



Diseño del curso-taller

La historieta como medio de difusión
de investigaciones universitarias

UNID
EDITORIAL DIGITAL



COMITÉ EDITORIAL

Tomasz Bogdanski

E. Pamela Santana Elizalde

Alma Delia Portillo Arvizu

Rosalía Rodríguez Mercado

Autor

EDU © UNID 2017

www.unid.edu.mx

El contenido de este material es propiedad de la Editorial digital UNID, por lo que no podrá distribuirse y/o difundirse por ningún medio sin la previa autorización escrita de los editores. La editorial no se hace responsable por el mal uso que se le pueda dar al contenido. Se prohíbe su utilización total o parcial para cualquier fin.

© Universidad del Tercer Milenio, S.C. Av. Gustavo Baz No. 2160-4
Col. La Loma Tlalnepantla, Estado de México
C.P. 54060 Tel.: 5362-1500

INTRODUCCIÓN



México es un país en el cual se encuentran contrastes tanto geográficos como sociales y culturales; esta realidad se vive en las escuelas donde, además, conviven todo tipo de estilos de aprendizaje y de enseñanza. Este trabajo surge con base en esta realidad, por ello tiene como objetivo establecer un lazo que una a la investigación que se realiza cotidianamente en los centros educativos con la gente que se encuentra al margen del ámbito escolar, a través de un medio de comunicación que ha sido utilizado, principalmente, con fines ideológicos y de penetración cultural: la historieta.

La premisa de este estudio es diseñar un curso multimedia para que los estudiantes universitarios sean capaces de utilizar a la historieta como un medio de difusión de la cultura que surge de las aulas.

En el curso se aborda la historia, usos, características y elaboración de la historieta, por considerarla un medio accesible para difundir, a todo tipo de público, contenidos informativos e incluso educativos, con base en un trabajo de investigación realizado previamente.

Este trabajo se llevó a cabo en la Ciudad de México de diciembre de 2007 a diciembre de 2009, se realiza porque hasta el momento algunas materias, como Metodología de la Investigación, se imparten de manera tradicional, privilegiando la información sobre la formación sin fomentar el compromiso social del alumno y de las instituciones universitarias de difundir la cultura que surge de sus aulas.

Planteamiento del problema

La presente investigación inició con la elaboración de trabajos que formaron parte de la evaluación de algunas materias que la autora cursó como parte de la Maestría en Educación que imparte la Universidad Interamericana para el Desarrollo (UNID). No obstante, conforme se profundizó más en el conocimiento de herramientas y técnicas pedagógicas, se vio no sólo la importancia de la información y habilidades adquiridas, sino que se clarificó la unión entre ellas.

El primer paso fue el desarrollo de un producto multimedia, en el cual se propuso la utilización de la historieta como recurso didáctico, al mismo tiempo se realizó el rediseño curricular de la materia Historieta, la cual se impartía en la, ahora desaparecida, carrera de Periodismo de la Universidad del Distrito Federal y así, paso a paso fue tomando forma lo que ahora es un proyecto en el cual se han retomado los conocimientos adquiridos en las materias que conforman la Maestría, que a simple vista, parecen atomizados y sin relación entre ellos. Sin embargo, en el momento de contar con un proyecto concreto, los temas abordados en las sesiones teóricas adquirieron sentido.

La propuesta de este trabajo es diseñar un curso-taller, en una modalidad de enseñanza presencial, con apoyo en las Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC). El curso está dirigido a los estudiantes universitarios que deseen difundir y/o divulgar los resultados de sus trabajos de investigación. En este sentido la actuación del profesor es indispensable para guiar y asesorar a los alumnos en la toma de conciencia de su papel como investigadores comprometidos con la sociedad.

Tomando en cuenta que los jóvenes (entre 18 y 25 años) que cursan la universidad han convivido con la computadora e Internet desde edades muy tempranas, las TIC serán utilizadas como herramientas didácticas que motiven su participación. También se plantea el uso del correo electrónico como una forma de comunicación permanente entre los participantes.

La bibliografía revisada para esta investigación, así como conocer el perfil de los jóvenes universitarios, fue determinante en el diseño de las actividades, en la selección de los materiales escritos, y en el empleo de las TIC. Considerando que la actual realidad globalizada, requiere un nuevo perfil de profesionales, conscientes de la importancia de desarrollar sus capacidades de análisis, síntesis y actualización constante.

Para elaborar esta propuesta se procedió a la valoración de diversos enfoques y tendencias teóricas relacionadas con la educación, por ello se propone un aprendizaje significativo, con la firme intención de satisfacer las expectativas de la sociedad y las de los alumnos. A través de esta propuesta se pretende promover la creatividad y compromiso de los actores del proceso educativo.

Justificación

En la vida de un país democrático la educación debe plantearse como propósito el concientizar a docentes y estudiantes para que se reconozcan como parte activa de la sociedad y exploren los diferentes medios con los que cuentan para lograr la unión entre la comunidad y los centros educativos. Por ello este trabajo propone fomentar en los alumnos la creatividad y el compromiso social con los sectores laboral, campesino y estudiantil, con los cuales realiza todo tipo de trabajos de investigación. difundiendo el saber universitario a través de un medio de comunicación económico, accesible y sencillo como lo es la historieta.

Hipótesis

Con este curso multimedia los estudiantes universitarios contarán con las herramientas teórico-metodológicas necesarias para producir historietas, lo cual permitirá que los resultados de sus investigaciones se difundan en amplios sectores sociales.

Objetivo general

- ▶ Diseñar un curso-taller para la elaboración de historietas como un medio para la difusión de contenidos educativos y/o informativos con base en investigaciones académicas, en una modalidad de enseñanza presencial, con apoyo en las Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC).

Objetivos particulares

- ▶ Identificar las características de la historieta y su posible uso como medio de difusión.
- ▶ Analizar el perfil de los alumnos universitarios y sus preferencias de aprendizaje.
- ▶ Elaborar un guión pedagógico de uso de los recursos multimedia.
- ▶ Diseñar materiales multimedia como apoyo al curso.
- ▶ Evaluar los productos multimedia.

Para cumplir con estos objetivos, la investigación se presentará de la siguiente manera: el **primer capítulo** aborda el tema de la historieta, su definición, antecedentes y su uso didáctico.

Se seleccionó a la historieta porque si bien es posible que se transmita información utilizando solamente texto o imágenes, lo cierto es que la unión de ambos (texto y gráficos) facilita la comprensión de los contenidos.

En el **capítulo dos** se abordan las teorías del aprendizaje y la instrucción que darán el sustento teórico para el desarrollo de los estándares de los productos multimedia por medio de los cuales se pretende capacitar a los interesados en utilizar a la historieta como recurso didáctico, para ello se tomó en cuenta que la práctica docente debe retomar aspectos de los diferentes enfoques pedagógicos (conductista, cognitivo y constructivista).

En el capítulo tres se presenta un guión didáctico del curso-taller y, finalmente, en el capítulo cuatro se desarrollan las 10 sesiones del curso-taller.

Marco teórico y conceptual de referencia

Tradicionalmente, el sistema educativo formal se concibe como un instrumento para interiorizar en los individuos los valores y la ideología necesarios para garantizar la reproducción y naturalización del sistema social (Althusser, 1970). Sin embargo, la educación puede ser vista como un motor que promueva el cambio y el desarrollo de nuestra sociedad para hacerla más justa e igualitaria. La orientación de todo centro de enseñanza superior debe ser el conocimiento de las necesidades y problemas locales, regionales y nacionales de la población en la que se encuentra inserta, para cubrirlos y solucionarlos, con base en sus funciones fundamentales de: Difusión Cultural, Investigación y Docencia, las cuales se encuentran en una relación dialéctica.

Difusión cultural

La difusión cultural y la extensión universitaria deben ser consideradas como el eslabón que une a la universidad con su entorno, al permitir que el saber universitario adquiera sentido para una sociedad que requiere del compromiso de cada uno de sus actores, en especial aquellos que pueden aportar, en conjunto con la comunidad, opciones, soluciones y propuestas que eleven la calidad de vida de los mexicanos. Desgraciadamente, México sufre una crisis de valores, ya que la sociedad fomenta el individualismo por sobre las necesidades de la sociedad.

Además, la difusión cultural permite al docente unir la investigación, que se realiza en el aula, con la realidad social y fomentar en el alumno su compromiso social al ver la aplicación de su trabajo en la solución de problemas sociales concretos.

Cada institución universitaria define los alcances y limitaciones de su compromiso de difusión cultural. Por citar algunos casos, en la página de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se explica que la misión de la difusión cultural es "promover la creación en los diferentes terrenos del arte, y difundir las expresiones culturales y artísticas en todos sus géneros, así como los conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos que se desarrollan en la Universidad, para enriquecer la formación de los alumnos, beneficiar lo más ampliamente posible a toda la sociedad mexicana y fortalecer la identidad nacional" (UNAM, 2012).

Otra institución que se distingue por contar con una coordinación de difusión cultural es la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la cual planteó que el propósito de la difusión cultural es: "Promover, preservar y difundir la cultura en sus más variadas manifestaciones. Asimismo, dar una respuesta adecuada a las necesidades formativas no curriculares, propiciando la creación de una atmósfera cultural que influya en la formación estética y humanista de los integrantes de la comunidad universitaria, mediante actividades que permitan la interacción, acercamiento y sensibilización" (UPN, 2012).

En lo que se refiere al ámbito privado, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) declara que la misión de la difusión cultural es "complementar la formación integral y armónica de los estudiantes en su parte cultural, mediante su participación activa o como espectador en diversas actividades culturales y artísticas; así mismo, procura difundir la cultura en el medio, trascender hacia la comunidad la imagen de la institución y las cualidades de sus estudiantes" (ITESM, 2012).

Las definiciones anteriores ubican la misión de la difusión cultural en torno a la figura del alumno y ven a la cultura como parte de su formación integral. No obstante, este proyecto ve a la difusión cultural como el eslabón que permite a las comunidades universitarias unirse a la sociedad en general, por ello se retoma la XVIII Reunión del Consejo Ejecutivo de la Unión de Universidades de América Latina y el Caribe (UDUAL, 1972), en la cual definió el concepto,

objetivos y orientaciones de la difusión cultural. Entre los puntos más importantes marcados por la UDUAL se mencionan los siguientes:

A. Concepto:

Difusión cultural es la interacción entre la universidad y el resto del cuerpo social, a través de la cual esta asume y cumple su compromiso de participación en el proceso social de la creación de la cultura y de liberación y transformación de la comunidad nacional.

B. Objetivos:

1. Contribuir a la creación de una conciencia crítica de todos los sectores sociales, para favorecer así un verdadero cambio liberador de la sociedad
2. Contribuir a que todos los sectores alcancen una visión integral y dinámica del hombre y el mundo, en el cuadro de la realidad histórico-cultural
3. Promover como integradora de la docencia y la investigación, la revisión crítica de los fundamentos de la universidad y la concientización de todos sus estamentos, para llevar adelante un proceso único y permanente de creación cultural y transformación social
4. Contribuir a la difusión y creación de los modernos conceptos científicos y técnicos, que son imprescindibles para lograr una efectiva transformación social.

