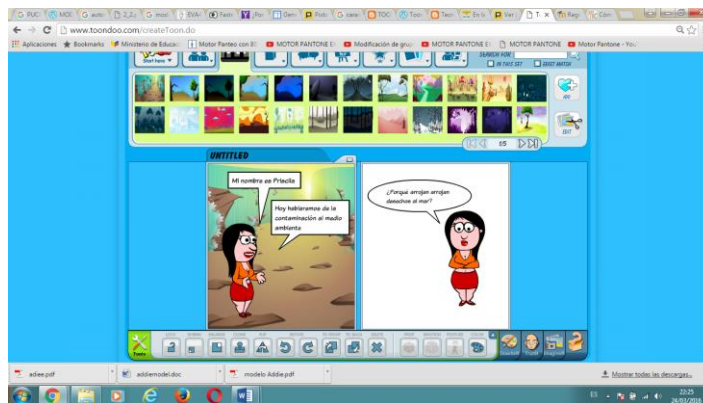
Figura 89. Bocadillos



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Selección e ingreso de bocadillos a la viñeta, los mismos que contienen diálogos.

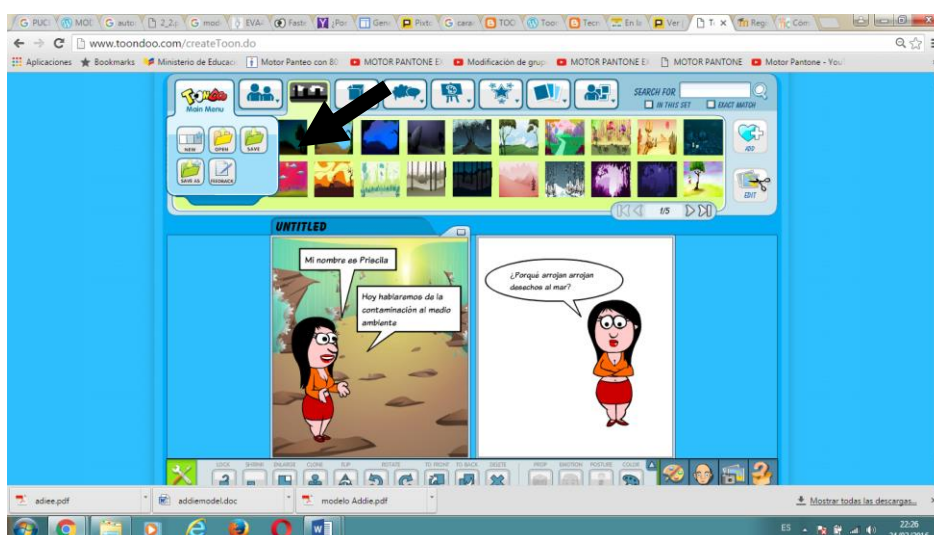
Figura 90. Escenarios



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En las ventanas se puede observar el uso de las diversas opciones de Toondoo como los escenarios, personajes, viñetas; las mismas que se utilizan según se requiera.

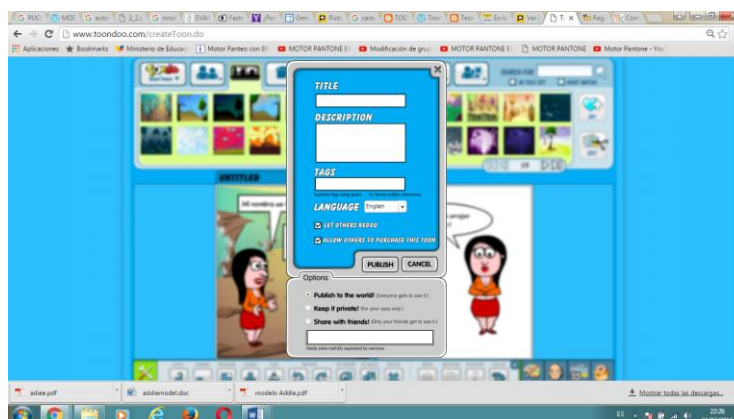
Figura 91. Opción de guardado



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Para guardar los cómic creados se debe buscar en el menú la opción que diga SAVE y se procede a guardar, a partir de ese momento el cómic creado estará disponible en la biblioteca y en lo posterior se podrá ir modificando.

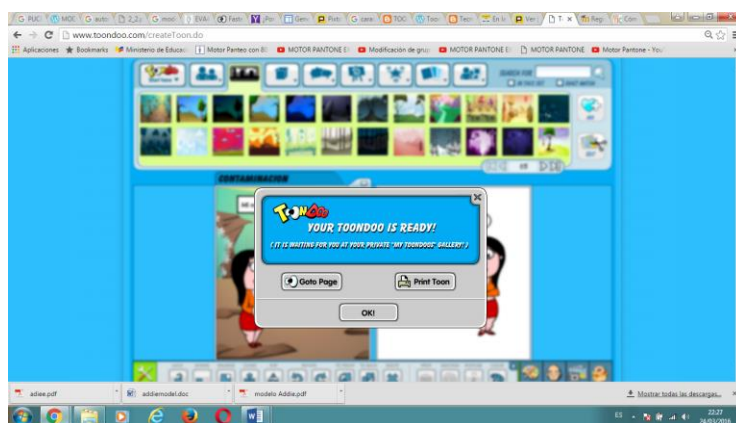
Figura 92. Datos para guardar



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se debe ingresar los datos para poder guardar la tira cómica.

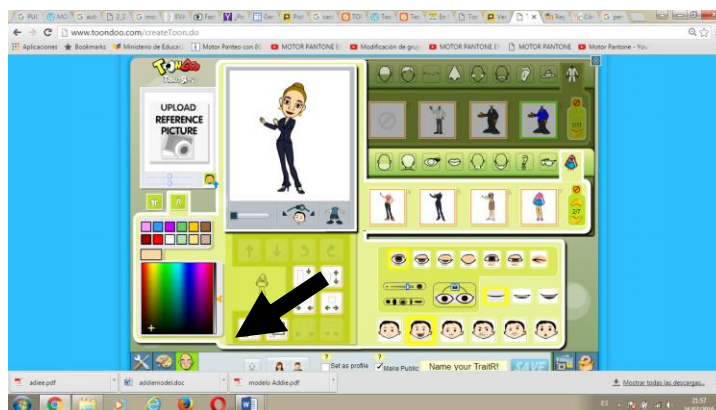
Figura 93. Guardar el cómic



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

En esta ventana se debe llenar los campos solicitados para culminar con el guardado de la creación del cómic.

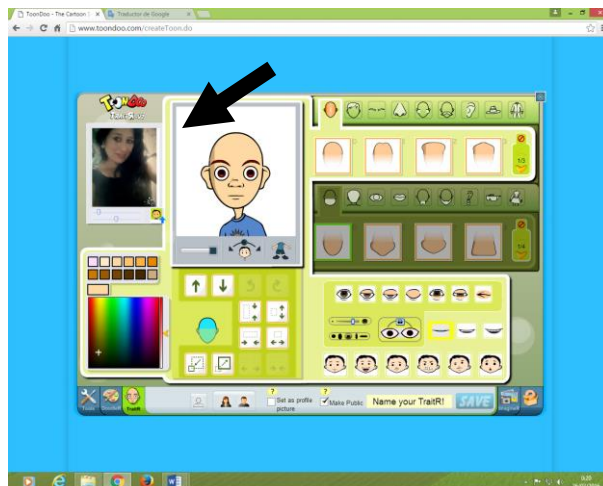
Figura 94. Opción de TraitR



Fuente:[www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Debido a las diversas opciones se puede crear los personajes de una manera personalizada con el uso de *TraitR* o simplemente haciendo clic en el rostro del menú inferior, para poder crear un personaje más personalizado.

Figura 95. Creación de personaje personalizado.



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

El usuario se puede basar en una fotografía que se puede descargar desde los archivos de la pc, las fotografías deben estar en formato jpg, png o simplemente se pueden utilizar los personajes pre-diseñados existentes en Toondoo.

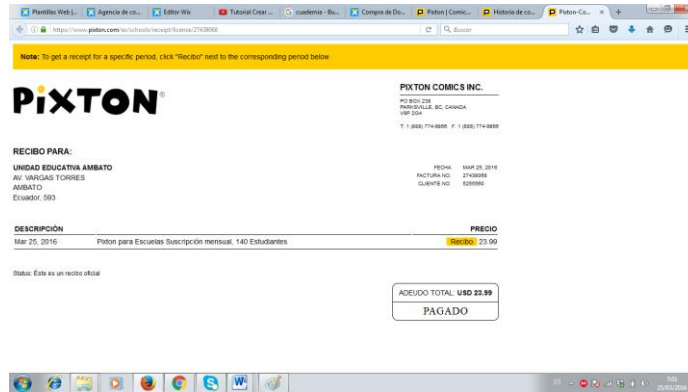
### 5.1.2 Creación del EVA en Pixton.

Para la creación del EVA se utilizó el beneficio de la herramienta 2.0 Pixton, la misma que permite el acceso mediante la compra de la licencia Pixton para la Escuela, el EVA fue adquirido para que los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Ambato puedan hacer uso de la misma para la creación de comics 2.0 en línea; el EVA permite crear Avatares, enviar mensajes al salón de clase, revisar actividades, reportes finales, contiene Rúbricas, entre otras opciones que a continuación se describen.

Esta es la herramienta que se está utilizando y con la cual se puede evidenciar las actividades de los estudiantes.

## Ingreso del Docente al EVA de Pixton

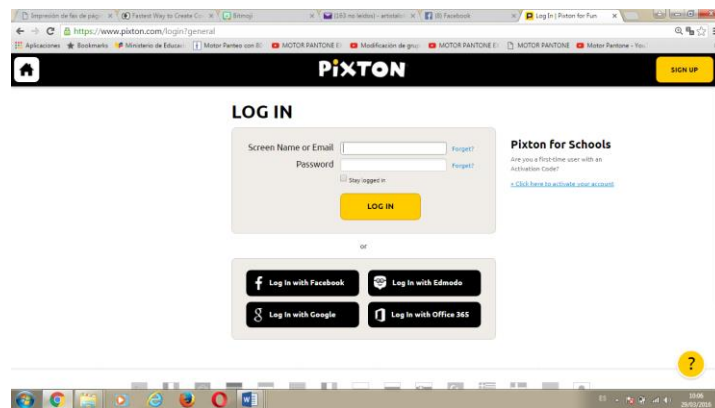
Figura 96. Adquisición de EVA en Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Se adquirió bajo las políticas de Pixton la licencia para el uso del EVA para los 138 estudiantes de la Unidad Educativa Ambato.

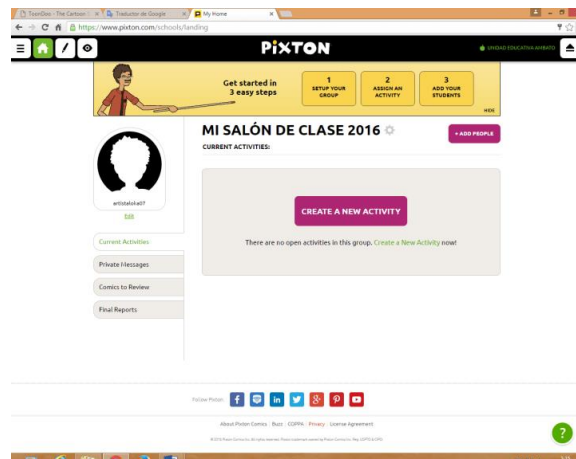
Figura 97. Ingreso al EVA



Fuente: <https://www.pixton.com/>

Después de haber adquirido la licencia se procede al ingreso al EVA de Pixton, llenando los datos en los casilleros.

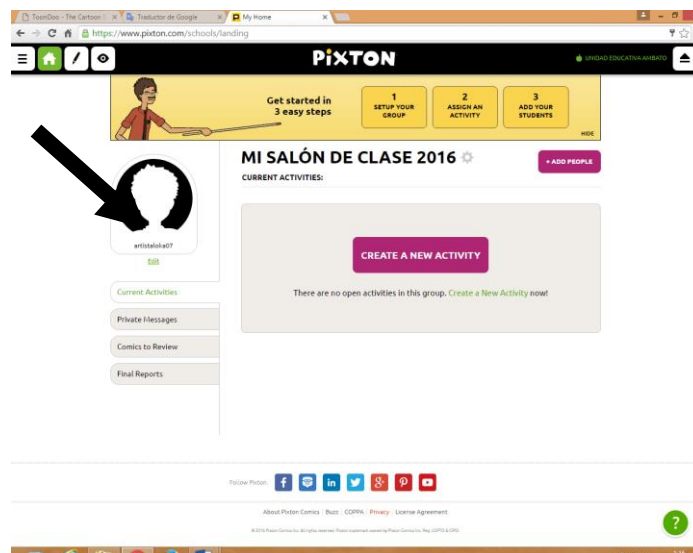
Figura 98. Página de inicio dell EVA de Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

En la figura se puede observar la página de inicio y las opciones que se debe seguir para crear el Avatar, ingresar actividades, enviar mensajes del salón de clase, cómics para revisar, reportes finales, añadir a estudiantes entre otras.