C. Orientaciones:

1. Mantenerse solidariamente ligada a todo proceso que se dé en la sociedad tendiente a abolir la dominación interna y externa, la marginación y la explotación de las mayorías populares en nuestra sociedad.
2. Estar despojada de todo carácter paternalista y meramente asistencialista, y en ningún momento deberá ser transmisora de los patrones culturales de los grupos dominantes

3. Ser planificada, dinámica, sistemática, interdisciplinaria, permanente, obligatoria y coordinada con otros factores sociales que coincidan con sus objetivos.

El término difusión cultural obliga a quien lo utiliza a definir el concepto de cultura, la cual, para fines de este trabajo, se entiende como la "producción de fenómenos que contribuyen mediante la representación o reelaboración simbólica de las estructuras materiales, a reproducir o transformar el sistema social" (Canclini, 1981, p.1).

Investigación

Esta función de las universidades les permite: identificar problemas sociales específicos, proponer respuestas para su solución, renovar sus contenidos académicos y aplicar los conocimientos vistos en las sesiones teóricas.

Lamentablemente, los resultados de tales investigaciones difícilmente rebasan los límites de la universidad debido a diferentes factores: la falta de recursos, el exceso de cargas de trabajo de investigadores y docentes y, por último, por carecer de medios que permitan llevar a cabo su difusión. Canales (2004) expresó su preocupación porque los centros de investigación y las universidades están llenos de 'estudios científicos' que nadie utiliza. Canales (2004) cuestionó el hecho de que los ciudadanos, que pagan por la investigación, sean ajenos a la toma de decisiones con respecto al tema a estudiar, y no tengan derecho a valorar, influenciar, discutir, analizar, lo que se hace o no se hace en el aspecto científico del país.

Los elementos estructurales de la investigación son: el investigador, los medios materiales de los que se sirve y el objeto que se investiga (Andión, 1983, p. 27). El investigador es "el individuo o grupo que se encarga de hacer la investigación. Son hombres concretos que viven en situaciones económicas, políticas, ideológicas y educativas concretas" (Andión, 1983). Así tanto el alumno como el docente universitarios se encuentran inmersos en un contexto que condiciona su

percepción, pero deben estar conscientes de que la investigación tiene que realizarse con apego a la metodología científica, con amplio criterio para observar, analizar e interpretar la realidad objeto de estudio y, sobre todo, se debe investigar para beneficio de la sociedad.

En cuanto a los medios materiales de la investigación estos incluyen los "elementos de todo tipo, de los que el investigador se vale para realizar su labor" (Andión, 1983) entre otros podemos mencionar, las fuentes documentales, los instrumentos, las instalaciones, cuestionarios y guías. Cabe aclarar que estos medios deben ser confiables y válidos para el tipo de investigación que se realice.

El último elemento lo constituye el objeto de investigación el cual está constituido por un problema concreto, es una parcela de la realidad que debe cumplir con los requisitos de factibilidad, vulnerabilidad, magnitud y trascendencia (Rojas, 2004, p. 39).

Docencia

En el docente recae el compromiso social de la formación de las nuevas generaciones, pero en nuestro país el maestro debe tener un papel activo en la sociedad. Debe, además, cumplir simultáneamente con los papeles de asesor, facilitador y guía en la formación de los alumnos (Borges, 2005)

Dichos roles (facilitador, asesor y guía) cobran una importancia fundamental ya que a través de ellos se podrán cumplir con las funciones de investigación y difusión cultural. El docente sería el encargado de orientar a los alumnos para la selección del tema, por otro lado, deberá sensibilizarlos para que se acerquen a la comunidad en la cual están insertos y juntos descubran los problemas que requieren de la participación de ambos para solucionarse.

El docente guiará al alumno para que el trabajo tenga las características de lo que Rojas (2004, p. 27) identifica como investigación acción o militante:

El substratum básico de este Método reside en que tanto los investigadores como la población participan activamente, en un plano de igualdad, como agentes de cambio, confrontando de forma permanente el modelo teórico y metodológico con la práctica a fin de ajustarlo a la realidad que se quiere transformar y pueda servir para orientar las estrategias y los programas de acción.

No se puede hablar del concepto de docencia sin considerar al alumno, el cual aprenderá significativamente si lo hace a través de la investigación ya que analizará a fondo un tema en particular, en conjunto con la sociedad y el docente. Al mismo tiempo, podrá aplicar los conocimientos adquiridos en clase, se relacionará con la realidad y, lo más importante, aportará sus descubrimientos a la sociedad.

Esta propuesta busca mecanismos que logren convertir en significativo el aprendizaje en la medida en que sea susceptible de apropiación por parte de los educandos, además de:

1. Fomentar una relación de igualdad entre la comunidad universitaria con estricto apego al respeto de ideologías y diferencias personales.
2. Alentar el intercambio de ideas y conocimientos entre el estudiante y su comunidad.
3. Participar en la superación de los integrantes del grupo social.
4. Aplicar los conocimientos que obtienen de sus investigaciones en la solución de problemas de grupos sociales o de la institución a la que pertenecen.
5. Fomentar actitudes de solidaridad, cooperación, respeto y sentido crítico y autocrítico.
6. Desarrollar aptitudes de liderazgo, diálogo, creatividad y toma de decisiones.
7. Identificar proyectos de importancia social susceptibles de ser resueltos por medio de la investigación documental y de campo.

8. Expresar y defender sus ideas y propuestas con base en argumentos científicos.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

Si bien las funciones de la universidad son la docencia, la difusión cultural y la investigación, lo cierto es que nada tendría sentido sin la participación y la existencia de los alumnos que le dan significado. Los estudiantes actuales, desde edades muy tempranas, se relacionan con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). De acuerdo con datos del Instituto Nacional de Geografía, Estadística e Informática (INEGI), el número de hogares con computadora se incrementó al pasar de 11.8 por ciento en 2001 a 29.8 por ciento en 2010, esta misma relación se observa en los hogares con conexión a Internet, los cuales pasaron de 6.2 por ciento en 2001 a 22.2 por ciento en 2010.

En este proyecto se propone el uso de las TIC para promover la interactividad de los alumnos con diferentes materiales, profundizar en la construcción de un aprendizaje significativo, fomentar el trabajo participativo, facilitar la aplicación de los procesos de análisis y síntesis de información y, por último, fomentar en el alumno la construcción del pensamiento y no su reproducción.

CAPÍTULO 1. LA HISTORIETA Y SU USO EDUCATIVO



Doctrina Rius: Humor en las frases,
historia en dibujos y postura política clara
en cada tema a desarrollar¹
Museo del Estanquillo

1.1 Definición de Historieta

Historieta en América Latina, tebeo en España, fumetto en Italia, manga en Japón, bande dessinée en Francia, comic en Estados Unidos, son algunas de las denominaciones de la historieta la cual, más que un medio de comunicación, es parte integrante de la cultura de cada país, tan sólo en México el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta, 2006) calcula en su Encuesta Nacional de Lectura que el 12.2 por ciento de la población lee historietas.

El tebeo español cobra carta de naturaleza lingüística a partir de la amplia difusión de una publicación concreta, la revista TBO, que ha dado nombre definitivo al producto mediante un claro proceso de designación del género a partir de un producto altamente representativo del mismo: un directo ejemplo de antonomasia.

En italiano se habla de fumetto o de fumetti (su plural), por la analogía entre los globos que se incluyen en las viñetas con una nube de humo. Más descriptivos, los franceses se refieren a la bande

¹ Los epígrafes de los capítulos fueron tomados de cédulas de la exposición *De San Garabato al Callejón del Cuajo*, del Museo del Estanquillo.

dessinée. En el mundo latinoamericano se habla de historietas y en el anglosajón de comics". (Rodríguez, 1988, p. 17)

El concepto de historieta tiene tantas acepciones como autores se han dedicado a su estudio, cada uno de ellos habla desde una perspectiva teórica determinada, por eso existen diferencias y similitudes.

Rodríguez (1988) refirió algunos conceptos de historieta, entre ellas la de Coma (1979, p. 9) quien la definió como "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas", la contrapone a la de Eco quien enfatizó su carácter como medio de dominación, al definirla como:

"un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...] Así los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Coma, 1979, p. 9).

Rincón (2006) retomó la definición de Darendorf y la define como historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos.

Román Gubern (1973, citado en Rodríguez, 1988) la definió como una historia ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un sólo cuaderno o comic-book.

Para Herner (1979, p. 17) la historieta es un medio de comunicación artístico por "su capacidad de penetración masiva, con posibilidades de vincularse realmente con todos los sectores de la sociedad y desarrollarse de forma

ilimitada como lo que es: un lenguaje ecléctico, rico en posibilidades plásticas y narrativas”.

Para efectos de este proyecto definiremos a la historieta como la narración, por medio de viñetas, de una historia que transmite información útil, proveniente de una investigación, la cual puede servir para la toma de decisiones o de conciencia de una comunidad.

1.2 Antecedentes históricos

La utilización de imágenes para transmitir mensajes ha sido una constante en la historia del hombre, las pinturas rupestres encontradas en las cuevas prehistóricas, son un ejemplo de la necesidad, inherente a la naturaleza humana, de transmitir y perpetuar la información por medios gráficos.

Paralelamente al desarrollo de la sociedad, las imágenes evolucionan de burdas representaciones hasta figuras más estilizadas y cuando se crea la escritura la relación entre imagen y texto se vuelve más estrecha. En Egipto se desarrollaron los jeroglíficos (los cuales carecían de texto) que es un tipo de escritura por medio de imágenes. El continente americano también contó con una forma de expresión semejante: los códices que plasmaron su cultura a través de imágenes.

Martín (1978, citado en Rodríguez,1988), mencionó que el antecedente de la historieta se encuentra en:

[El] comic norteamericano parte de la experiencia de la caricatura política y del periodismo satírico anglosajón de los siglos XVIII y XIX, cuyos potenciales recursos expresivos desarrolla. El resultado es la serie de comics producidos entre 1895 y 1905 The yellow kid de Richard F. Outcalt; The Katzenjammer Kids, de Dirks, Happy Holligan, de Frederick B. Oppen; Little Nemo, de Winsor McCay, etc.-,

en los que se fijan los elementos básicos del comic, incluso el balón o bocadillo (Rodríguez, 1988).

No obstante, Del Rio (Rius, 1983, p.12) identificó en las hojas volantes, las cuales se vendían en los siglos XVII y XVIII, el antecedente más directo de la historieta puesto que eran utilizadas para "narrar historias picarescas, milagros, crímenes de la época, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas".

En nuestro país Herner (1979, p. 7) ubicó como el antecedente de la historieta a las ilustraciones reproducidas por la fábrica de cigarros El Buen Tono para obsequiarlas dentro de sus cajetillas, aunque "la idea de incluir estas estampas dentro del producto, además de promover su publicidad, surgió gracias a la influencia que tuvieron en ese tiempo las novelas por entrega de autores afamados como Charles Dickens".

Más adelante, en 1909 (Herner, 1979, 19) "surge una nueva modalidad dentro del periodismo norteamericano: Hearst crea la primera agencia distribuidora de material informativo literario y 'de entretenimiento' para los diarios de su cadena (...) Posteriormente, surgen otras agencias de este tipo que venden material periodístico, tanto en los Estados Unidos como en el extranjero".

México también se encontraba entre los clientes de las agencias distribuidoras de material periodístico (...) Sin embargo, era frecuente que los cartones (...) llegaran con retraso ocasionando serios problemas a los editores mexicanos (...) Esta situación fue la que los motivó a adoptar una política de sustitución a este tipo de importaciones. En 1921 se realiza la primera producción de esta clase de material (Herner, 1979, 19).

Las primeras historietas que aparecieron fueron Don Catarino, de Salvador Pruneda; Mamerto y sus conocencias, de Hugo Tilghman; Don Prudencio y su familia y Adelaido el Conquistador, de Juan Artenac; Chupamirto, de Jesús

Acosta; El Señor Pestaña, de Andrés Audiffred; Rocambole y Segundo I, Rey de Moscavia, de Carlos Neve. Todas estas historietas aparecían con formato de tira cómica en blanco y negro en la sección que los periódicos dedicaban diariamente a pasatiempos (Herner, 1979, p. 20).

Posteriormente, las historietas se convierten en publicaciones independientes de la prensa, y adquieren el carácter de un medio de comunicación más y logran colocarse como un producto muy atractivo para el público.

1.3 Características de la historieta

La historieta combina en su presentación tanto aspectos formales (secuencias, cuadros, planos) como ideológicos (reforzadoras de estereotipos, penetración cultural), de acuerdo con los objetivos del presente estudio retomaremos en este apartado los aspectos formales.

Rodríguez (1988) enumeró cinco características de la historieta:

- A. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje.
- B. Integración de elementos verbales e icónicos.
- C. Utilización de una serie bien definida -en sus conceptos básicos- de códigos y convenciones
- D. Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación
- E. Su finalidad es predominantemente distractiva

A continuación se desarrollarán las características más importantes señaladas por Rodríguez (1988):

Como se mencionó la historieta narra una historia por medio de texto e imágenes y cuenta con una estructura dramática: Introducción, desarrollo y desenlace. Para ello recurre a personajes, identificados con determinados valores (valentía-cobardía, sabiduría-ignorancia, amor-odio); escenas en las

cuales se mueven los personajes y que permiten tanto su ubicación física (casa, oficina, carretera), como económica (pobreza, riqueza) e ideológica (liderazgo, temor, poder, conformidad).

La historieta narra historias y, en el caso de la historieta comercial, también refuerza la ideología de los emisores. La historia tiene un comienzo que, tradicionalmente, ubica al personaje y su razón de ser o de estar en una situación determinada, y lo dota de elementos que hacen "verosímil" su desenvolvimiento en ese ambiente.

Existe una narración que parte de un hecho particular y lo narra de manera diacrónica (narra los hechos en el orden que sucedieron), aunque también puede "romperse" el orden temporal a través de los recursos de flash-back (esto es una retrospectiva en la que la historia inicia con el presente narrativo y, posteriormente, se remonta a un hecho del pasado en el relato) o bien puede utilizar el flash-forward (en la que el personaje "ve" el futuro que le espera por tomar alguna decisión).

La historieta narra a partir de imágenes y de textos escritos en una relación de dependencia mutua e inseparable (aunque también se puede narrar sólo con imágenes o sólo con texto).

Barthes (1964) en su texto *Retórica de la Imagen* plantea que las imágenes no son neutras, sino que persiguen propósitos específicos. Y establece algunas consideraciones:

1. La imagen es polisémica (implica una gran cantidad de significados "flotantes"), esto es, si una persona observa una imagen puede "leer" de diferente forma a como lo haría otra, por ello el texto "guía" la interpretación, en otras palabras, el texto "dice" lo que el lector deberá observar. Este recurso se utiliza en los pies de fotografías en los periódicos, en la publicidad, y en las historietas.

2. Ayuda a identificar los elementos de la escena y la escena misma. En este punto, el texto indica las características del ambiente en el que se desarrolla la historia.
3. El mensaje lingüístico puede ser denotado y connotado. En cuanto a la denotación se refiere al sentido literal del texto, en tanto que el connotado remite a conceptos culturales.
4. Con respecto a la imagen, el texto cumple funciones de relevo y/o anclaje
 - A. De relevo
 - 1) La palabra y la imagen son complementarias
 - 2) Se encuentra, mayormente, en historietas, y esporádicamente en publicidad
 - B. De anclaje
 - A. Es ideológico
 - B. Aparece en la prensa y en publicidad
5. El texto se encuentra en leyendas, etiquetas, globos, cartuchos y onomatopeyas.
 - A. **Leyendas y etiquetas:** se encuentran de forma "natural" (porque en realidad nada es natural sino que su inserción es intencional) en las escenas como nombres de productos, de empresas, marcas de autos, entre otros.
 - B. **Globos:** También conocidos como bocadillos, sirven para señalar los diálogos de los personajes.
 - C. **Onomatopeyas:** representan sonidos no verbales como golpes, caídas, desplazamientos, entre otros.

6. Cumple funciones retóricas. Tanto el texto como la imagen conllevan implícitas intenciones ideológicas. Por ello su lectura deberá basarse en el conocimiento de las características e intenciones de la fuente o productor, así como un análisis de su contenido, y del medio a través del cual se distribuye.

De acuerdo con Rodríguez (1988), la historieta cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoge unidades para elaborarlos. Así, en la historieta se narran historias por medio de cuadros encadenados según el patrón utilizado por la cultura occidental para la lectura (de izquierda a derecha y de arriba-abajo).

Cada cuadro (viñeta) a su vez se realiza con base en códigos tanto icónicos como escritos. De acuerdo con convenciones aceptadas socialmente, tanto para líneas, globos, expresiones gestuales de los personajes, movimientos, colores y formas. Los elementos antes mencionados, forman parte de la sintaxis de la imagen.

Cada elemento de la imagen evoca y provoca sentimientos, actitudes y sensaciones en el receptor (ver anexo 1)

Rodríguez (1988) concluyó: "Un código surge como hallazgo personal de un autor, y a partir de su aparición comienza a funcionar como tal -o no- según una serie de circunstancias tales como su aceptación, sus posibilidades de aplicación a situaciones distintas".

1.4 Usos de la historieta

Desde tiempos remotos la historieta ha formado parte de la justificación de políticas públicas, naturalización de los sistemas sociales e incluso como forma de identificación con personajes públicos, como lo demuestra el uso de la historieta por parte de los gobiernos de Vicente Fox Quezada y Andrés López Obrador y más recientemente el número especial que publicó Marvel (Reforma,

2009, p. 1) para celebrar la toma de posesión del Presidente Barack Obama, en el cual el Hombre Araña "evita que un villano frustré la ceremonia en Washington y Obama aprovecha para revelarle que es un gran fanático de sus aventuras".

En México la historieta evolucionó de ser una copia del comic anglosajón a delinear características propias. En la historieta mexicana es común encontrar una "simbiosis" entre diferentes medios de comunicación. Aurrecoechea (1993, p. 25) mencionó, entre otros, al cine, la radio, el deporte comercial, los territorios de la "vida nocturna", y la vida monacal (Dos monjes, antecedente del radioteatro El Monje Loco y basada en los cuentos de Carlos Reveroll del Prado).

En los años treinta y en los cuarenta, cine, radio, prensa popular, deporte comercial y vida nocturna, se retroalimentan en una estrecha simbiosis, y las historietas son uno de los ejes fundamentales de esta abigarrada cultura popular, mercantilista pero entrañable. Los editores, dibujantes, y guionistas aportan y saquean, innovan y plagian. Y en este toma y daca universal se van formando las líneas más profundas de los monitos, la narrativa popular más frecuentada por los mexicanos en el último medio siglo (Aurrecoechea, 1993, p. 40).

De la historieta nacieron numerosos personajes "mexicanos" como el Tejón de Méndez Armendáriz, Máximo Roldán de Antonio Helú y Pancho Chávez de Nick Carter. Un caso notable es el revolucionario Pancho Villa "el primer personaje histórico nacional transformado en héroe estable de una serie de monitos" (Aurrecoechea, 1993, p. 28).

Las primeras historietas mexicanas de mayor éxito adquieren el nombre de sus creadores: Paquín (de Francisco Sayrols), Pepín (del coronel José García Valseca) y Chamaco (de Ignacio el Chamaco Herreras).

Francisco Sayrols (Aurrecoechea, 1993, p. 44) era un hombre "convencido de que la clave de la regeneración humana radica en la educación (...) y dedica gran parte de su vida a escribir y vender cursos de entrenamiento sin maestro y métodos para triunfar infaliblemente en los negocios (...) Su aportación a las revistas de monitos responde, también, a esta vocación pedagógica".

En 1947 Sayrols vende Paquín a la Editora de Periódicos, S.C.L. dueña del periódico La Prensa.

Por otra parte, José García Valseca, empresario, quien desde muy temprana edad se dedicó a todo tipo de negocios, funda en 1935 la revista Paquito, competencia directa del Paquín, primer negocio rentable de García Valseca. Esta publicación de carácter sencillo, económico y popular está dirigida a las grandes masas. Gracias al éxito de esta revista publica, en 1936, el Pepín, revista que muy pronto alcanza grandes tirajes y que da nombre genérico a las revistas de monitos (Aurrecoechea, 1993, p. 62). Más tarde en 1954 el coronel cancela Pepín, le sobrevive unos años más Paquito en la cual Gabriel Vargas consigue que sus series Don Jilemón, El Güen Caperuzo, Poncho López y La Familia Burrón aparezcan en fascículos sucesivos (Aurrecoechea, 1993, p. 69)

El tercer introductor de historietas en México, Ignacio el Chamaco Herrerías, hizo de Chamaco el primer diario de historietas del mundo y la revista mexicana de mayor tiraje en su tiempo (Aurrecoechea, 1993, p.70). Herrerías es dueño y fundador también de la revista Mujeres y Deportes y del diario Novedades, en el cual se publican historietas de los mexicanos Bismark y Mier con su tira Chivo Chava y Germán Butze con su serie Los Supersabios.

Chamaco inaugura las variantes en formato y periodicidad que serán norma general de la década de los cuarenta (Aurrecoechea, 1993, p. 72). Chamaco Chico es la primera revista industrial de monitos que adopta el formato de un cuarto de tabloide.

Este proyecto coincide con Herner en el sentido de que la historieta es un medio de comunicación con amplias posibilidades de vincularse con los sectores sociales por sus extensas posibilidades plásticas y narrativas, muestra de ello se percibe en los pioneros de la historieta mexicana.

El modelo que se considera ejemplar en el uso de la historieta con fines de difusión es el trabajo que desempeña Eduardo del Río (Rius) quien, con bajos presupuestos, ha publicado más de 100 libros que brindan al lector información de diferentes temas, de forma accesible, sustentada en investigaciones que el propio autor realiza. Su redacción es sencilla y coloquial. Su estilo es crítico y, lo más importante, propositivo. Para ilustrar sus trabajos el autor dibuja algunas caricaturas, utiliza globos y recortes. Sus personajes retratan estereotipos de la personalidad del mexicano (el pueblo, el intelectual, el rebelde, la mujer abnegada, el político corrupto, entre otros).