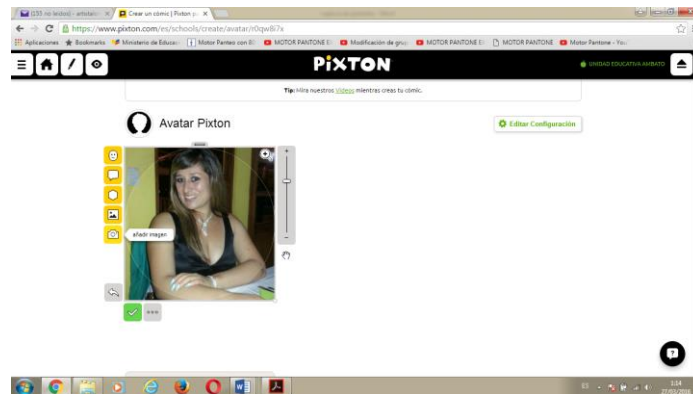
Figura 99. Ingreso para creación de avatar



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Ingreso para crear el avatar en Pixton, desde la parte superior izquierda tan solo con dar un clic.

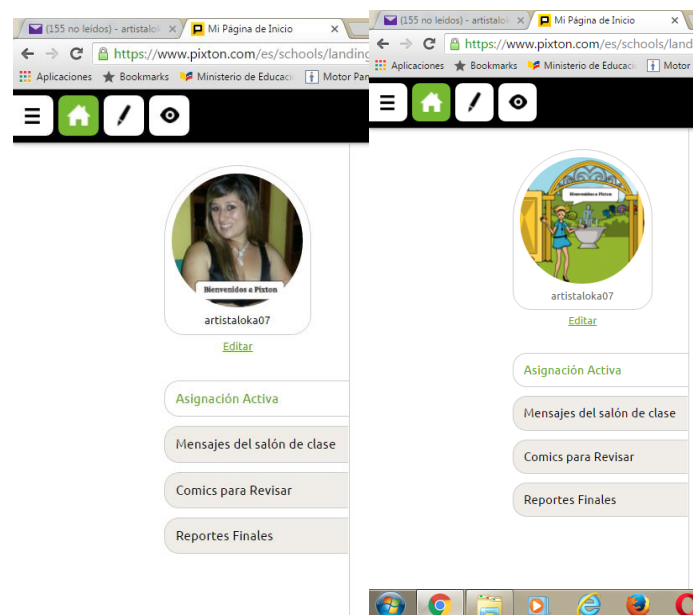
Figura 100. Creación de avatar



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

En esta ventana se procederá a la creación del avatar en Pixton con los diversos íconos que se observa a la izquierda, permiten añadir personajes, globos, accesorios, fondos e imágenes desde nuestra pc, para luego guardad y compartir en tu perfil o simplemente se puede utilizar los personajes prediseñados para que sea nuestro avatar.

Figura 101. Avatares creados



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Los avatares son creados a nuestro gusto, mismos que se visualizarán en ventanas posteriores.

Figura 102. Visualización de avatar



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

El avatar será visualizado en la parte derecha de nuestra ventana.

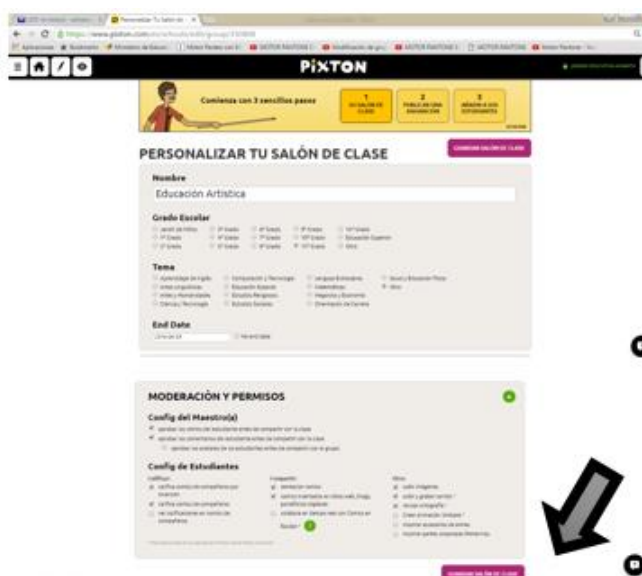
Figura 103. Pasos para crear la clase



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Luego de haber creado el avatar se debe ingresar al primer paso que corresponde al *salón de clase* para colocar información, de esta manera se procede a la creación de la clase.

Figura 104. Ingreso de datos



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

En el primer paso se ingresa la información correspondiente a nombre, grado escolar, tema, fecha de entrega, moderación y permisos, para guardar damos clic en Guardar salón de clase en la parte inferior Izquierda.

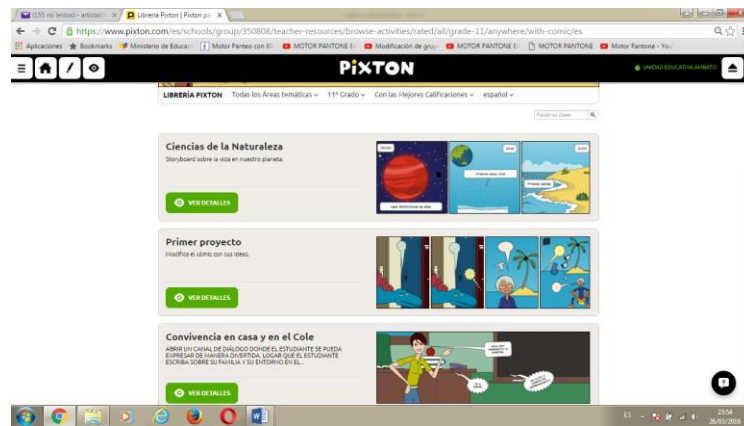
Figura 105. Ventana de asignación



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Culminado el paso 1 se habilita esta ventana que permite publicar una asignación, la misma que tiene 2 opciones, la primera que es importar desde la librería de Pixton y la segunda Crear desde el inicio.

Figura 106. Librería de Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Aparece esta ventana al seleccionar Importar desde la librería de Pixton, aquí se puede apreciar el contenido compartido por otros docentes las cuales permite su modificación y uso.

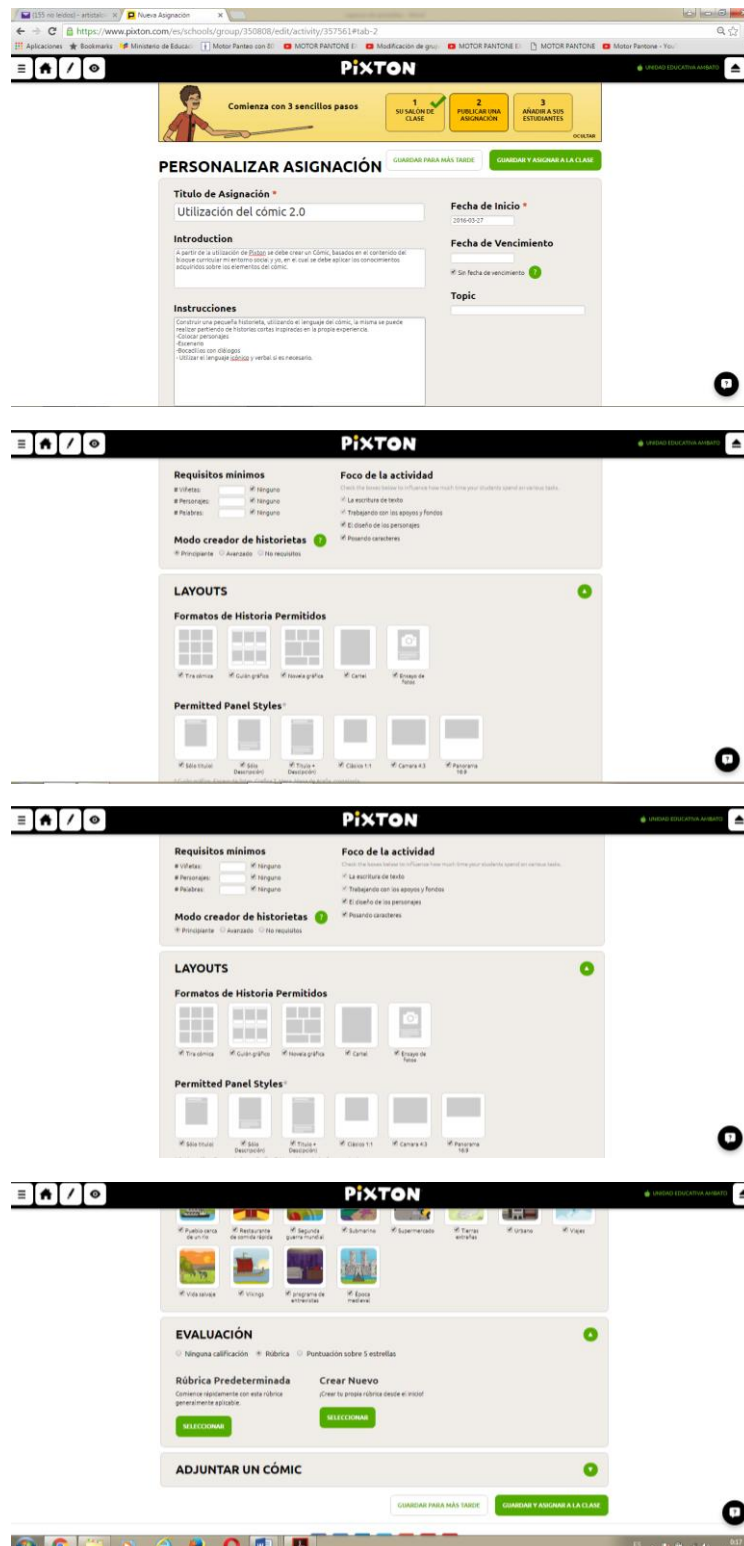
Figura 107. Crear desde el inicio



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Selección de la segunda ventana Crear desde el inicio, la cual permite asignar la creación del cómic a los estudiantes bajo parámetros y rúbricas de evaluación.

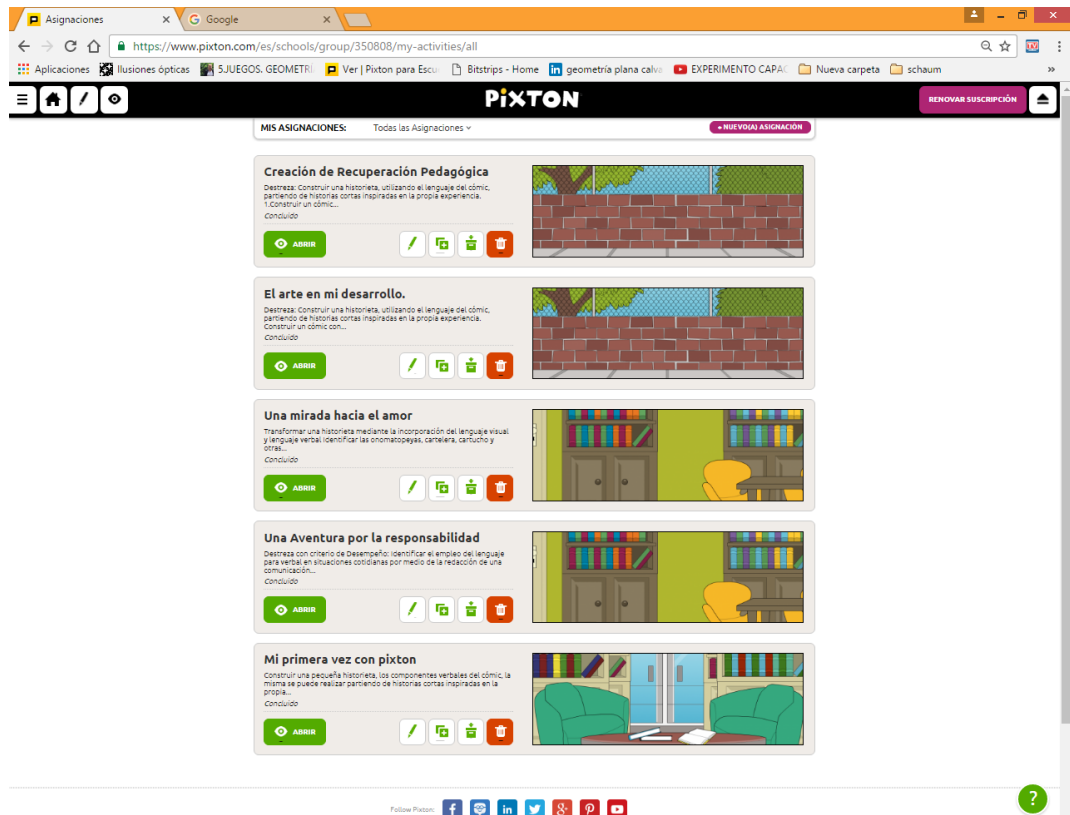
Figura 108. Personalización de asignación



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Al elegir crear desde el inicio se abre esta ventana en la cual el docente puede ingresar títulos, instrucciones, fechas de vencimiento opcional, estilos, formatos de escena permitidos, evaluaciones, rubricas y habilitar otras opciones para que el estudiante pueda desarrollar con éxito la creación del cómic.