CAPITULO 2. DISEÑO DE CURSO-TALLER "LA HISTORIETA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE INVESTIGACIONES UNIVERSITARIAS (UNA APROXIMACIÓN MULTIMEDIA)"



Tú no te metas,
deja que el mundo ruede
como una bola.
No olvides aquello de:
saca más el que mete paz.
Regino Burrón

Como se mencionó en la Introducción de este trabajo, en nuestro país es muy escasa la difusión de los resultados de las investigaciones realizadas en las instituciones de educación universitaria por ello se pretende utilizar a la historieta como medio de difusión y, además, concientizar al estudiante universitario acerca de su compromiso social.

En este capítulo se propone un producto multimedia (flexible y abierto a mejoras) para desarrollar un curso-taller en el cual se proporcionen, a los alumnos universitarios interesados en difundir los resultados de sus investigaciones, los elementos teórico-prácticos necesarios para elaborar historietas que sirvan de enlace entre la sociedad y la vida universitaria. Para efectos de este proyecto se retoma la definición expuesta en la sesión 1 Etapa de Planeación de la materia Producción de Multimedia Educativo en la cual se considera como producto multimedia educativo a "la combinación de dos o más medios de comunicación a los cuales se agrega interactividad, todo ello de acuerdo con un diseño instruccional" (UNID, 2007, p.2).

Los fundamentos psico-pedagógicos y comunicacionales del presente trabajo están conformados por una conjugación de distintas teorías, ya que el empleo de una sola es insuficiente para cumplir con los objetivos planteados, si realmente se espera que el alumno alcance un aprendizaje significativo.

En este capítulo se explicará en qué consiste el recurso multimedia, sus fundamentos teóricos, así como los estándares establecidos para textos, imágenes, presentaciones y audiovisuales.

Esta propuesta se presenta como un apoyo a clases presenciales, por lo tanto, requiere de la actuación del profesor que podrá utilizarlos como elementos que motiven la participación del alumno. También se considera el uso del correo electrónico como una forma de comunicación permanente con los participantes.

Para lograr lo anterior se partió de un protocolo de planeación (ver anexo 3), así como de un cuestionario (ver anexo 2) que se aplicó para conocer el perfil del usuario, y estar en condiciones de diseñar un material acorde con sus necesidades, capacidades e inquietudes.

La modalidad de la enseñanza es presencial, el producto multimedia será sólo un apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje.

Para lograr lo antes mencionado se realizó durante 2007 un sondeo entre universitarios para conocer su perfil e identificar sus preferencias en cuanto a técnicas de aprendizaje. Los resultados se presentan en el apartado: Perfil del usuario.

2.1 Perfil del usuario

De acuerdo con el sondeo levantado en la Universidad del Distrito Federal (UDF) en 2007 a 21 alumnos de la Carrera de Periodismo, para identificar su perfil, podemos afirmar que, en términos generales, el 62 por ciento tienen

entre 21 y 22 años de edad, todos pertenecen a la clase media, y son susceptibles de aprender con apoyo de las TIC, ya que el 70 por ciento de ellos tiene más de cinco años de utilizar la computadora.

En relación con la paquetería, el 86 por ciento cuenta y conoce el manejo de Office, el 58 por ciento maneja otros paquetes, relacionados con su área de interés (Illustrator, Photoshop, Page Maker, y Corel Draw). El 100 por ciento cuenta con computadora y el 81 con conexión a Internet.

En cuanto a sus preferencias, no mencionan algún medio como significativamente mejor a otro, por ello proponemos que los productos multimedia que conforman este proyecto se presenten en un DVD que deberá ser manipulado por el profesor, además de que se deberá contar con un correo electrónico en el cual se establezca una comunicación continua entre los participantes y promueva el intercambio de las actividades realizadas por los alumnos.

El perfil del usuario y sus recursos tecnológicos requiere el diseño de documentos y archivos compatibles con Microsoft (97-2003), software con el cual cuenta la totalidad de los alumnos.

Se considera necesario concientizar a la comunidad universitaria (alumnos-profesores-personal administrativo), en un enfoque pedagógico que fomente el aprendizaje, sobre la enseñanza, porque este camino redundaría en una mejor formación del alumno. Se debe impulsar que los profesores se comprometan en el conocimiento de su contexto, de las necesidades, ritmos de aprendizaje y preferencias de sus alumnos y en los requerimientos del mercado laboral. Esta propuesta surge porque en la educación tradicional el profesor "enseña" y el alumno "aprende", pero nuestro país necesita formar personas responsables de su aprendizaje y comprometidas con la sociedad.

Se propone trabajar con los alumnos, estudiantes universitarios, en sesiones presenciales, apoyadas por las TIC. El objetivo de este proyecto es que el

aprendizaje sea individualizado, interactivo, cooperativo, participativo y significativo. Además se fortalecerá que el alumno ejerza sus capacidades de análisis, síntesis y crítica en sus trabajos. A continuación se menciona brevemente, a que se refieren los puntos antes mencionados:

- a) **Construcción del pensamiento, no reproducción.** Los estudiantes deben comprender una variedad de interpretaciones y utilizar cada una de ellas en la construcción de su conocimiento personal (Jonassen, 2002)
- b) **Aprendizaje individualizado.** Si bien el uso de las TIC debe estar limitado por los objetivos del aprendizaje, lo cierto es que el alumno goza de mayor libertad para alcanzar los objetivos, ya que es él quien determina cómo, dónde y con qué elementos trabajar. En este proyecto se considera el envío de los objetos de aprendizaje para que el alumno revise, refuerce y critique los contenidos vistos en las sesiones.
- c) **Interactividad.** Los objetivos del curso pueden alcanzar un desarrollo óptimo gracias al uso de diferentes estrategias y ambientes de aprendizaje que permitan al estudiante interactuar con los materiales y conocimientos.
- d) **Trabajo participativo.** Se refiere, esencialmente, al libre intercambio de ideas entre los participantes, el cual podrá enriquecer la dinámica de los temas y de las sesiones. Los alumnos podrán comentar, evaluar y fortalecer tanto el trabajo propio como el de sus compañeros por medio del diálogo, el debate y la interacción.
- e) **Procesos de análisis y síntesis.** Cuando el alumno entra en contacto con diferentes fuentes de información, deberá desarrollar su capacidad para discernir y evaluar los datos relevantes de los irrelevantes, así como de los que cuentan con fundamento y los que carecen de él.

- f) **Sentido crítico.** Los docentes deben reconocer las capacidades de sus alumnos y permitir que desarrollen sus capacidades al máximo. En especial deben fomentar que el alumno se cuestione constantemente, como una forma de alcanzar el conocimiento.

La sociedad actual se encuentra en transformación constante, debido a la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales están presentes en todos los ámbitos. La escuela, al ser reflejo de la sociedad, no es ajena a esta realidad. Por lo antes expuesto, se puede inferir que la exigencia de una mejor formación y el uso de las TIC es una preocupación constante en todos los involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Una vez que quedó establecido el perfil del usuario y la importancia de las TIC en su formación, se procederá a definir las teorías del aprendizaje que se consideraron en el diseño del curso-taller.

2.2 Teorías del aprendizaje y de la comunicación

La elaboración de los productos multimedia debe estar sustentada en las teorías necesarias para justificar el uso de recursos y asegurar el logro de los objetivos. De acuerdo con el texto revisado en la sesión 2 Etapa de análisis 1: Usuarios, contenidos y fundamentos teóricos, de la materia Producción de Multimedia Educativo (UNID, 2007), los fundamentos teóricos esenciales son:

- a) Fundamentos psicológicos: teorías del aprendizaje
- b) Fundamentos pedagógicos: teorías de la instrucción
- c) Fundamentos comunicacionales: teorías acerca del lenguaje del texto, la imagen, el movimiento y sus diversas combinaciones.

2.2.1 Fundamentos psicológicos: teorías del aprendizaje

En la sesión dos de la materia Producción de Multimedia Educativo (UNID, 2007) los fundamentos psicológicos o teorías del aprendizaje fueron definidos

como descripciones acerca de cómo las personas adquieren habilidades, actitudes o conocimientos con base en supuestos psicológicos que proponen distintos autores. Los principales enfoques teóricos son el conductismo, el cognitismo y el constructivismo. Para exponer las características de cada enfoque se retomó como punto de partida el texto de la mencionada sesión 2 (UNID, 2007, p. 10).

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX surge el enfoque conductista, que se centra en conductas objetivas observables, descartando las actividades mentales que ocurren por estos procesos.

Para efectos del presente estudio se retoman las siguientes características del conductismo:

- a) Presentar de manera clara y explícita los objetivos de aprendizaje
- b) Redactar con verbos operativos los objetivos.
- c) Que cada sección cuente con objetivos específicos

A mediados de siglo XX surge el enfoque cognitivista que estudia los procesos humanos y no como generalización de la conducta animal.

En este estudio se consideran los siguientes elementos del cognitismo:

- a) Interactivos
- b) Presentar elementos introductorios para captar la atención del estudiante
- c) Tener itinerarios pedagógicos flexibles (que se ajusten a las necesidades del estudiante para que puedan avanzar a su ritmo)
- d) Incluir mapas mentales, diagramas y animaciones
- e) Propiciar la solución de problemas a través de: *Diseño visual y auditivo

En el siglo XX nace el enfoque constructivista que considera al sujeto como un individuo activo capaz de construir él mismo el conocimiento con base en su

información previa, la interacción social y su relación con el objeto de aprendizaje.

Para efectos del presente estudio se retoman los principios constructivistas de:

- a) Incluir materiales que favorezcan el aprendizaje por descubrimiento
- b) Presentar entornos que permitan la interacción entre varios participantes
- c) Que el material permita a los estudiantes autonomía, reflexión y toma de decisiones

2.2.2 Fundamentos pedagógicos: teorías de la instrucción

En este apartado se retoman los principios de procesamiento de la información (de George Miller), los eventos de Gagné, así como los principios multimedia de Mayer. A continuación se expone un resumen de las características fundamentales de cada autor, con base en los apuntes de la sesión 2 Etapa de análisis 1: Usuarios, contenidos y fundamentos teóricos de la materia de Producción Multimedia Educativo (UNID, 2007).

George Miller (Miller 1956, citado en la materia Producción Multimedia, 2007, sesión 2) propone en su teoría del procesamiento de la información, en primer lugar, que la información debe ser fragmentada en unidades digeribles en grupos que no excedan de nueve elementos (ya que si se sobrepasa este número se ocasiona una sobrecarga cognitiva que impide el aprendizaje adecuado). En segundo lugar, considera que se debe tomar como unidad de conducta la secuencia probar-operar-probar-salir (en lugar del estímulo-respuesta conductista). En este proyecto se consideraron las aportaciones de Miller en la medida en que cada la información se dividió en 10 sesiones para que el participante comprenda a profundidad cada tema, evitando de esta manera una saturación de datos, instrucciones y actividades.

Robert Gagné, por su parte, recomienda que los materiales se presenten con base en nueve eventos. En la siguiente tabla se presentan, en la primera columna, estos eventos y en la segunda columna la forma en que se adaptaron al curso-taller (ver tabla 1):

Tabla 1. Los eventos de Gagné y su aplicación en el curso taller	
Eventos de Gagné	Aplicación de los eventos de Gagné en el curso-taller
a) Generación de la atención	Mapa de la sesión
b) Presentación del objetivo y motivación	En este momento se hablará al participante acerca de la importancia que tienen para difundir a la sociedad el conocimiento que se genera en las universidades y se presentará a la historieta como uno de los medios para hacerlo.
c) Relación con conocimientos previos	El participante deberá haber cursado materias como Metodología de la Investigación, Seminario de Investigación o similares para contar con la información susceptibles de difundirse a la sociedad.
d) Presentación del material estímulo	Presentación del audiovisual "Introducción" en el que se explica a los participantes la forma de trabajo.
e) Orientación para el aprendizaje	Discusión grupal alrededor de temas eje para conocer su opinión acerca de la propuesta y para llegar a acuerdos para mejorar el trabajo en el aula.
f) Evocación del desempeño	Reunión en equipos para elegir los temas que reúnan las características de trascendencia, magnitud, vulnerabilidad y factibilidad para difundirlos por medio de una historieta.
g) Retroalimentación	Diálogo del instructor con el grupo para aclarar dudas y orientar a los participantes.
h) Evaluación del desempeño	Comentarios del instructor alrededor de los temas abordados en la sesión.
i) Retención y transferencia	El instructor invita a los participantes a colaborar con material para la siguiente sesión, para que revisen el material que les enviará por correo y a que compartan sus conclusiones con el grupo.
(*) Tabla adaptada con base en los eventos de Gagné (UNID,2007). En la tabla se utilizó como ejemplo la sesión 1 del curso-taller, aunque cabe aclarar que los eventos son retomados en cada sesión del curso.	

Richard Mayer en la sesión 2 de la materia Producción Multimedia (UNID. 2007) se presenta la tabla Principios de Mayer y propuesta de aplicación, en la que plantea los principios del aprendizaje multimedia, su definición y aplicación. En este proyecto se retoma la mencionada tabla. Las dos primeras columnas se copiaron textuales y en la tercera columna se expone un ejemplo del uso de los principios en el curso-taller (ver tabla 2):

Principio	Descripción	Ejemplo de la aplicación en el curso-taller
Multimedia	Los estudiantes aprenden mejor con palabras e imágenes que sólo con palabras.	En el curso-taller cada sesión cuenta con un mapa conceptual que muestra los temas que se abordarán. También se incluyen presentaciones audiovisuales, animaciones y los elementos necesarios para facilitar el aprendizaje.
Contigüidad espacial	Los estudiantes aprenden mejor cuando las palabras y sus imágenes correspondientes se presentan en forma cercana, que cuando están alejadas unas de otra dentro de la pantalla.	Los temas del curso se ilustran con imágenes que refuerzan la información presentada en los textos.
Contigüidad temporal	Los estudiantes aprenden mejor cuando las palabras e imágenes correspondientes se presentan en forma simultánea, que cuando se presentan en forma sucesiva	Durante el curso el instructor explicará las presentaciones para que el alumno relacione las palabras con las imágenes y textos que se incluyen en cada sesión.
Coherencia	Los estudiantes aprenden mejor cuando se excluyen palabras, imágenes o sonidos extraños, que cuando éstos se incluyen.	Cada presentación audiovisual cuenta con los elementos necesarios para facilitar el aprendizaje y se evitó el uso de materiales sonoros y visuales que pudieran causar ruido.
Modalidad	Los estudiantes aprenden mejor de la animación con narración que de la animación con texto en pantalla.	En el curso se incluye a la Sesión 9 en el tema Imposición, una animación realizada con Flash para que se aprecie la forma en que se imprime un pliego de papel y la forma en que se distribuyen las páginas del impreso.
Redundancia	Los estudiantes aprenden mejor de la animación con narración, que de la animación con narración y texto en pantalla.	Los materiales se diseñaron de manera que cada tema se desarrolló con los recursos más apropiados para cumplir el objetivo.

Principio	Descripción	Ejemplo de la aplicación en el curso-taller
	(*) Tabla elaborada con base en la información de los Principios de Meyer y propuesta de aplicación (UNID,2007), las dos primeras columnas son textuales y en la tercera se exponen ejemplos de su aplicación en el curso taller.	

2.2.3 Fundamentos comunicacionales

En este punto se consideran las teorías acerca de la importancia de la tipografía en el texto, el diseño gráfico de una imagen, la animación y las presentaciones, los estándares de su uso, así como los formatos utilizados en el desarrollo de este proyecto (UNID, 2007).

A continuación se presenta una tabla donde se expone la sesión, los medios de comunicación que se emplearán, así como las razones por las que se eligieron dichos medios (ver tabla 3):

Tabla 3. Medios utilizados para desarrollar contenidos del curso			
Sesión	Contenido	Medio	Observaciones
1.- Introducción	- Objetivo - Bienvenida - Requerimientos - Tabla de contenido - Evaluación - Instructor - Referencia	- Texto - Texto - Texto - Mapa mental - Texto - Texto - Texto	Este apartado se eligió el texto porque informará al usuario el objetivo y la navegación a lo largo del producto. El mapa mental presentará el contenido.
2.- Presentación	Presentación del tema de la historieta	Audio	Se utilizará audio porque promueve la reflexión.
3.- Historia de la historia	- Objetivo de la sesión - Historia de la historieta - Ejercicio de reforzamiento	- Texto y mapa mental - Animación - Elaborar un resumen de los conceptos	La animación tiene como objetivo motivar al usuario y mostrarle la evolución de la historieta a nivel internacional.

Tabla 3. Medios utilizados para desarrollar contenidos del curso

Sesión	Contenido	Medio	Observaciones
4.- La historieta mexicana	- Objetivo de la sesión - La historieta mexicana - Ejercicio de reforzamiento	- Texto y mapa mental - Presentación en Power Point - Elaborar un cuadro resumen	La presentación en Power Ponit brindará al usuario la evolución de la historieta en los siglos XIX y XX y algunos vínculos para conocer el origen de las imágenes.
5-8.- Elaboración de historieta	- Objetivo de las sesiones - Manual de elaboración - Elaboración de historieta	- Texto y mapa mental - Audiovisual - Presentación de una historieta para difundir los resultados de una investigación universitaria.	Este tema se desarrollará en cuatro sesiones con apoyos audiovisuales y textos que permitirán seguir, paso a paso la realización de una historieta.
9.- Proceso de impresión	- Sesión de información - Formación - Producción - Distribución	- Texto y mapa mental - Presentaciones en Power Point - Formación de historieta	Se expondrá el proceso de impresión para que el alumno cuente con los elementos para producir su historieta.
10.- Presentación de la historieta	- Presentación del tema - Presentación de resultados - Evaluación - Cierre del curso	Presentación de las historietas producidas en el curso	Con la presentación de resultados se busca promover la participación en la sociedad y la conciencia crítica del alumno.
	(*) Tabla elaborada con base en la Tabla 5-3 Ejemplo de lista de contenidos de audio y su ubicación en el producto multimedia, incluida en la Sesión 5. Diseño Detallado, de la materia Producción Multimedia (UNID,2007).		

2.3 Estándares del producto multimedia

2.3.1 Estándares de estructura

En la Lección 4.3 Elaboración del bosquejo de la materia Producción Multimedia (UNID, 2007), se presenta la analogía de que de la misma forma en que el esqueleto es la estructura que sostiene al cuerpo humano, antes de desarrollar y colocar los contenidos del material, es necesario crear una estructura que los sostenga. Esta estructura da forma al material educativo, por ello en este apartado se expondrá de manera gráfica el contenido del curso-taller la Historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias.

Para desarrollar de manera óptima el curso-taller, en el diseño instruccional se consideran 10 sesiones con una duración de dos horas cada una (en el capítulo cuatro se presenta el contenido teórico-práctico de cada sesión).

La estructura del producto multimedia será la secuencia lineal jerárquica que se caracteriza porque sólo se puede pasar de una sesión a otra si se ha concluido satisfactoriamente la primera. Esto es, existe un camino único y fijado de antemano (UNID, 2007). A continuación se presenta la estructura del curso-taller (Ver figura 1).

Figura 1. Estructura del producto multimedia



(*) Estructura elaborada con base en la información de la Lección 4.5 Secuencias del producto multimedia de la materia Producción Multimedia (UNID, 2007).

2.3.2 Estándares de estilo

En este proyecto se considera importante mantener un estilo uniforme en la presentación del material, por lo tanto se expone la forma en que se presentan los contenidos tanto en aspectos tales como la redacción, las características tipográficas, así como el manejo, uso y formato de las imágenes, audios, presentaciones y animaciones que conforman el producto multimedia.

a) Textos

En los productos se utilizarán términos claros y sencillos, en lo posible, y se tuteará al usuario, con el objetivo de motivarlo e infundirle confianza. Los

textos se manejarán en párrafos breves (de máximo siete líneas), para evitar cansancio en el usuario.

En cuanto a los textos escritos, se utilizará una plantilla de Word que tiene como fondo un collage de portadas de historietas mexicanas manipulada como marca de agua (ver figura 2), también contará con una cornisa en la que se podrá leer "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)"; en la parte inferior izquierda se encontrará el gráfico de un Tlacuilo coloreado en Photoshop y en el margen inferior derecho el folio o página.

Figura 2. Plantilla de Word



La tipografía será Times New Roman con un cuerpo de 12 puntos para texto corrido, en tanto que los títulos y subtítulos se presentarán en Arial de 16 y 14 puntos, respectivamente. Cabe aclarar que si el usuario desea leer el texto en dispositivos digitales (tabletas, monitores o similares), deberá seleccionar el texto y cambiar la tipografía a Arial porque ésta facilita la lectura de textos electrónicos.

Se usará color negro para texto corrido y azul para títulos y subtítulos. Las palabras extranjeras se manejarán en cursivas y con negritas algunas partes del texto que requieran resaltarse por su importancia.

La interlínea será sencilla para texto corrido, y se usará el párrafo moderno o americano que se caracteriza por carecer de sangrías y por separar los párrafos con un interlineado doble.

Las referencias bibliográficas se presentarán de acuerdo en el estilo APA, esto es, en orden alfabético, comenzando con el apellido del autor, separado con una coma de la inicial del nombre, el año de edición entre paréntesis, posteriormente el título de la obra (en cursivas), la ciudad de edición, separada por coma de la editorial.

Las referencias hemerográficas también se presentarán en orden alfabético, comenzando con el apellido del autor, separado con una coma de la inicial del nombre, el año de edición entre paréntesis, posteriormente el título del artículo entrecomillado, el nombre de la publicación (en cursivas) separada por punto de la ciudad de edición.

b) Imágenes

Por tratarse de un producto multimedia, la imagen jugará un papel muy importante en el diseño y presentación. Considerando los recursos tecnológicos tanto de los usuarios como del diseño, las imágenes se comprimirán en formato jpg. para facilitar su descarga en caso de enviarlo a través de correo electrónico.

Las imágenes serán editadas en el programa Photoshop que permite opciones de edición y efectos como marcas de agua, insertar texto, entre otras.

c) Pantalla principal

Está en formato jpg. y tiene como título "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias", como fondo se colocó una capa que simula una hoja de papel periódico con las orillas cortadas irregularmente.