Figura 109. Asignaciones

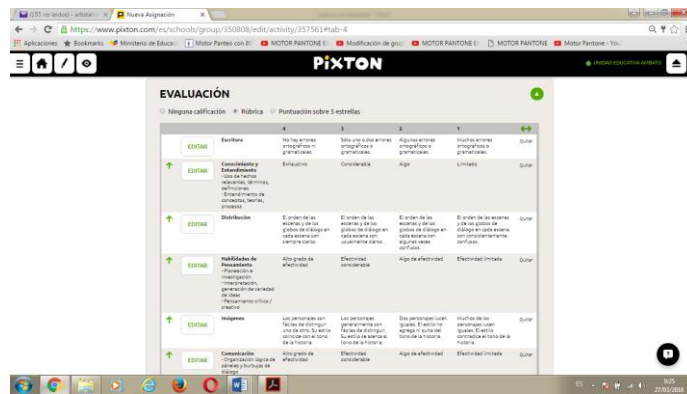


Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

En la ventana de asignaciones el estudiante puede apreciar las actividades que tiene que ejecutar en el bloque de cómic.

Cuando ya se haya ingresado todos los datos se procedió a guardar dando clic en el botón inferior derecho.

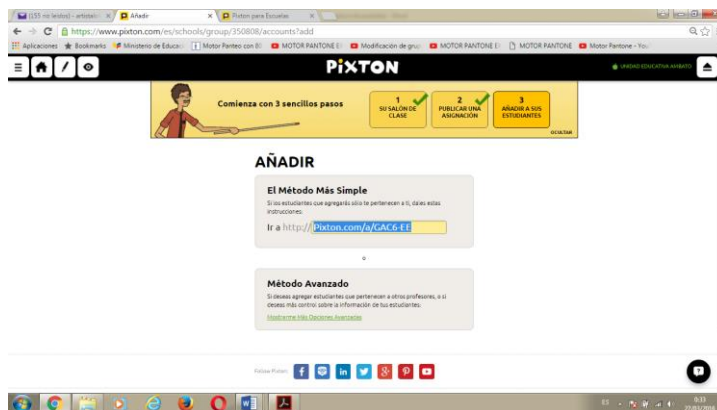
Figura 110. Rúbrica



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Pixton posee rubricas de evaluación predeterminadas y también se pueden crear o añadir rúbricas propias de evaluación.

Figura 111. Enlace para agregar estudiantes

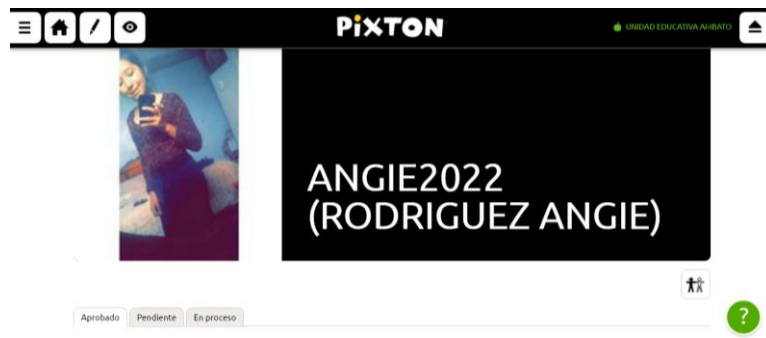


Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Al finalizar el paso 2, en la ventana 3 se procede a la asignación de estudiantes al aula mediante el enlace generado, el mismo que será enviado a los correos de los estudiantes para proceder con la activación.



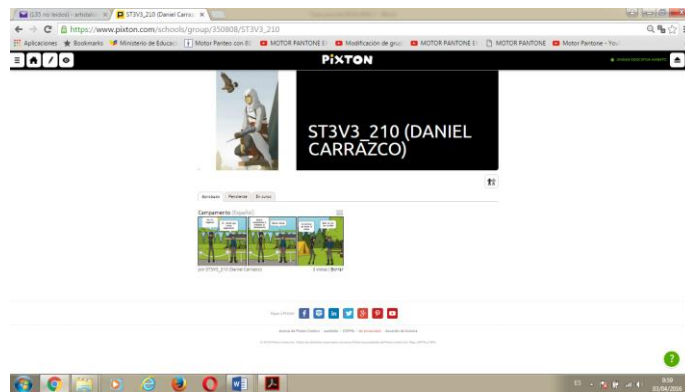
Figura 114. Perfil del estudiante



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Al momento de dar clic sobre el nombre del estudiante se puede apreciar el perfil del mismo, puede agregar su foto como primera opción.

Figura 115. Opción de Avatar- Creación



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

La segunda opción que tiene el estudiante es crear su propio personaje o avatar.

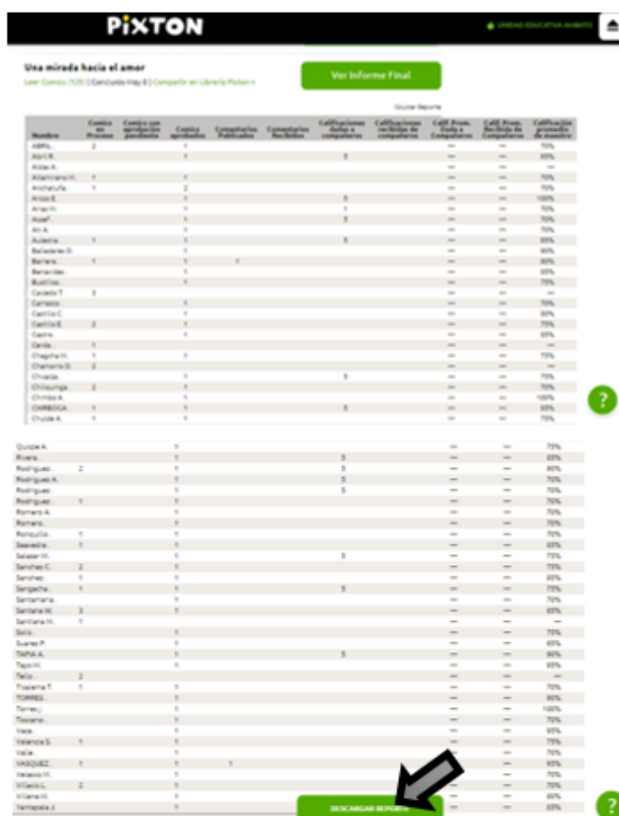
Figura 116. Reportes



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Se puede apreciar los reportes o informes finales de los estudiantes en cada una de las actividades propuestas.

Figura 117. Descargar reportes



Fuente: <https://www.pixton.com/schools/landing>

Pixton permite descargar el reporte de los estudiantes que conforman el EVA.

Figura 118. Creaciones de los estudiantes



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/browse>

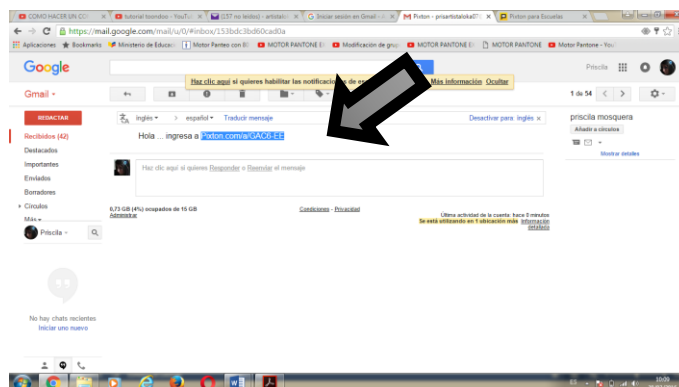
Se puede visualizar los trabajos realizados por los estudiantes y de este modo verificar si el trabajo fue enviado o no al docente.

Hay que recordar que para cerrar la cuenta en Pixton se debe cerrar desde el lado superior derecho en la flecha de color negro.

## Ingreso de estudiantes al EVA de Pixton

Una vez comprada la licencia y habilitada por el docente los estudiantes podrán hacer uso de ella mediante un enlace único que será proporcionada por el docente.

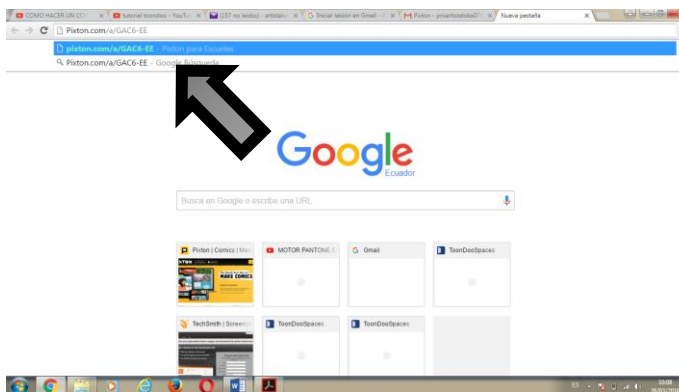
Figura 119. Enlace enviado a correos electrónicos de estudiantes



Fuente: <https://es-mg42.mail.yahoo.com/neo/launch?rand=7vvp2u5ec2urm#3819882600>

Enlace proporcionada por el docente mediante correo electrónico

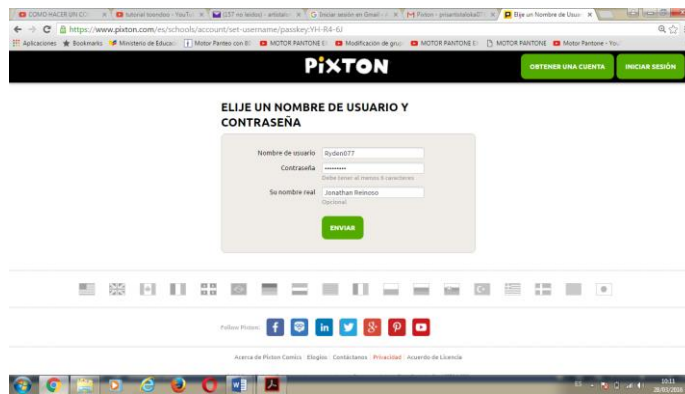
Figura 120. Ingreso de enlace a un buscador en internet



Fuente: Pixton.com/a/GAC6-EE

Ingreso de clave en el buscador de Google para el acceso a la página de inicio del EVA de Pixton.

Figura 121. Ingreso de información



Fuente: Pixton.com/a/GAC6-EE

Ingreso de información en el casillero para ingreso al EVA de Pixton

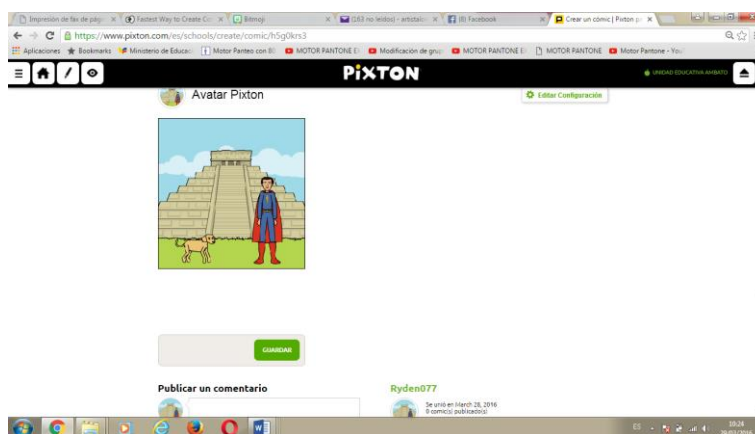
Figura 122. Ingreso al EVA a Pixton



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/landing>

Ingreso al EVA de Pixton como estudiante, los mismos deben seguir los 2 pasos que se localizan en la parte superior de la ventana.