En la parte izquierda se encuentran los subtítulos: Introducción, Presentación, Antecedentes, La historieta mexicana, Cómo se elabora una historieta, Proceso de impresión, A quién contactar y Evaluación.

La tipografía utilizada para los títulos y subtítulos es Comic Sans (se eligió porque se diseñó para imitar las letras utilizadas en las historietas) en el caso de los subtítulos estos serán con tipografía blanca sobre fondo verde.

En el lado derecho se repite el collage de portadas de historietas mexicanas que forma parte de la identidad del proyecto (ver Figura 3).

Figura 3. Pantalla principal



El fondo descrito anteriormente también se utilizará en las **presentaciones audiovisuales** (ver figura 4).

Figura 4. Fondo para presentaciones audiovisuales



d) Interactividad

Se llevará a cabo con hipervínculos a documentos y otras presentaciones, para ampliar la información.

En cuanto a la interacción pedagógica se aplicará en los ejercicios de reforzamiento de algunas sesiones, a través de presentaciones de Power Point.

2.3.3 Estándares de presentación

En este apartado se consideran la configuración del material, la distribución de los elementos y los colores a utilizar en el producto multimedia.

a) Configuración

El punto de partida son los equipos más sencillos, para que sean accesibles a cualquier usuario potencial, además se considera que lo más apropiado es que sea fácil la descarga de los materiales, por lo tanto, el material será presentado en pantallas. Por las razones antes mencionadas, se manejan las resoluciones más bajas y el material se comprimirá al máximo.

b) Distribución de los elementos

Los elementos se distribuirán de acuerdo con las preferencias de lectura del usuario occidental (de arriba abajo y de izquierda a derecha), se manejará un máximo de siete elementos por pantalla.

Los títulos en los textos de Word se colocarán en la parte superior, justificados a la izquierda y en las presentaciones de Power Point los títulos irán en un recuadro en la parte superior derecha. En ambos casos tendrán un cuerpo de letra por lo menos cuatro puntos mayores con respecto al texto corrido.

c) Textos

Se utilizará el negro para texto corrido, el texto de la cornisa de la plantilla de Word se hará con azul, con plecas en color rojo para separarla del texto, con tipografía Comic Sans igual que la de la pantalla principal; el pie de página presenta también una pleca doble (color rojo) en la parte superior con el mismo objetivo de separarla del texto corrido. Los colores para títulos y subtítulos serán el azul oscuro o el azul grisáceo.

d) Imágenes

Dado que una gran parte del material será escaneado de otros documentos se respetará el color original, con excepción del gráfico de un Tlacuilo (tomada de la revista Artes de México) que se coloreó en Photoshop.

e) Tipografía

La tipografía se expuso en el apartado correspondiente al estilo, aquí sólo se menciona que se utilizará la tipografía Times New Roman para texto corrido porque tiene "patines", los cuales facilitan la lectura en los textos impresos, los títulos y subtítulos se manejarán en Arial para distinguirlos.

En lo que respecta a la tipografía en las presentaciones audiovisuales ésta será Arial, porque no cuenta con patines y es más adecuada para leer en pantalla. El cuerpo será mínimo de 18 puntos para el texto y 26 puntos para títulos.

2.4 Estrategia de implantación del producto multimedia

La implantación es la etapa en la cual el material se da a conocer al usuario para su utilización.

En este caso el material será utilizado por el profesor como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, y enviado a los alumnos a través de correo electrónico. Aunque también se considera la posibilidad de publicarse en su totalidad en un blog, en una WebQuest o en una plataforma educativa.

a) Puesta en marcha

La presentación del material se llevará a cabo el primer día del curso-taller junto con el proyecto de trabajo, con el objeto de consensuar con los alumnos los lineamientos generales, así como informarles acerca del material didáctico (los productos multimedia que constituyen este trabajo) y la manera en que podrán acceder a ellos. Este proyecto considera que el alumno es un sujeto activo en la construcción del conocimiento, por ello su participación es imprescindible.

Para verificar que el material llega a los usuarios, se cuestionará a los alumnos en las sesiones presenciales y se retroalimentarán los temas.

Con el fin de facilitar su uso, el material cuenta con objetivos específicos de cada tema así como de ejercicios de reforzamiento, mismos que serán comentados en las sesiones presenciales o bien por correo electrónico.

b) Recopilación de experiencias

Con el objeto de dar mantenimiento al material se establecerán los tiempos en los cuales se deberá abordar cada tema (conforme al número de sesiones con que cuenta el curso). Asimismo, se realizará una evaluación semanal del producto, para verificar que esté acorde con las necesidades e intereses de los usuarios.

En un futuro se podrá plantear un programa para que se retroalimente el producto vía correo electrónico o Internet.

c) Mantenimiento

Los periodos en las universidades son cuatrimestrales o semestrales, por lo tanto el tiempo en que los alumnos cursen sus materias curriculares se utilizará para evaluar la vigencia de los materiales propuestos, así como para modificar y actualizar lo que sea necesario. Estas acciones permitirán verificar si los contenidos y actividades cumplen con los requerimientos del usuario y del curso. El curso-taller se llevará a cabo en el periodo de receso intersemestral o intercuatrimestral (según el plan de estudios de cada universidad) como una actividad extra-curricular.

CAPÍTULO 3. GUIÓN PEDAGÓGICO PARA EL USO DEL PRODUCTO MULTIMEDIA: LA HISTORIETA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE INVESTIGACIONES UNIVERSITARIAS



A mí me gusta la libertad por completo.
Pasar sobre todas las conveniencias sociales.
Sólo me siento feliz si soy libre.
Madame Borolé

La comunicación es parte inherente de la naturaleza humana, las personas nos comunicamos, consciente o inconscientemente, todo el tiempo. La comunicación presenta diferentes modalidades que van de la comunicación intrapersonal, que lleva a cabo la persona consigo misma (Blake y Haroldsén, 1984) hasta la comunicación masiva, que requiere la participación de los llamados medios masivos de comunicación (Blake y Haroldsén, 1984).

El proceso enseñanza-aprendizaje sería impensable sin la intervención de la comunicación, pero no toda comunicación tiene connotaciones educativas. En el aula se llevan a cabo procesos de comunicación tanto intrapersonal, como interpersonal e incluso (en el caso de la educación a distancia) comunicación a través de medios de comunicación educativa (por medio de computadoras e Internet).

El objetivo de este capítulo es brindar un guión pedagógico que facilite el uso del producto multimedia "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)".

Con este curso-taller el estudiante contará con los elementos históricos, teóricos y prácticos que le permitirán identificar las características de la historieta, para estar en condiciones de utilizarla como medio de difusión.

En el capítulo dos se presentó el diseño de un producto multimedia susceptible de ser utilizado tanto a nivel de recurso didáctico en sesiones presenciales, como de material de aprendizaje en el cual los interesados (en utilizar la historieta como medio de comunicación) encontrarán la información necesaria para conocer las particularidades del medio. Así mismo, se mostró la estructura del producto para identificar las sesiones con las que contará el curso-taller. Con base en esa estructura y diseño se presentará en este capítulo una propuesta de guión pedagógico para desarrollar el curso.

3.1 Guión pedagógico

En el proceso enseñanza-aprendizaje, el papel del profesor es de suma importancia, ya que es el mediador entre la información y el alumno. Para lograr sus objetivos de instrucción el profesor cuenta con diferentes herramientas, entre ellas el guión pedagógico, en el que se expresan los contenidos, se relata, con el apoyo de diferentes recursos, y se facilita el aprendizaje. En la sesión 4 de la materia en línea Comunicación Educativa (UNID, 2007) se menciona que el docente debe "interpretar los contenidos de una materia y volverlos comprensibles para los alumnos-grupo. Para ello, el profesor requiere realizar un trabajo comunicativo, es decir necesita convertirlos en mensajes pregnantes: creíbles, útiles, armónicos/estéticos y disfrutables. Requiere convertir los contenidos de una materia en un guión pedagógico, relato para aprender" (UNID, 2007).

En este capítulo se presenta el guión pedagógico del producto multimedia "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)", el cual puede servir como apoyo a la enseñanza. No obstante, de acuerdo con la forma como fue diseñado puede ser utilizado en una plataforma y consultarse en una modalidad a distancia.

La propuesta cuenta tanto con información teórica como práctica e incluye medios de comunicación permanente entre los participantes (correo electrónico). La evaluación y retroalimentación también han sido consideradas como parte importante para el buen desarrollo de las actividades.

De acuerdo con los apuntes de la sesión 4, de la materia en línea Comunicación Educativa (UNID, 2007) para que el profesor organice su trabajo pedagógico tiene que partir, en primer lugar, de la ubicación curricular de curso que va a impartir. Tomando en cuenta tanto su diacronía (su ubicación en el tiempo curricular) como su sincronía (su relación armónica y paralela) con respecto a los demás cursos.

a) Diacronía del curso.

El curso propuesto por esta investigación carece de diacronía puesto que se considera extracurricular.

b) Sincronía del curso:

En los primeros semestres se imparte, entre otras, la materia de Metodología de la investigación cuyo carácter es introductorio a la especialidad que haya elegido el alumno.

El objetivo de la materia de Metodología varía según la institución educativa, no obstante, un objetivo en común es que el alumno adquiera las herramientas teórico-metodológicas necesarias para desarrollar un trabajo de investigación. Para lograr lo anterior la materia está dividida en temas que combinan la teoría, con la práctica a través de diferentes técnicas.

La práctica docente nos ha enseñado que las investigaciones producidas durante el ciclo escolar difícilmente se aplican en la realidad y sus resultados no son difundidos socialmente, por ello se quiere invitar al alumno a considerar a la

historieta como medio de comunicación para transmitir los conocimientos y la información generados en las asignaturas que incluyen trabajos de investigación.

El programa del curso extracurricular está conformado por lo que Bachelard (citado en la sesión 4, Comunicación Educativa, UNID, 2007) define como conocimientos teóricos ("explicaciones sistemáticas y formalizadas, contrastadas, sobre un aspecto de la realidad") y metodológicos ("camino o procedimientos generales para explicar un aspecto de la realidad").

3.2 Carta descriptiva del curso taller

El desarrollo de temas y subtemas es importante para facilitar su comprensión y exposición. El producto multimedia que se desarrolla en la presente investigación cuenta con aspectos tanto teóricos como metodológicos, los cuales se presentan en la siguiente carta descriptiva (ver tabla 4).

Tabla 4. Carta descriptiva del curso-taller					
Curso extracurricular: Curso-taller La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)					
Profesora: Lic. Rosalía Rodríguez Mercado					
Horas semana: 10 hrs. (Teoría: 5 hrs. Práctica: 5 hrs.)					
Horario: Lunes a viernes 9:00-11:00 hrs. Grupo A Periodicidad: Cinco veces por semana					
Ciclo escolar: 2012-3					
Sesión	Temas y subtemas	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Recursos didácticos	Referencias	Evaluación (%)

Tabla 4. Carta descriptiva del curso-taller

1	Introducción • Presentación de los participantes • Presentación del objetivo, características y requisitos del curso	Exposición del tema y discusión grupal para lograr acuerdos que faciliten el aprendizaje.	• Computadora • Presentación en Power Point • Hojas blancas	Aurrecoechea, J.M. y Bartra, A. (1998). Puros Cuentos. México, Grijalbo.	
2	Presentación	Exposición del tema y reflexión grupal acerca del uso de la historieta para difundir los resultados de la investigación que se elija.	• Computadora • Audio • Hojas blancas	Rius (1984). La vida de cuadritos, México, Grijalbo.	Justificación de la historieta 5%
3	Historia de la historieta	Exposición del tema Reflexión grupal para identificar al público objetivo al que se dirigirá la historieta. Identificación de los contenidos que se difundirán.	• Computadora • Presentación en Power Point • Hojas blancas • Historietas	Enciclopedia Larousse Quod 2007 "La historia de las tiras cómicas" México, Larousse.	Ejercicio de reforzamiento 5%
4	La historieta mexicana	Exposición del tema Elaboración de guión literario de la historieta.	• Computadora • Presentación en Power Point • Hojas blancas	Londoño, G. (2010). Creando Historias Digitales. Barcelona.	Guion literario de la historieta 10%
5	Elaboración de historietas (1)	Exposición del tema Diagramación de la historieta con base en el guión literario.	• Computadora • Presentación en Power Point • Hojas blancas • Historietas	Rius (1984). La vida de cuadritos, México. Grijalbo.	Diagramación de la historieta 10%

Tabla 4. Carta descriptiva del curso-taller

6	Elaboración de historietas (2)	Exposición del tema Selección y desarrollo de personajes de la historieta.	• Computadora • Presentación Power Point • Hojas blancas • Historietas	Acevedo, Juan. (1992). Para hacer historietas, Madrid.	Personajes de la historieta. 10%
7	Elaboración de historietas (3)	Exposición del tema Borrador de la historieta.	• Computadora • Presentación Power Point • Hojas blancas • Historietas	García, Sergio (2004). Anatomía de una historieta, Madrid.	Historieta versión preliminar 15%
8	Elaboración de historietas (4)	Exposición del tema Versión final de la historieta.	• Computadora • Presentación Power Point • Hojas blancas • Historietas	Eisner, Will (1988). El Comic y el arte secuencial, Barcelona.	Historieta versión final 20%
9	Proceso de impresión	Exposición del tema	• Computadora • Presentación Power Point		Presupuesto de la historieta 10%
10	Presentación de resultados	Presentación de historietas elaboradas durante el curso Evaluación Agradecimientos	• Historietas terminadas		Presentación de la historieta 15%

Con el objeto de contar con elementos para exponer de forma amena, creíble y aplicable los contenidos, a continuación se presenta una propuesta de guión pedagógico para impartir el curso-taller: "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)". ²

² La redacción del guión está en primera persona, porque es lo que diría el profesor.

3.3 Guión pedagógico de la sesión 1 del curso-taller

SESIÓN 1. INTRODUCCIÓN

1) Presentación del tema:

(Saludo y presentación del instructor y de los integrantes del grupo).

- a) El instructor se presentará ante el grupo y expondrá brevemente su experiencia profesional y los motivos que lo llevaron a participar como facilitador y mediador del curso.
- b) Invitará a los participantes a presentarse a través de una dinámica grupal en la que cada estudiante elaborará un "anuncio" personal.
 - El anuncio incluirá el nombre del participante, su edad, aficiones, manera de ser y de vestir.
 - El anuncio se elaborará en una hoja tamaño carta
 - Para la realización del anuncio se proporcionará a los participantes revistas y/o periódicos de los cuales podrán obtener imágenes que apoyen gráficamente sus textos.
- c) A continuación, el instructor mencionará las características del curso:

En primer lugar quiero recordarles que este curso deben percibirlo como un espacio abierto en el cual no hay respuestas correctas o incorrectas.

Piénsenlo como un laboratorio en el cual juntos vamos a experimentar con diversos materiales e ideas para llegar a la respuesta más adecuada para la solución de los problemas. No tengan miedo de equivocarse, porque el "error" debe considerarse como un punto de partida, nunca como un final. También recuerden que la participación de todos es igualmente valiosa por ello estamos

obligados a escuchar con respeto y considerar todas las voces de los participantes.

Como parte de su formación universitaria ustedes realizan investigaciones que facilitan su aprendizaje y su inclusión en el mercado laboral. Por lo general, estas investigaciones se utilizan sólo para acreditar una asignatura y, sólo en casos excepcionales, sus resultados se difunden a la sociedad en general.

Por lo antes expuesto en ese curso taller proponemos que se retomen los resultados y se difundan al exterior de las aulas universitarias a través de historietas, que son medios de comunicación accesibles a todo tipo de públicos. Para alcanzar nuestras metas necesitaremos desarrollar habilidades, aptitudes, actitudes y conocimientos que nos lleven a ser capaces de analizar, sintetizar, interpretar y facilitar los descubrimientos y aportaciones de nuestros trabajos universitarios.

Este curso será importante para ustedes como alumnos porque podrán aportar a la sociedad algo de lo que nos ha dado; también la institución educativa se verá beneficiada al cumplir con su objetivo de difusión cultural, pero lo más importante es que la gente podrá contar con información válida y confiable a través de un medio accesible.

Ahora bien veamos cómo se desarrollará el curso...

2) Presentación de estímulo:

Antes de definir qué es la historieta y sus características los invito a que veamos juntos esta presentación que nos preparará para que conozcan la forma como se desarrollará el trabajo y a continuación comentaremos sus opiniones.

3) Presentación del audiovisual:

"Introducción" (presentación en Power Point)

4) Discusión grupal:

Ahora bien ¿qué opinan de la propuesta?, ¿qué pueden proponer para mejorarla?, ¿qué trabajos de investigación han realizado que sean susceptibles de difundirse a través de una historieta? ¿Qué opinan acerca de la evaluación? ¿Qué opinión tienen de la presentación? ¿Qué opinan de la historieta como medio de comunicación? Para contestar a estas interrogantes vamos a reunirnos en equipos, nombramos un secretario que anote las opiniones del equipo y cuando lleguen a conclusiones iniciaremos una discusión grupal ¿Les parece bien si asignamos 20 minutos para la discusión por equipos? Al concluir las discusiones se procederá al siguiente punto:

5) Reflexión:

Cómo han visto la Historieta es un medio de comunicación de gran importancia para la población ahora les toca a ustedes plantear el tema que será el eje rector del trabajo que realicen en este curso.

6) Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y decidan qué tema de los mencionados les gustaría investigar, recuerden que deben tener las características de trascendencia, magnitud, vulnerabilidad y factibilidad, que ya vieron en la materia de Metodología de la Investigación. Su tema debe ser un problema social que pueda ser abordado y en el cual se necesite la participación de un grupo social para ser resuelto.

7) Conclusiones:

Expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos puntos de vista del trabajo a realizar.

8) Cierre:

¿Qué les parece si para nuestra siguiente sesión nos comprometemos a traer al salón ejemplos de historietas creativas cuyo objetivo sea la difusión o la educación? Para analizarlas y comentarlas. Envíen al grupo sus conclusiones de la discusión y compartan el material que encuentren. Nos vemos la próxima clase, que tengan buen día.³

3.4 Guión pedagógico de la sesión 2 del curso-taller

SESIÓN 2. PRESENTACIÓN

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: En la sesión anterior acordamos traer ejemplos de historietas que nos parecieran creativas. Los invito a que compartan con el grupo los ejemplos, para identificar sus características.

Para iniciar nuestra actividad de hoy qué les parece si escuchamos este audio acerca de la historieta.

2. Presentación de estímulo:

³ Este curso tiene un carácter teórico-práctico, por ello se considera importante la presentación de estímulos, definiciones, ejemplos y ejercicios para facilitar el aprendizaje. No obstante, el guión propuesto puede ser modificado por el profesor de acuerdo con la dinámica y características propias del grupo, del horario y de la institución en la que se imparta.

Este audio se realizó con base en algunas notas periodísticas y el libro de Rius "La vida de cuadritos"

3. Presentación del audio:

Historieta_presentación

4. Discusión grupal:

Ahora bien ¿qué opinan del recurso que acaban de escuchar? ¿, ¿encontraron algo interesante? ¿A cuántas personas conocen que lean historietas? ¿Ustedes leen historietas? ¿De qué tipo? ¿Con qué frecuencia? ¿Les gustan?

5. Reflexión:

¿El tema que eligieron se puede transmitir a través de una historieta? ¿Su población sabe leer y escribir? ¿Al grupo social al que se dirigen le gusta la historieta? ¿Saben cómo imprimir y distribuir su historieta? ¿Con cuántos recursos económicos cuentan?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y contesten a las preguntas anteriores para ver la factibilidad de sus proyectos. Intercambien las historietas que trajeron para ver el formato, el contenido y el lenguaje que utilizan para transmitir los mensajes.

7. Conclusiones:

Expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos puntos de vista acerca del trabajo a realizar.

8. Cierre:

Para concluir los invito a que justifiquen las razones por las cuales consideran que es factible utilizar la historieta como medio de difusión de los resultados de la investigación que realizaron. El documento: Evidencia Sesión2, les será útil para llevar a cabo esta actividad.

Envíen a mi correo sus justificaciones para retroalimentarlas. Nos vemos la próxima sesión, que tengan buen día.

3.5 Guión pedagógico de la sesión 3 del curso-taller

SESIÓN 3. HISTORIA DE LA HISTORIETA

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: El instructor comentará y retroalimentará las justificaciones que los participantes enviaron a su correo.

Para iniciar nuestras actividades le recuerdo que la historieta es un medio de comunicación que ha formado parte de la historia gráfica de la humanidad, si bien muchos autores consideran que nació en el siglo XIX, otros más ubican su origen en las pinturas rupestres en las cuales el hombre prehistórico "contaba historias". Algunas de estas pinturas eran realizadas para transmitir a las nuevas generaciones los conocimientos necesarios para sobrevivir ¿Por qué algunos autores consideran que la historieta surge en el siglo XIX? La respuesta está

en que en este siglo se conjugan por primera vez el texto y la imagen con la intención de desarrollar una historia con sentido humorístico.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a ver una presentación que se realizó en Movie Maker en la cual se exponen ejemplos de historietas junto con su autor.

3. Presentación del recurso:

Video historieta

4. Discusión grupal:

Ahora bien ¿qué opinan del recurso que acaban de observar?, ¿encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisaron ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿Para qué nos sirve conocer a los autores y sus propuestas de historietas? ¿Qué les parecen las historietas que se han realizado hasta el momento? ¿Cómo crearon a sus personajes? ¿Cómo perciben los ambientes de las historietas revisadas? ¿Qué opinan acerca de los temas que tratan?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y realicen, con base en el texto que revisamos, una línea del tiempo que nos permita ubicar la evolución de la historieta.

7. Conclusiones:

Expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos puntos de vista acerca del trabajo a realizar.

8. Cierre:

¿Qué les parece si para nuestra siguiente sesión nos comprometemos a identificar los puntos que desean difundir de la investigación que realizaron? Para ello les recomiendo que retomen el texto de su investigación y resalten las ideas principales con la herramienta de su procesador de texto. Si necesitan mayor información para realizarlo consulten la página: Aplicar o quitar el resaltado en la dirección: <http://office.microsoft.com/es-es/word-help/aplicar-o-quitar-el-resaltado>.