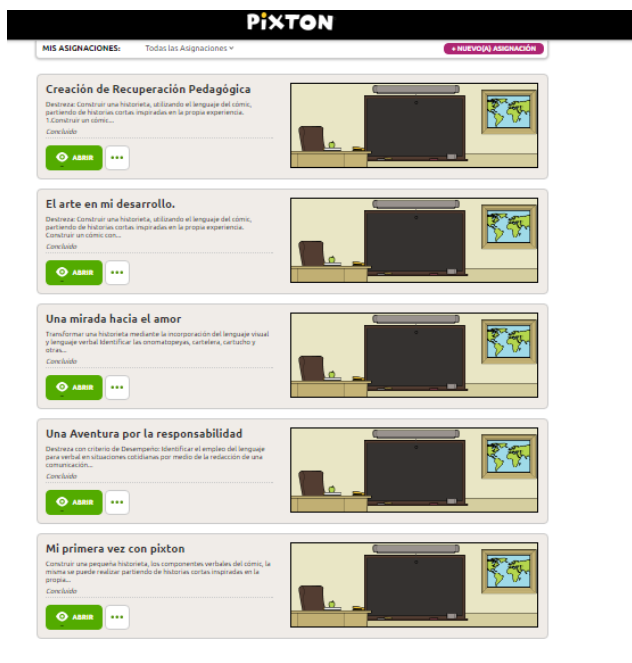
Figura 123. Creación de avatar



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/create/comic/h5g0krs3>

Los estudiantes deben crear su Avatar dando clic en el perfil de una imagen en el lado superior izquierdo

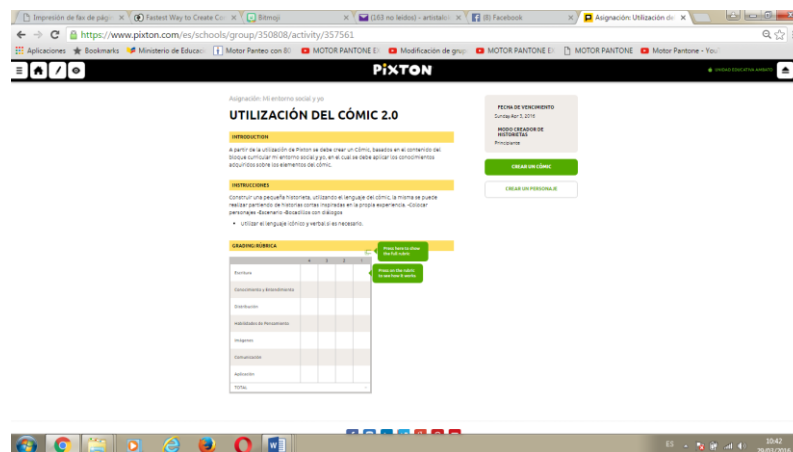
Figura 124. Ventana de contenidos



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/landing/messages>

El estudiante podrá visualizar los contenidos expuestos por el docente, para el desarrollo del cómic.

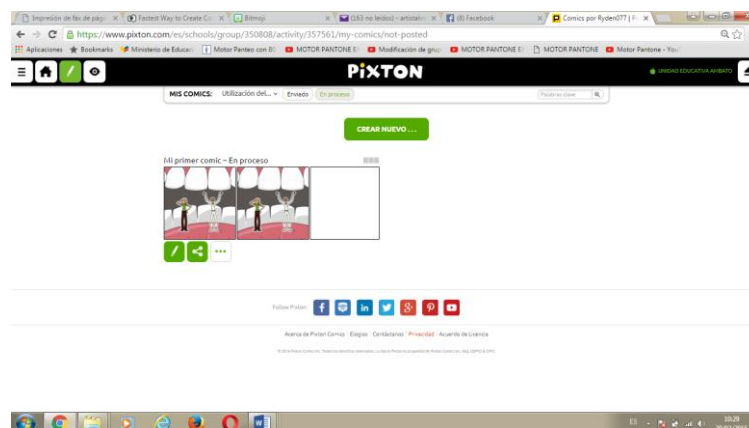
Figura 125. Ventana de mensajes del salón de clase



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/357561>

En esta ventana el estudiante podrá apreciar la rúbrica de evaluación, fechas, indicaciones generales y específicas para ejecutar con éxito su creación.

Figura 126. Ventana para acceder al cómic



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/357561/my-comics/not-posted>

El estudiante podrá crear el cómic basándose en lo señalado en las rúbricas de evaluación establecida por el docente, además puede editar los trabajos que ya realizó con anterioridad, siempre y cuando aún no esten enviadas al docente para calificar.

Para la creación de los cómics se sigue el mismo desarrollo ya mencionado en 5.1.1.

## 5.2. Evaluación Preliminar

Una vez finalizada la inserción del espacio virtual basado en el cómic 2.0, se procedió a utilizar con los estudiantes de primer año de B.G.U a cargo de los docentes que imparten la asignatura de Educación Artística, a partir del segundo quimestre en el año lectivo 2015-2016, en la Unidad Educativa Ambato.

Para verificar los resultados a partir de la inserción se realizó una encuesta a todos los estudiantes y una entrevista a los docentes.

*Figura 127. Socialización de Pixton con estudiantes*



Elaborado por: La autora

*Figura 128. Socialización de Pixton*



Elaborado por: La autora

Socialización con los estudiantes y docentes sobre las herramientas gestoras de cómic 2.0.

*Figura 129. Socialización de Pixton con docentes del área de Educación Artística.*



Elaborado por: La autora

Docentes del área de Educación artística presentes en la socialización del cómic 2.0.

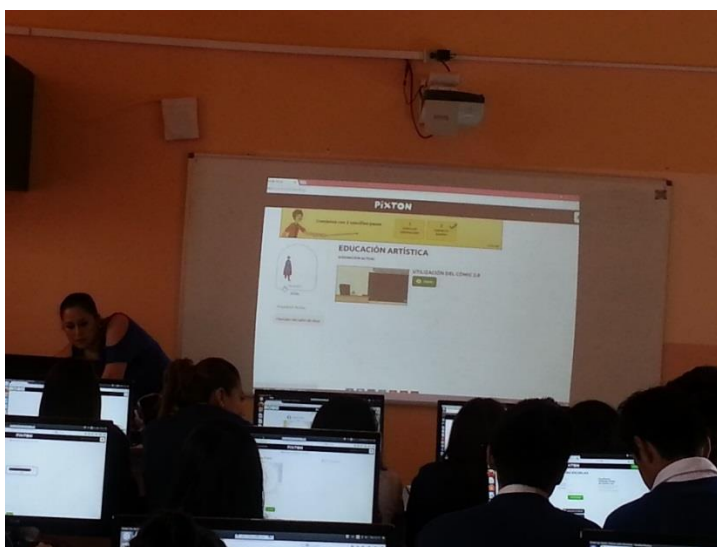
*Figura 130. Ingreso al EVA con estudiantes*



Elaborado por: La autora

Capacitación del ingreso y utilización del EVA en la herramienta 2.0 Pixton, realizada con los estudiantes del primer año de BGU, en el laboratorio de informática.

*Figura 131. Ingreso al EVA*



Elaborado por: La autora

Creación de avatar e indicaciones sobre parámetros, rúbricas de evaluación e indicaciones para crear los cómics con la utilización de la herramienta web 2.0 gestora de cómic.

*Figura 132. Encuestas aplicadas a Estudiantes luego de utilizar las Herramientas comic 2.0*



Elaborado por: La autora

Encuesta realizada a los estudiantes luego del proceso de la socialización y uso de la herramienta

*Figura 133. Encuesta a estudiantes*



Elaborado por: La autora

Encuesta realizada a los estudiantes luego del proceso de la socialización y uso de la herramienta

Figura 134. Encuesta a docentes



Elaborado por: La autora

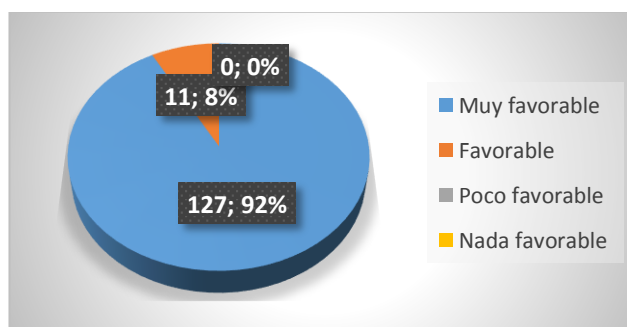
Entrevista realizada al licenciado Patricio Zapata luego del proceso de la socialización y uso de la herramienta Pixton.

### Encuesta realizada a los estudiantes

Pregunta No. 1

¿Considera usted que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) basado en el cómic 2,0 para la asignatura de Educación Artística ha mejorado significativamente su aprendizaje?

Gráfica 31. Considera usted que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) basado en el cómic 2,0 para la asignatura de Educación Artística ha mejorado significativamente su aprendizaje



Elaborado por: La autora

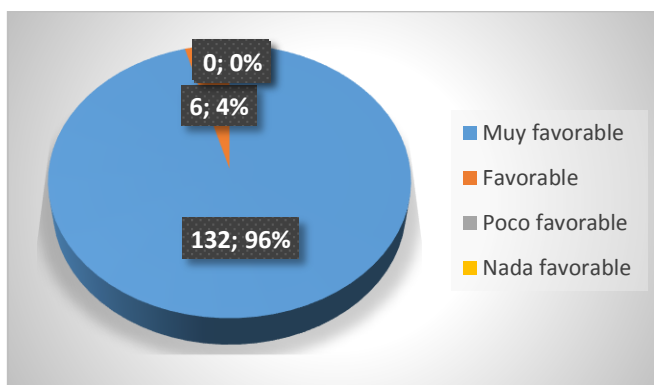
Interpretación:

Como se puede evidenciar en el gráfico los estudiantes consideran que el uso del EVA basado en el comic 2.0, para la asignatura de Educación Artística ha influido significativamente en la construcción del aprendizaje.

Pregunta No. 2

¿Considera usted que la utilización de las herramientas 2.0 para crear cómics, como Pixton y Toondoo ha facilitado el desarrollo de los contenidos del bloque de Cómics?

*Gráfica 32. Considera usted que la utilización de las herramientas 2.0 para crear cómics, como Pixton y Toondoo ha facilitado el desarrollo de los contenidos del bloque de Cómics*



Elaborado por: La autora

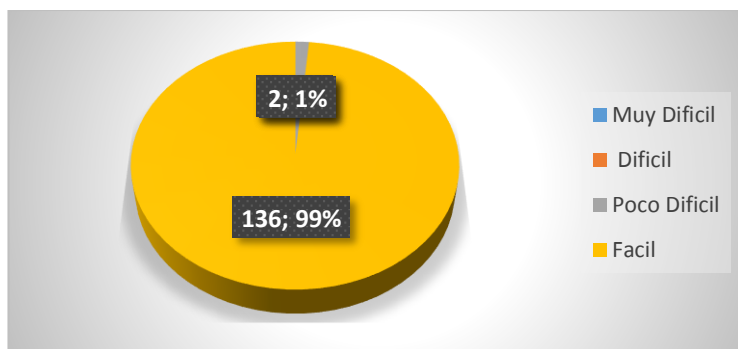
Interpretación:

Se puede evidenciar en la gráfica que las herramientas de la web 2.0 gestoras de cómics como Pixton y Toondoo, han facilitado que los contenidos del bloque de cómic se desarrollen de manera positiva en la formación integral de los docentes.

Pregunta No. 3

A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Pixton, a usted le resulta:

Gráfica 33. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Pixton, a usted le resulta



Elaborado por: La autora

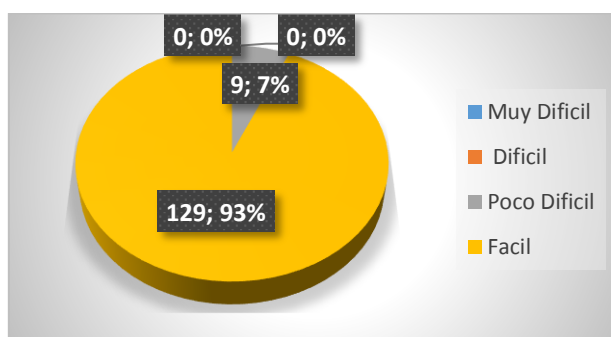
#### Interpretación:

Considerando que los estudiantes son nativos digitales se puede apreciar, que la utilización de la herramienta gestora de cómic Pixton les resulta fácil de utilizar debido a su interfaz amigable el usuario se acopla si ninguna dificultad.

#### Pregunta No. 4

A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Toondoo, a usted le resulta:

Gráfica 34. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Toondoo, a usted le resulta



Elaborado por: La autora

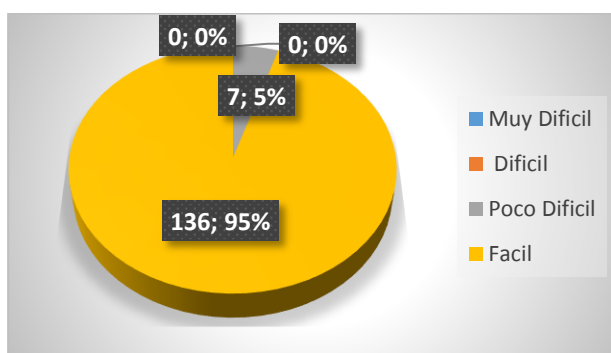
Interpretación:

De acuerdo al gráfico se puede evidenciar que a los estudiantes les resulta fácil la utilización de la herramienta gestora de cómic Toondoo, teniendo en consideración que la misma se encuentra en el idioma inglés, pero por su interfaz amigable y pueden utilizarla casi intuitivamente.

Pregunta No. 5

A partir de la utilización e interacción en la herramienta para móviles gestora de cómic Bitstrips, a usted le resulta:

*Gráfica 35. A partir de la utilización e interacción en la herramienta para móviles gestora de cómic Bitstrips, a usted le resulta*



Elaborado por: La autora

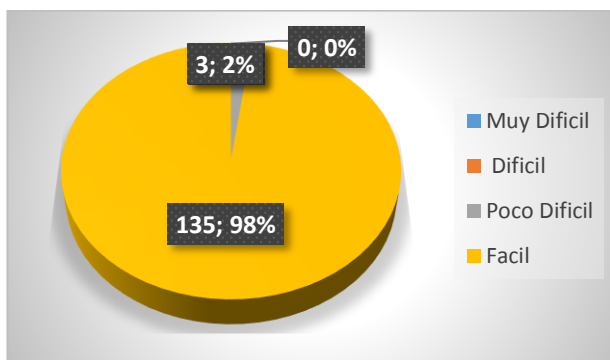
Interpretación:

Partiendo de los resultados obtenidos de los estudiantes, la utilización de la herramienta 2.0 para crear comics en tecnología móvil les resulta fácil y se puede considerar una de las más utilizadas por los estudiantes para publicar las creaciones de comics en las redes sociales como Facebook.

Pregunta No. 6

¿Cómo considera usted que es la utilización del EVA de Pixton?

Gráfica 36. Cómo considera usted que es la utilización del EVA de Pixton



Elaborado por: La autora

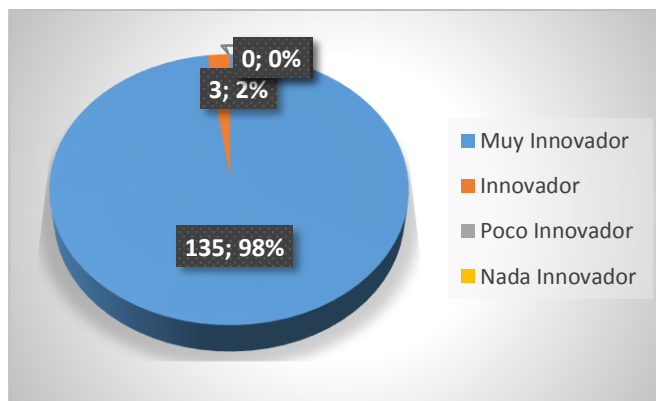
**Interpretación:**

En base a los resultados de la gráfica, se puede apreciar que la utilización del EVA de Pixton en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a los estudiantes les resulta fácil, con lo cual se puede aprovechar el EVA y los conocimientos de los estudiantes de mejor manera.

**Pregunta No. 7**

¿Cómo considera que es su aprendizaje, en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir del uso de las herramientas de cómic 2.0?

Gráfica 37. Cómo considera que es su aprendizaje, en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir del uso de las herramientas de cómic 2.0



Elaborado por: La autora

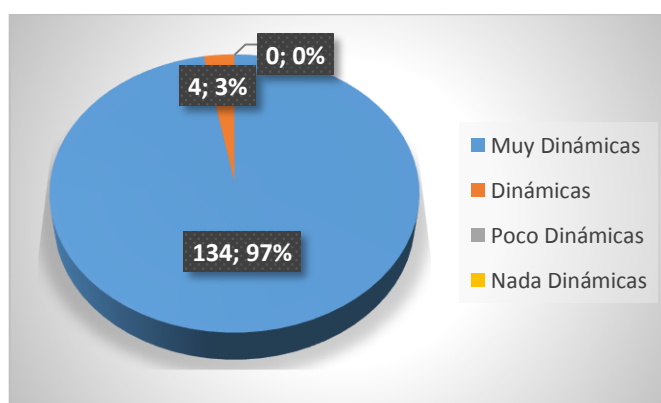
Interpretación:

En la gráfica se puede evidenciar que los estudiantes de primero BGU, consideran que el uso de las herramientas 2.0 gestoras de cómics, en la construcción de su aprendizaje es muy innovadoras y les permite desarrollarse de mejor manera.

Pregunta No. 8

¿Cómo considera que son las clases en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir de la utilización de las herramientas 2.0 gestoras de cómic?

*Gráfica 38. Cómo considera que son las clases en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir de la utilización de las herramientas 2.0 gestoras de cómic*



Elaborado por: La autora

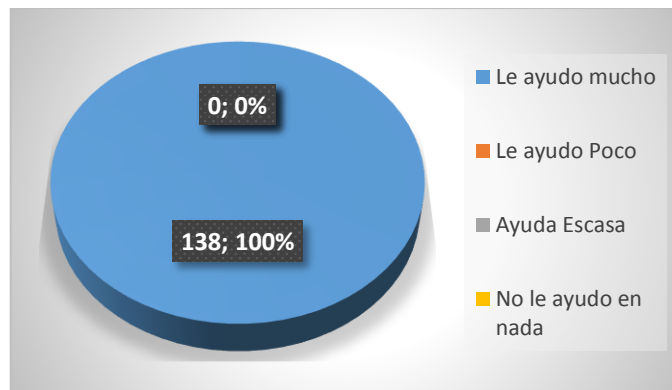
Interpretación:

Partiendo de los resultados se puede observar que las clases en la asignatura de Educación Artística específicamente en el bloque de cómic, los estudiantes aseguran que son muy dinámicas, constituyéndose como parte importante en el desarrollo integral de los estudiantes del primero BGU de la Unidad Educativa Ambato.

Pregunta No. 9

¿Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic le ayudaron a mejorar su creatividad y la expresión?

Gráfica 39. Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic le ayudaron a mejorar su creatividad y la expresión



Elaborado por: La autora

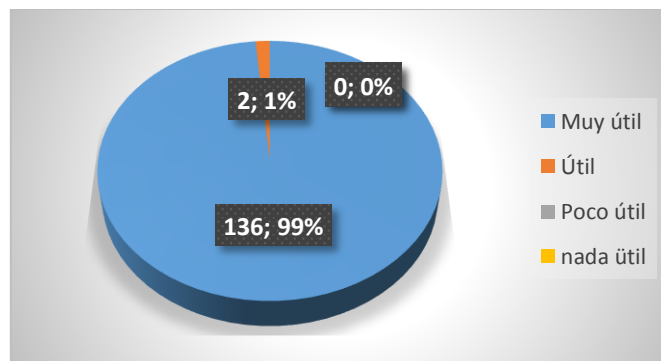
Interpretación:

Según los datos obtenidos se puede apreciar que las herramientas 2.0 gestoras de cómic les ayudaron a los estudiantes en su creatividad y a expresarse de mejor manera, convirtiéndose en parte positiva en el desarrollo integral de los estudiantes.

Pregunta No. 10

Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic son útiles para desarrollar los contenidos de la asignatura de educación Artística en el bloque de Cómic?

Gráfica 40. Utilidad de las herramientas 2.0 gestoras de cómic



Elaborado por: La autora

Interpretación:

Se puede evidenciar que las herramientas 2.0 gestoras de cómic son muy útiles para el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación Artística en el bloque de Cómic, por tanto brinda las facilidades necesarias para los docentes y estudiantes.

Entrevista realizada a los docentes

### Objetivo

Determinar si la utilización de herramientas de la web 2.0 como los EVA y generadores de cómic sirven de apoyo a los docentes en la labor educativa.

### Indicaciones

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Coloque una X en el enunciado que usted considere y justifique.

#### I. Datos Generales

- Sexo: Masculino  Femenino
- Nombre: Patricio Zapata
- Edad: 51
- Jornada: Vespertina

#### II. Cuestionario

1. La propuesta del uso del espacio virtual de aprendizaje y las herramientas gestoras de cómic 2.0, para la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic le es:

Muy útil		Útil		Poco útil		Nada útil	
----------	--	------	--	-----------	--	-----------	--

Justifique:

Las herramientas y el espacio virtual socializadas son de gran apoyo para la labor docente sirven de mucha ayuda y son muy útiles al momento de ponerlas en práctica con los estudiante ya que facilita la creación de cómics y se puede transmitir los contenidos que hay que seguir según los lineamientos del Ministerio de Educación para la asignatura de Educación Artística.

2. Las herramientas generadoras de cómic y el EVA de Pixtón tienen coherencia con el contenido que se trata en Educación artística en el bloque de cómic.

Muy coherente		coherente		Poco coherente		Nada coherente	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

Justifique:

Al trabajar con esta herramienta se puede observar que brinda las facilidades para poner todos los elementos del Cómic, su contenido es muy coherente y va de acuerdo a nuestras necesidades por tanto es fácil de usar.

3. El nivel de apoyo que usted tiene para sus clases en el bloque de cómic través la utilización del espacio virtual basado en el cómic 2.0 es:

Muy alto		Alto		Bajo		Muy bajo	
----------	--	------	--	------	--	----------	--

Justifique:

El nivel de apoyo es muy alto, gracias a estas herramientas puedo desarrollar mi clase sin ningún inconveniente además de verificar en línea lo que están haciendo y a los estudiantes les gusta trabajar en sus cómics, dicen que la herramienta es chévere y que les permite representar con facilidad sin frustrarse

4. Cree usted que las herramientas generadoras de cómic y el EVA de Pixtón ayudan a los estudiantes en su creatividad y expresión.

Muy alto		Alto		Bajo		Muy bajo	
----------	--	------	--	------	--	----------	--

Justifique:

La verdad es que les facilita totalmente expresar su creatividad por ende es muy alto su porcentaje, antes se complicaba porque tenían que dibujar y algunos estudiantes no podían pero con el programa se expresan de mejor manera hacen sus creaciones y se verifica que se sienten mejor trabajando de esta manera.

Considero que es un buen aporte por parte para la educación.

Interpretación:

Mediante la entrevista realizada a los docentes del área de Educación Artística se puede evidenciar: según el Licenciado Patricio Zapata, el espacio virtual basado en el cómic 2.0 es de gran ayuda en sus clases, mediante las mismas el docente trabaja con sus estudiantes sin ningún problema ya que su interfaz es muy fácil de usar, considera que es una herramienta útil y coherente para transmitir los contenidos de la asignatura, además que facilita la labor docente y los estudiantes se expresan y crean sus cómics sin ninguna dificultad.

### Aplicación de la rúbrica de evaluación a un estudiante.

Tabla 13. Aplicación de la rúbrica actividad 1

Maestro(a): artistaloka07	4	3	2	1
Escritura			●	
Conocimiento y Entendimiento			●	
Distribución			●	
Habilidades de Pensamiento			●	
Imágenes	●			
Comunicación			●	
Aplicación			●	
TOTAL				16 / 28

Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic/hb0n4lo6>

Se puede identificar que el estudiante Herrera Paredes Erick Santiago, al cual se le tomo como referencia, presenta dificultad para poder crear y expresarse en la actividad número 1 que es la de inicio, no cumple con el porcentaje requerido en la realización del cómic.

Tabla 14. Aplicación de la rúbrica actividad 2

Maestro(a): **artistaloka07**

	4	3	2	1
Escritura		●		
Originalidad		●		
Riqueza expresiva		●		
Habilidad Gráfica		●		
Elaboración y Aplicación		●		
<b>TOTAL</b>				<b>15 / 20</b>

Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic/hb0n4lo6>

En la segunda actividad se puede evidenciar que el estudiante ha mejorado, pone mayor empeño en la ejecución del cómic, por lo tanto la calificación obtenida será más alta.

Tabla 15. Aplicación de la rúbrica actividad 3

Maestro(a): **artistaloka07**

	4	3	2	1
Escritura		●		
Originalidad		●		
Riqueza expresiva		●		
Habilidad Gráfica		●		
Elaboración y Aplicación			●	
<b>TOTAL</b>				<b>14 / 20</b>

Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic/hb0n4lo6>

En la actividad número 3 se puede apreciar que el estudiante baja en comparación a la actividad 2, sin embargo mantiene el mínimo requerido.

Tabla 16. Aplicación de la rúbrica actividad 4

Maestro(a): **artistaloka07**

	4	3	2	1
Escritura		●		
Originalidad	●			
Riqueza expresiva	●			
Habilidad Gráfica	●			
Aplica las indicaciones		●		
<b>TOTAL</b>				<b>18 / 20</b>

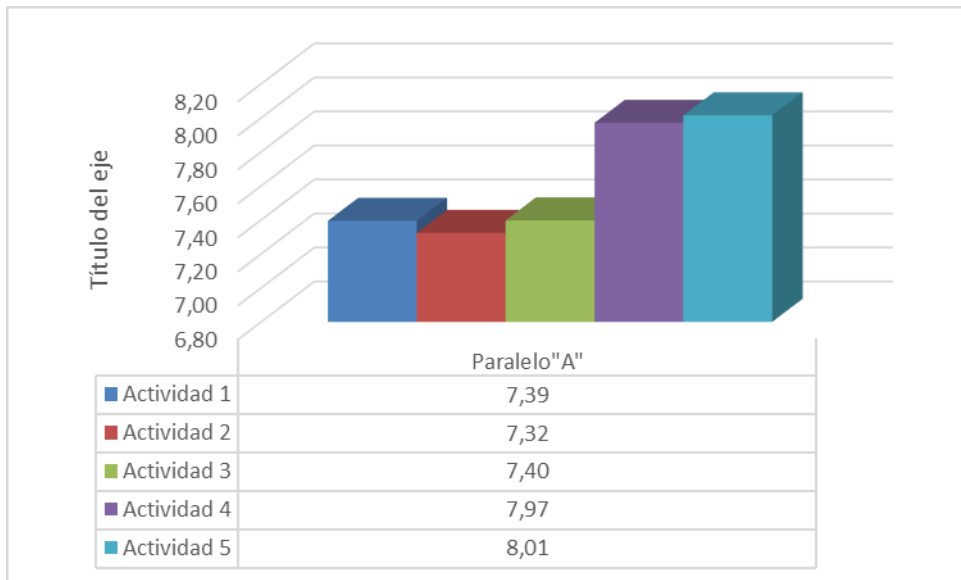
Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic/hb0n4lo6>

En la actividad número 4 se puede evidenciar en la rúbrica de evaluación la evolución que el estudiante tiene en este proceso, sin embargo en la revisión de las actividades a través del EVA de Pixton, se identifica que los estudiantes poco a poco van mejorando y perdiendo el miedo en la expresión y creación del cómic.

La actividad número 5 es un promedio que se realiza en conjunto con la evaluación de base estructurada.

### **Resultados obtenidos en la realización de los cómics.**

Gráfica 41 Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades

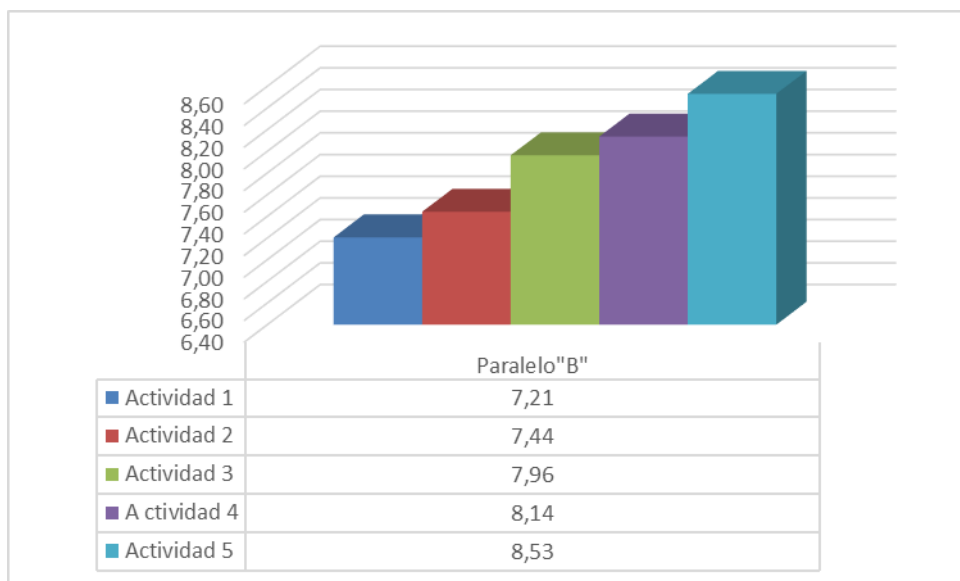


Elaborado por: La autora

**Interpretación:**

Mediante los resultados obtenidos por la aplicación de la rúbrica de evaluación se puede evidenciar en el gráfico que los estudiantes del paralelo "A", han ido mejorando de manera positiva.

Gráfica 42. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades

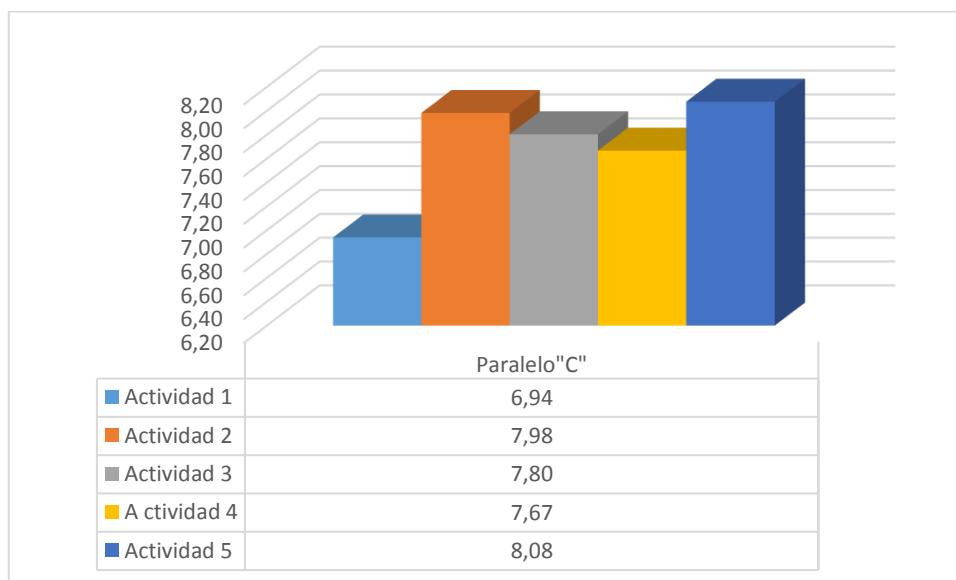


Elaborado por: La autora

Interpretación:

En el gráfico expuesto se puede apreciar los resultados obtenidos por la aplicación de la rúbrica de evaluación, en el que se evidencia que los estudiantes del paralelo "B", han ido mejorando de manera positiva.

Gráfica 43. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades

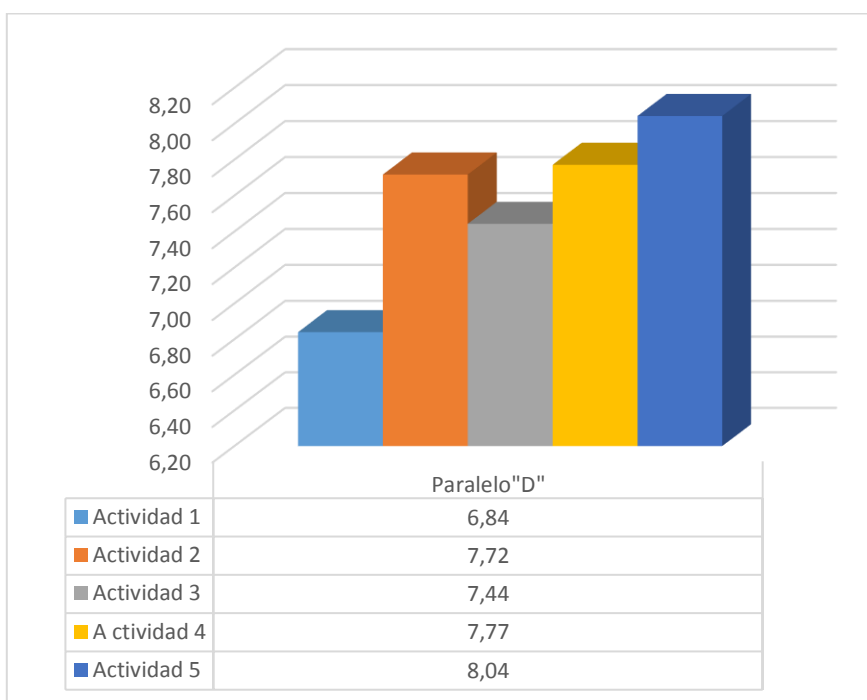


Elaborado por: La autora

Interpretación:

Se evidencia en el gráfico expuesto que los estudiantes del paralelo "C", mejoran favorablemente en su rendimiento académico por lo tanto garantizan su pase de año.

Gráfica 44. Resultados de la rúbrica de evaluación de las actividades

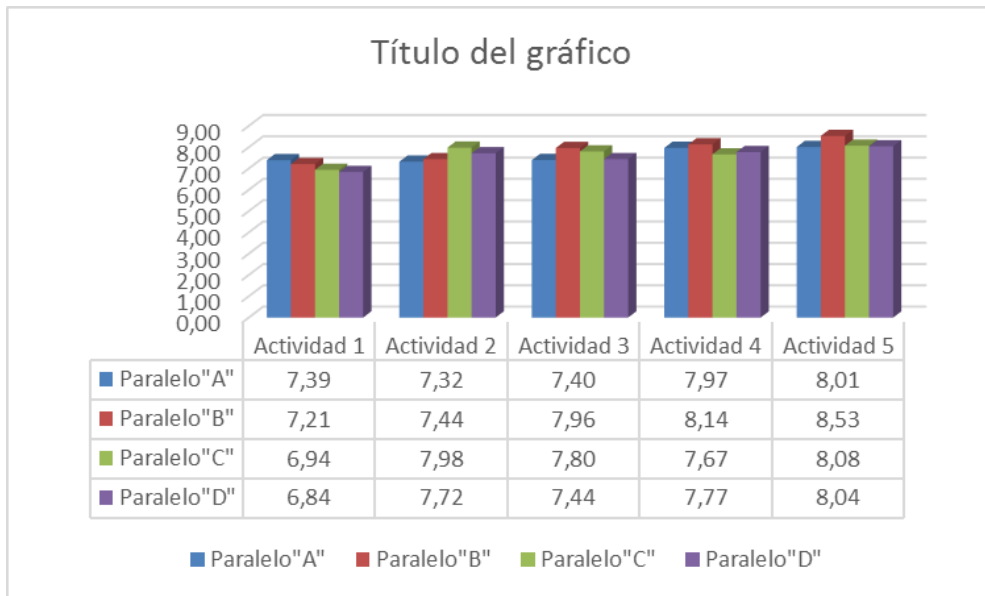


Elaborado por: La autora

Interpretación:

En el gráfico se puede observar que los estudiantes del paralelo "D", presentan dificultad al inicio, sin embargo logran superar con positivismo y por ende mejorar su rendimiento académico.

Gráfica 45. Resultados de calificaciones de los 4 paralelos



Elaborado por: La autora

En el gráfico se expone una comparación entre los cuatro paralelos y se determina que las herramientas 2.0 gestoras del cómic ayudaron a los estudiantes en su creatividad y expresión, obteniendo en el proceso un mejor resultado que al inicio, lo que quiere decir que la utilización de las herramientas ayuda de manera positiva en el desarrollo de su aprendizaje.

#### **Trabajos realizados por los estudiantes.**

Tomando en cuenta que se trabajó con 4 paralelos de primero BGU, a continuación se presenta 4 actividades de distintos estudiantes en los que se demuestra la utilización de las herramientas gestoras de cómic como Pixton y Toondoo; la aplicación del lenguaje visual y verbal señalado en las indicaciones.

Figura 135. Creación de Castro Cynthia



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/357561/comic-strip/jrpxrle>

La creación de la estudiante Castro Ulloa Cynthia Melissa del primero BGU paralelo "D" de la jornada vespertina, realiza su primera creación tomando en cuenta las indicaciones expuestas en el EVA de Pixton, se puede apreciar que su creación es muy básica, pero sin embargo demuestra su creatividad y la plasma.

Figura 136. Creación de Vaca Marisol



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic-strip/ot90knuk>

La creación de la estudiante Vaca Bautista Angela Marisol del primero BGU paralelo “B” de la jornada vespertina, sigue los parámetros establecidos y cumple con la actividad con éxitos, en la misma se puede apreciar la utilización de: diálogos, bocadillos, planos, cartelera, cartucho, viñetas, secuencia en el diálogo, entre otro.

Figura 137. Creación de Morales Karina



Fuente: <https://www.pixton.com/es/schools/group/350808/activity/361658/comic/k4141f4v>

La creación de la estudiante Morales Lema Karina Rachel del primero BGU paralelo “D” de la jornada vespertina, sigue los parámetros establecidos para realizar esta actividad, tomando en cuenta la utilización del lenguaje visual y verbal.

Figura 138. Creación en Toondoo de Michelle Tayo



Fuente: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

La creación de la estudiante Tayo Lasinquiza Karen Michelle del primero BGU paralelo "B", en la herramienta gestora de cómic Toondoo y la aplicación de los conocimientos adquiridos en cuanto a cómic.

### 5.3. Análisis de resultados

De los resultados obtenidos mediante las encuestas realizadas a los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Ambato, se puede manifestar que los EVA y herramientas de la web 2.0 gestoras de cómic, influyen en los estudiantes de manera positiva en el proceso de construcción del aprendizaje, ya que mediante la utilización de la misma fortalecen los contenidos de la signatura, les permite crear sus comic de manera fácil, sencilla, entretenida y divertida; mediante la incorporación y uso de la tecnología, las clases en la asignatura de educación artística resultan favorables ya que los estudiantes manifiestan que han mejorado su desempeño académico, les ayuda a mejorar su creatividad y a expresarse sin dificultad y por ende se logra mejorar la calidad educativa con el apoyo colaborativo de docentes y dicentes.

El entorno virtual basado en el cómic 2.0 apoya la labor docente y cumplen con los requerimientos

curriculares para impartir los contenidos de la asignatura de Educación Artística específicamente del bloque de cómic, los docentes manifiestan del área manifiestan que los estudiantes se ven motivados con el uso de las mismas , además que ayudan a plasmar su creatividad y expresión con más facilidad; a la vez se trabajó con el modelo pedagógico constructivista, en el que el estudiante genera su propio conocimiento en base a premisas adquiridas en años anteriores, además estimula a que sea más creativo y de esta manera se pueda aprovechar las destrezas, habilidades y potencialidades que cada uno posee.

Se puede finalizar mencionando que según la encuesta realizada a los estudiantes, el espacio virtual basado en el cómic 2.0 con las herramientas gestoras de cómics, permitieron cumplir con el objetivo propuesto y a la vez contar con herramientas accesibles que les facilite la creación de los cómics; como evidencia se puede apreciar los cómics en línea creados por los estudiantes en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic.

## Capítulo 6

# Conclusiones y Recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

- En el diagnóstico se determinó que tanto docentes y estudiantes no conocían las herramientas 2.0 gestoras de cómic, mismas que no se utilizaban en las clases de Educación Artística en el bloque de cómic .
- Los docentes y docentes de la Unidad Educativa Ambato se encuentran predispuestos a utilizar el espacio virtual basado en el cómic 2.0, como apoyo para los docentes en sus clases y como ayuda para los estudiantes fuera de la institución.
- La utilización del espacio virtual basado en el cómic 2.0 y las herramientas son accesibles y fáciles de usar, tuvieron una aceptación positiva en los estudiantes y docentes.
- Se puede evidenciar en los resultados obtenidos durante la aplicación de las herramientas gestoras de cómic 2.0, que ayudan en la creatividad y expresión de los estudiantes, además permiten plasmar y transmitir los contenidos establecidos en los lineamientos de Educación Artística de primer año de BGU del Ministerio de Educación del Ecuador.

### 6.2. Recomendaciones

- Capacitar a los docentes y estudiantes de forma continua en las herramientas de la web 2.0, haciendo énfasis en las aplicaciones gestoras del cómic.

- Hacer uso del EVA en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, misma que facilita el proceso educativo, puesto que este tipo de herramientas integran dentro y fuera de clase a la comunidad educativa, optimizando recursos tanto tecnológicos, educativos, pedagógicos, económicos y recursos materiales.
- Aplicar las herramientas tecnológicas conocidas en la materia de Educación Artística, puestos que, estas facilitaran el proceso de enseñanza, ya que son herramientas innovadoras, interactivas y dinámicas, mediante las cuales se aprovecha las destrezas, habilidades y potencialidades de los estudiantes.
- Utilizar con los estudiantes herramientas de la web 2.0, de fácil acceso y manipulación en las puedan expresarse y crear de mejor manera y que permitan una educación de calidad y calidez.

# Apéndice

## Apéndice A



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMBATO, JORNADA VESPERTINA.

MAESTRÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

### Objetivo

Recopilar información de la situación actual acerca de la utilización de los entornos virtuales basados en el cómic 2.0.

### Indicaciones

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Coloque una X en el enunciado que usted considere.

### I. Datos Generales

- Sexo: Masculino  Femenino
- Edad:....
- Curso:..... Paralelo:.....
- Jornada: .....

### II. Cuestionario

1. ¿Ha trabajado en un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

Si		No	
----	--	----	--

2. ¿Cuál de los EVA ha utilizado?

MOODLE	ENGRADE	DOKEOS	EDMODO	CLAROLINE	NINGUNO DE LOS ANTERIORES
--------	---------	--------	--------	-----------	---------------------------

3. ¿Cómo le resulta la utilización de los EVA?

Fácil	Normal	Muy difícil	Difícil
-------	--------	-------------	---------

4. ¿En la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic su aprendizaje le resulta?

Fácil	Normal	Muy difícil	Difícil
-------	--------	-------------	---------

5. ¿Considera usted que la utilización de herramientas de la web 2.0 mejoraría el aprendizaje de los cómics?

Si	No	Talvez	Ninguna de las anteriores
----	----	--------	---------------------------

6. ¿Le gustaría aprender cómics a través de la utilización de TICS?

Si	No	Talvez
----	----	--------

7. ¿Ha utilizado herramientas de la web 2.0 para la creación y ejecución de cómics?

Si	No
----	----

8. ¿Conoce usted el programa Pixtón para crear cómics?

Si	No
----	----

9. ¿Conoce usted el programa Toondoo para crear cómics?

Si	No
----	----

10. ¿Le gustaría que el/la docente de Educación Artística utilice un espacio virtual para que usted pueda reforzar sus conocimientos en cómic fuera del aula de clase?

Si	No	Talvez
----	----	--------

Gracias por su aporte

## Apéndice B



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS Y LAS DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA AMBATO.

### MAESTRÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

#### Objetivo

Determinar si los docentes del área de Educación Artística utilizan herramientas de la web 2.0 como los EVA y generadores de cómic para apoyo en su labor educativa.

#### Indicaciones

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Coloque una X en el enunciado que usted considere.

#### I. Datos Generales

- Sexo: Masculino  Femenino
- Edad:....

#### II. Cuestionario

1. ¿Con que frecuencia usted utiliza un entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la asignatura de Educación Artística?

Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nunca	
--------------------	----------------	----------------	-------	--

2. ¿Cuál de los EVA ha utilizado?

MOODLE	DOKEOS	EDMODO	NINGUNO DE LOS ANTERIORES	
--------	--------	--------	---------------------------	--

3. La utilización de los EVA le resulta:

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

4. ¿Para el Bloque de cómic usted utiliza herramientas de la web 2.0?

Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca	
---------	--	--------------	--	---------	--	-------	--

5. ¿Considera usted que la utilización de herramientas de la web 2.0 mejoraría el aprendizaje de los cómics?

Si		No		Talvez		Ninguna de las anteriores	
----	--	----	--	--------	--	---------------------------	--

6. ¿Considera que utilizar herramientas de la web 2.0 para la creación de cómics le resultaría?

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

7. ¿Considera usted que al utilizar las herramientas de la web 2.0 para la creación de cómic, favorecería en el desempeño académico de los estudiantes?

Muy favorable		Favorable		Poco favorable		Nada favorable	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

8. ¿Con que frecuencia utiliza la herramienta Pixtón para crear cómics?

Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca	
---------	--	--------------	--	---------	--	-------	--

9. ¿Con que frecuencia utiliza la herramienta Toondoo para crear cómics?

Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca	
---------	--	--------------	--	---------	--	-------	--

Gracias por su aporte

## Apéndice C



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO  
GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMBATO, JORNADA VESPERTINA

MAESTRÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

### Objetivo

Determinar el grado de aceptación que tienen los estudiantes mediante la utilización de herramientas de la web 2.0 como los EVA y generadores de cómic.

### Indicaciones

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Coloque una X en el enunciado que usted considere.

### I. Datos Generales

- Sexo: Masculino  Femenino
- Edad:....
- Curso:..... Paralelo:.....
- Jornada: .....

### II. Cuestionario

1. ¿Considera usted que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) basado en el cómic 2,0 para la asignatura de Educación Artística ha mejorado significativamente su aprendizaje?

Muy favorable	Favorable	Poco favorable	Nada favorable
---------------	-----------	----------------	----------------

2. ¿Considera usted que la utilización de las herramientas 2.0 para crear cómics, como Pixton y Toondoo ha facilitado el desarrollo de los Contenidos del bloque de Cómic?

Muy favorable		Favorable		Poco favorable		Nada favorable	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

3. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Pixton, a usted le resulta:

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

4. A partir de la utilización e interacción en la herramienta gestora de cómic Toondoo, a usted le resulta:

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

5. A partir de la utilización e interacción en la herramienta para móviles gestora de cómic Bitstrips, a usted le resulta:

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

6. ¿Cómo considera usted que es la utilización del EVA de Pixton?

Muy difícil		Difícil		Poco difícil		Fácil	
-------------	--	---------	--	--------------	--	-------	--

7. ¿Cómo considera que es su aprendizaje, en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir del uso de las herramientas de cómic 2.0?

Muy innovador		Innovador		Poco innovador		Nada innovador	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

8. Cómo considera que son las clases en la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic, a partir de la utilización de las herramientas 2.0 gestoras de cómic?

Muy dinámicas		Dinámicas		Poco dinámicas		Nada dinámicas	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

9. Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic le ayudaron a mejorar su creatividad y la expresión?

Le ayudo mucho		Le ayudo poco		Ayuda escasa		No le ayudo en nada	
----------------	--	---------------	--	--------------	--	---------------------	--

10. Considera que las herramientas 2.0 gestoras de cómic son útiles para desarrollar los contenidos de la asignatura de educación Artística en el bloque de Cómic?

Muy útil		Útil		Poco útil		Nada útil	
----------	--	------	--	-----------	--	-----------	--

Gracias por su aporte

## Apéndice D



ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS Y LAS DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA AMBATO, JORNADA VESPERTINA

MAESTRÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

### Objetivo

Determinar si la utilización de herramientas de la web 2.0 como los EVA y generadores de cómic sirven de apoyo a los docentes en la labor educativa.

### Indicaciones

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Coloque una X en el enunciado que usted considere y justifique.

### I. Datos Generales

- Sexo:                    Masculino     Femenino
- Nombre:
- Edad:....
- Jornada: .....

### II. Cuestionario

1. La propuesta del uso del entorno virtual de aprendizaje y las herramientas gestoras de cómic 2.0, para la asignatura de Educación Artística en el bloque de cómic le es:

Muy útil		Útil		Poco útil		Nada útil	
----------	--	------	--	-----------	--	-----------	--

Justifique:

.....

.....

.....

.....

.....

2. Las herramientas generadoras de cómic y el EVA de Pixtón tienen coherencia con el contenido que se trata en Educación artística en el bloque de cómic.

Muy coherente		coherente		Poco coherente		Nada coherente	
---------------	--	-----------	--	----------------	--	----------------	--

Justifique:

.....

.....

.....

.....

.....

3. El nivel de apoyo que usted tiene para sus clases en el bloque de cómic través la utilización del espacio virtual basado en el cómic 2.0 es:

Muy alto		Alto		Bajo		Muy bajo	
----------	--	------	--	------	--	----------	--

Justifique:

.....

.....

.....

.....

.....

4. Cree usted que las herramientas generadoras de cómic y el EVA de Pixtón ayudan a los estudiantes en su creatividad y expresión.

Muy alto		Alto		Bajo		Muy bajo	
----------	--	------	--	------	--	----------	--

Justifique:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Firma.....

C:I:.....

Gracias por su colaboración.

## Apéndice E



**UNIDAD EDUCATIVA "AMBATO"**

**AÑO LECTIVO 2015-2016**

Docente: .....

Curso:..... Paralelo:.....

Área de Educación Artística

<b>RÚBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD</b>				
<b>Dimensiones y criterios</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
	<b>El cómic es muy creativo</b>	<b>El cómic es creativo</b>	<b>El cómic es poco creativo, ordinario o rutinario</b>	<b>El cómic es nada creativo/ imitativo</b>
<b>Escritura:</b> Escribe correctamente sin errores ortográficos ni gramaticales	No existen errores ortográficos ni gramaticales.	Existen uno o dos errores ortográficos ni gramaticales.	Existen algunos errores ortográficos ni gramaticales.	Existen muchos errores ortográficos ni gramaticales.
<b>Originalidad:</b> Tiene la capacidad de realizar ideas nuevas, poco frecuentes, inusuales y únicas.	El cómic posee una gran variedad de ideas nuevas	El cómic posee algunas ideas nuevas	El cómic posee pocas ideas nuevas	El cómic no posee ideas nuevas su contenido es limitado

<p><b>Riqueza expresiva:</b> Capacidad para redactar textos sin dificultad, representa una gran variedad en su contenido</p>	<p>El cómic posee una gran variedad de contenido claro y fluid, alto grado de efectividad.</p>	<p>El cómic posee contenidos claros y fluidos, efectividad considerable.</p>	<p>El cómic posee poco contenido el mismo que no es claro y fluido, algo de efectividad.</p>	<p>El cómic no posee ningún contenido claro y fluido, efectividad limitada.</p>
<p><b>Habilidad Gráfica:</b> Domina la imagen y la ubica correctamente en el espacio</p>	<p>Muy frecuente</p>	<p>frecuente</p>	<p>Poco frecuente</p>	<p>Nada frecuente</p>
<p><b>Elaboración:</b> Capacidad para desarrollar, elaborar, completar, expresar sin dificultad las ideas. Usa distintos personajes, accesorios, conecta ideas, contextos y sigue las indicaciones.</p>	<p>El cómic ha sido elaborado sin ninguna dificultad, tiene un alto grado de efectividad</p>	<p>El cómic ha sido elaborado con dificultad, tiene efectividad considerable</p>	<p>El cómic ha sido elaborado con mucha dificultad, tiene algo de efectividad</p>	<p>El cómic ha sido elaborado con total dificultad, efectividad limitada</p>

## Referencias

- Agencia Ejecutiva en el Ámbito, Educativo, Audiovisual y Cultural. (2009). *Educación artística y cultural en el contexto cultural en Europa*. Bruselas: Secretaría General Técnica.
- Alonso, M. (Diciembre de 2012). El cómic en la clase del ELE: una propuesta didáctica (Tesis de postgrado). Madrid, España: Suplementos.
- Belloch, C. (s.f.). *Diseño Instruccional*. Obtenido de <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bitstrips Inc. (2015).
- Burgueño, P. (02 de 03 de 2009). *Clasificación de Redes Sociales*. Obtenido de <http://www.pablofb.com/pabloburgueno.com/2009/03/clasificacion-de-redes-sociales/>
- Cerra, A. (21 de 07 de 2014). *Papiro del Juicio de los Muertos*. Obtenido de La Guia: Papiro del Juicio de los Muertos
- Chogger LLC. (2008-2011). *Chogger*. Obtenido de <http://chogger.com/>
- Consejo Federal de Educación. (2010). *Ministerio de Educación de la Nación*. Obtenido de LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL: [http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res10/104-10\\_01.pdf](http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res10/104-10_01.pdf)
- Corica, J. L. (2013). Capítulo I. El rol de los entornos virtuales y la complejidad de la interacción humana en la sociedad virtualizada. En A. C. Chichier, *Entornos virtuales de aprendizaje: nuevas perspectivas de estudio* (pág. 417). Mendoza: Editorial Virtual Argentina.
- Cuevas, V. (7 de Agosto de 2009). *El Blog como herramienta de orientación académica y profesional*. Obtenido de Una experiencia en secundaria y bachillerato: <http://issuu.com/vcuevas/docs/blogorientacion>
- Cuñarro, L. y Finol J. (2013). Semiótica del Cómic: Códigos y Convenciones. *Revista Signa 22*, 267-290.
- Domínguez G., Álvarez F. y López E. (2012). *Orientación educativa y TIC - Nuevas respuestas para nuevas realidades*. Bogotá, Colombia: MAD, S.L.
- Duffy, P. y Bruns A. (2006). *The Use of Blogs, Wikis and RSS in Education: A Conversation of Possibilities*. Obtenido de In Proceedings Online Learning and Teaching Conference : <http://eprints.qut.edu.au/5398/1/5398.pdf>
- Einsner, W. (1998). *El cómic y el arte secuencial*. NORMA EDITORIAL.

- Esquivias, M. T. (31 de Enero del 2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria DGSCA- UNAM*, 2-17.
- García, I. (2013). El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras (Tesis de maestría). Santander, Cantabria, España.
- Grupo GEIPITE. (Diciembre de 2013). *Analizamos 19 Plataformas de e-learning: Investigación Colaborativa sobre LMS*. Obtenido de Congreso Virtual Mundial de e-Learning: <http://cooperacionib.org/191191138-Analizamos-19-plataformas-de-eLearning-primera-investigacion-academica-colaborativa-mundial.pdf>
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los Cómic*s. Barcelona: Península.
- Gutiérrez, T. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. En *Arte, Individuo y Sociedad* (págs. 29-56). Madrid- España: Universidad Complutense: Servicio de publicaciones.
- JAMBAV. (2012). *Toondoo*. (Jambav) Recuperado el 15 de 08 de 2014, de <http://www.toondoo.com/>
- Kittlensen, S., Soy, D. y Gandini, V. (2015). *Mortal Kombat X*. Obtenido de Lazos de Sangre: [http://neroredrising.blogspot.com.es/p/blog-page.html?Mortal\\_Kombat\\_X/MKX1](http://neroredrising.blogspot.com.es/p/blog-page.html?Mortal_Kombat_X/MKX1)
- Llanas, S. y. (2008). *Cómo dibujar Cómic*. Madrid: LIBSA.
- Luján, U. (28 de 07 de 2015). *Los códigos prehispánicos más emblemáticos*. Obtenido de <http://culturacolectiva.com/los-codices-prehispanicos-mas-emblematicos/>
- Manapul, F. y Buccellato, B. (2012). *The Flash*. Estados Unidos: DC Cómics.
- Meneces, G. (2007). *El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico*. Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf;jsessionid=D90A6744A96F51C4CB017DD7CB87F452.tdx1?sequence=32>
- Ministerio de Educación . (05 de 07 de 2011). *Documentos Legales y Normativos*. Recuperado el 17 de 12 de 2014, de Acuerdo Ministerial N. 242-11: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/ACUERDO-242-11.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR. (s.f.). *Ministerio de Educación - Documento s Pedagógicos*. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos\\_Educacion\\_Artistica\\_1.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos_Educacion_Artistica_1.pdf)
- Ministerio de Educación. (s.f.). *educacion.gob.ec*. Recuperado el 18 de 07 de 2015, de Documentos Pedagógicos: <http://educacion.gob.ec/documentos-pedagogicos>
- Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia. (2007). *Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia*. Obtenido de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media: <file:///C:/Users/PRISC/Downloads/55398153-Orientaciones-Pedagogic-As-Para-La-Educacion-Artistica-en-Basica-y-Media.pdf>

- Mortensen, K. (2012). *Educación Artística, Bachillerato General Unificado 1*. Guayaquil: Servilibros.
- Muiños, S. (2011). Capítulo 1. La educación artística en la cultura contemporánea. En G. L. Pimentel, *Educación artística, cultura y ciudadanía, de la teoría a la práctica* (pág. 159). Madrid-España: OEI.
- Muñoz, P. (2011). MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL UTILIZADOS EN AMBIENTES TELEFORMATIVOS. *Revista Digital de Investigación Educativa*, 29-59.
- Nieto, A. (2015). *Las 30 redes sociales más utilizadas (Diplomado)*. Obtenido de <http://www.webempresa20.com/blog/las-30-redes-sociales-mas-utilizadas.html>
- PIXTON COMICS. (2016). (Pixton Comics Inc. Reg. ) Recuperado el 1 de Agosto de 2014, de <http://www.pixton.com/>
- REGISTRO OFICIAL ÓRGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR. (31 de 03 de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/Anexo-b.-LOEI.pdf>
- Rengifo G., y Marulanda G. (2007). Universidad Tecnológica de Pereira. *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas (Tesis de pregrado)*. Pereira- Colombia.
- Santillana Educación, S. L. (2006). *La Enciclopedia del Estudiante, 09 Historia del Arte*. Buenos Aires: Santillana.
- SERVICIO DE ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN, MINISTERIO DE CULTURA. (12 de 2010). *Ministerio de Cultura*. Recuperado el 18 de 07 de 2015, de [http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/libro/mc/observatoriolect/redirect/estudios-e-informes/elaborados-por-el-observatoriolect/COMIC\\_2010.pdf](http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/libro/mc/observatoriolect/redirect/estudios-e-informes/elaborados-por-el-observatoriolect/COMIC_2010.pdf)
- The Marketing Room. (2009). *Arte Universal, Tomo: Prehistoria y Primeras Civilizaciones*. Madrid: MkRoom.
- UNESCO.ORG. (6-9 de Marzo de 2006). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de Hoja de Ruta para la Educación Artística, Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI : [http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825Hoja\\_de\\_Ruta\\_para\\_la\\_Educaci%F3n\\_Art%EDstica.pdf/Hoja%2Bde%2BRuta%2Bpara%2Bla%2BEducaci%F3n%2BArt%EDstica.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825Hoja_de_Ruta_para_la_Educaci%F3n_Art%EDstica.pdf/Hoja%2Bde%2BRuta%2Bpara%2Bla%2BEducaci%F3n%2BArt%EDstica.pdf)
- Villalba, N. y Mosquera, J. (2015). *Educación Artística1*. Quito: Impresores MYL.
- WittyComics.com, DeGraeve.com . (2009). *Witti Comics*. Obtenido de <http://www.wittycomics.com/>

## **Resumen Final**

**“DESARROLLO DE UN ESPACIO VIRTUAL BASADO EN EL CÓMIC 2.0 COMO APOYO PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE PRIMER AÑO DE BGU”.**

Diana Priscila Mosquera Toscano

177 páginas

Proyecto dirigido por: Ing. Mg. Santiago Alejandro Acurio Maldonado.

El presente proyecto se trata del desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0, el cual busca no solamente generar un conjunto de clases en cómic, sino también que los estudiantes interactúen como parte de los mismos de una forma directa, siendo los protagonistas de su aprendizaje; en el espacio virtual albergará los contenidos que se deben desarrollar en el bloque de cómic; se utiliza como base las mejores prácticas y aplicaciones de software gestoras de cómics, analizando las opciones que presenta el mercado informático web 2.0. Teniendo como resultado final que los estudiantes sean capaces de crear sus propios personajes y utilizarlos dentro de historias con un guion propio que demuestre el objetivo educativo que se quiso alcanzar. Cada cómic lleva su particular rúbrica de evaluación, parte de 1 punto hasta los 10 puntos por cómic creado, se tendrá en cuenta la capacidad creativa, el diseño del entorno o escenario utilizado, los diálogos, y el guión, para su creación. Se estima que el uso de las Tic permitirá alcanzar con éxito este propósito.