Nos vemos la próxima sesión, que tengan buen día.

3.6 Guión pedagógico de la sesión 4 del curso-taller

SESIÓN 4. LA HISTORIETA MEXICANA

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: El instructor revisará el subrayado que hicieron los participantes de sus investigaciones.

Hoy hablaremos acerca de la tradición de la historieta en nuestro país. Muchos autores han transmitido a través de ella nuestra historia, idiosincrasia e incluso conocimientos que de otra manera difícilmente se habrían difundido. Por ello consideramos que la

producción de historietas es una tradición que debe conservarse y transmitirse a las futuras generaciones.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a ver una presentación en Power Point que se realizó para presentar una breve descripción de la historieta mexicana.

3. Presentación del audiovisual:

La historieta mexicana

4. Discusión grupal:

Ahora bien ¿Qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿Encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisaron ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿Para qué nos sirve conocer a los autores y sus propuestas de historietas? ¿Qué les parecen las historietas que se han realizado hasta el momento? ¿Cómo crearon a sus personajes? ¿Cómo perciben los ambientes de las historietas revisadas? ¿Qué opinan acerca de los temas que tratan?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y clasifiquen los tipos de historietas que se han realizado en nuestro país y definan qué tipo de historieta pretenden hacer ¿Quiénes serán sus personajes y porqué? ¿En qué ambiente se encontrarán? ¿Su historieta va a ser en blanco y negro? ¿a color? ¿Por qué? ¿Cuántos ejemplares necesitan?

7. Conclusiones:

Por favor expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos puntos de vista acerca del trabajo a realizar.

8. Cierre:

¿Qué les parece si para nuestra siguiente sesión presentan al grupo el guión literario de su historieta? Para comprender mejor lo que es un guión literario y algunos ejemplos visiten esta dirección: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales>, en ella la autora Gloria Londoño define el concepto de guión literario, explica claramente los pasos a seguir para realizarlo y expone ejemplos de guiones. Recuerden que las historietas comparten con el cine y la televisión el mismo lenguaje narrativo (planos, escenarios, personajes, entre otros). Nos vemos la próxima sesión, para resolver sus dudas y ver los avances de su trabajo, que tengan buen día.

3.7 Guión pedagógico de la sesión 5 del curso-taller

SESIÓN 5. ELABORACIÓN DE HISTORIETAS (1)

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: El instructor revisará y retroalimentará los guiones literarios realizados por los participantes.

Introducción a la sesión: La historieta es un producto que requiere la colaboración de diferentes profesionales de la comunicación (aunque el caso Rius es excepcional ya que su equipo era muy reducido). No

obstante, con un buen proyecto y creatividad se puede elaborar historietas casi sin recursos.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a ver una presentación en Power Point que se realizó para presentar una breve descripción acerca de la producción de una historieta.

3. Presentación del audiovisual:

Cómo se hace una historieta

4. Discusión grupal:

Ahora bien ¿qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisaron ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿El material revisado es acorde con lo que están realizando en su proyecto?
¿Cómo pueden aplicar los conocimientos vistos? ¿Qué mejoras pueden hacer a su trabajo?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y redefinan (si es necesario) su historieta.

7. Conclusiones:

Por favor expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos sus trabajos a fin de enriquecer las propuestas de cada equipo.

8. Cierre:

Ya sólo nos resta seguir trabajando en nuestros proyectos considerando las aportaciones que nos han hecho los demás equipos. ¿Qué les parece si, con base en su guión literario, diagraman su historieta para la próxima sesión? Nos vemos, que tengan buen día.

3.8 Guión pedagógico de la sesión 6 del curso-taller

SESIÓN 6. ELABORACIÓN DE HISTORIETAS (2)

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: El instructor revisará y retroalimentará los diagramas realizados por los participantes.

Introducción a la sesión: Hoy revisaremos más material acerca de la elaboración de historietas.

En esta ocasión se trata del libro Para hacer historietas del autor peruano Juan Acevedo, quien nos muestra la forma en la que se debe dibujar, diseñar, narrar, componer, elaborar y distribuir una historieta.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a revisar los elementos más importantes que aporta Acevedo.

3. Vincular con la versión digital del libro:

Para hacer historietas

4. Discusión grupal:

Ahora bien ¿Qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿Encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisamos ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿El material revisado es acorde con lo que están realizando en su proyecto? ¿Cómo pueden aplicar los conocimientos vistos? ¿Qué mejoras pueden hacer a su trabajo?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y apliquen los elementos que consideren que hacen falta para enriquecer su historieta.

7. Conclusiones:

Por favor expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos sus trabajos a fin de enriquecer las propuestas de cada equipo.

8. Cierre:

Ya sólo nos resta seguir trabajando en nuestros proyectos en esta ocasión les recomiendo trabajar con los personajes de su historieta. Analicen si sus nombres, caracterización y diálogos son los apropiados. La próxima sesión presenten los ajustes que hayan realizados para dar congruencia a sus personajes. Que tengan buen día.

3.9 Guión pedagógico de la sesión 7 del curso-taller

SESIÓN 7. ELABORACIÓN DE HISTORIETAS (3)

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

- a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.
- b) Introducción al tema: El instructor revisará y retroalimentará los personajes de las historietas elaboradas por los participantes.

Introducción a la sesión: Hoy revisaremos el libro Anatomía de una historieta del autor Sergio García, quien nos muestra de una forma muy gráfica y amena, a través de personajes que nos acompañan en este trabajo, la importancia de los planos, la tipografía, el diseño, la composición, y todos aquellos elementos que nos ayudarán a mejorar nuestro trabajo.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a revisar los elementos más importantes que aporta García.

3. Vincular con la versión digital del libro:

Anatomía de una historieta.

4. Discusión grupal:

¿Qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿Encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisamos ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿El material revisado es acorde con lo que están realizando en su proyecto? ¿Cómo pueden aplicar los conocimientos vistos? ¿Qué mejoras pueden hacer a su trabajo?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y apliquen los elementos que consideren necesarios para terminar su historieta.

7. Conclusiones:

Expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos sus trabajos a fin de enriquecer las propuestas de cada equipo.

8. Cierre:

Ya sólo nos resta seguir trabajando en nuestros proyectos considerando las aportaciones que nos han hecho los demás equipos. La próxima sesión, traigan su historieta terminada para comentarla. Que tengan buen día.

3.10 Guión pedagógico de la sesión 8 del curso-taller

SESIÓN 8. ELABORACIÓN DE HISTORIETAS (4)

1. Presentación del tema:

(Saludo y resumen de la sesión anterior)

a) Resumen de la sesión anterior: El instructor saludará al grupo y solicitará a los participantes un resumen de los temas vistos en la sesión anterior.

b) Introducción al tema: El instructor revisará y retroalimentará las historietas elaboradas por los participantes.

Introducción a la sesión: Hoy revisaremos los libros El cómic y el arte secuencial del autor Will Eisner, quien amplía nuestros conocimientos acerca de la elaboración de la historieta, también revisaremos el libro Allí donde van nuestros padres del autor Shaun Tan que nos muestra un excelente ejemplo de una historieta sin diálogos.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a revisar los elementos más importantes que aporta García.

3. Vincular con la versión digital del libro:

El comic y el arte secuencial, así como el ejemplo: Allí donde van nuestros padres

4. Discusión grupal:

¿Qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿Encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisamos ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿El material revisado es acorde con lo que están realizando en su proyecto?
¿Cómo pueden aplicar los conocimientos vistos? ¿Qué mejoras pueden hacer a su trabajo?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y apliquen los elementos que consideren que hacen falta para enriquecer su historieta.

7. Conclusiones:

Expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy e intercambiamos sus trabajos a fin de enriquecer las propuestas de cada equipo.

8. Cierre:

Utilicen los temas vistos hoy para detallar sus proyectos considerando las aportaciones que nos han hecho los demás equipos. La próxima sesión revisaremos los pasos necesarios para publicar una historieta, no obstante, si necesitan asesoría pueden traer sus historietas. Que tengan buen día.

3.11 Guión pedagógico de la sesión 9 del curso-taller

SESIÓN 9. PROCESO DE IMPRESIÓN

1. Presentación del tema:

(Saludo). Estamos cerca del final de nuestro curso-taller, nos falta conocer los diferentes procesos que se requieren para distribuir y vender las historietas, por lo tanto es necesario considerar las posibilidades de impresión, cotizar presupuestos y pensar cómo llegaremos a nuestro público objetivo.

2. Presentación de estímulo:

A continuación vamos a ver una presentación en Power Point que se realizó para presentar una descripción acerca de la producción de una historieta.

3. Presentación del audiovisual:

Proceso de impresión

4. Discusión grupal:

¿Qué opinan del recurso que acaban de observar? ¿Encontraron algo interesante? Con respecto a la lectura que revisaron ¿es útil este material?

5. Reflexión:

¿El material revisado es acorde con lo que están realizando en su proyecto? ¿qué tipo de impresión es el más adecuado a su proyecto? ¿Qué tipo de distribución es el mejor para llegar a su público? ¿Cuánto puede pagar el público por la historieta? ¿necesitan patrocinios? ¿van a vender espacios publicitarios? ¿a qué tipo de empresas?

6. Ejercicio:

Ahora reúnanse en equipos y contesten a las interrogantes que hemos planteado y compartan sus conclusiones con el grupo para comentarlas y enriquecerlas.

7. Conclusiones:

Por favor expresen lo que entendieron acerca del tema del día de hoy y coticemos tres presupuestos para identificar cuál es el que se acerca más a nuestros recursos económicos y planteamos las posibilidades para financiar el proyecto.

8. Cierre:

Les recuerdo que la próxima sesión expondremos nuestra historieta al grupo y a las personas interesadas en conocer nuestro trabajo.

3.12 Guión pedagógico de la sesión 10 del curso-taller

SESIÓN 10. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

1. Presentación del tema:

(Saludo). Hoy concluimos con nuestro curso-taller, solo nos falta presentar nuestras historietas terminadas y compartir con nuestros compañeros y con el público en general los resultados que hemos obtenido.

2. Presentación por equipos:

Cada equipo contará con quince minutos para presentar sus resultados y el público tendrá 10 minutos para una sesión de preguntas y respuestas.

3. Evaluación:

Ahora que conocemos los resultados de nuestro curso-taller falta y que ustedes evalúen el curso y al instructor para contar con elementos que nos mejorar cada día, por ello los invito a que contesten los cuestionarios que les serán entregados.

4. Cierre:

Agradecimiento a los participantes, a las autoridades y al público en general por su colaboración y apoyo.

CAPÍTULO 4. DESARROLLO DEL CURSO-TALLER "LA HISTORIETA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE INVESTIGACIONES UNIVERSITARIAS (UNA APROXIMACIÓN MULTIMEDIA)"



Haré historietas mientras queden en México
ricos en expansión, pobres en decadencia,
soberbios en inflación y humildes apachurrados.
Gabriel Vargas

Una vez que se establecieron los fundamentos teórico-metodológicos del curso taller se presentará en este capítulo un panorama general del desarrollo de cada sesión. En el disco compacto adjunto se encuentran las versiones digitales completas de las sesiones (ver contenido del disco en el anexo 5).

4.1 Sesión 1

La primera sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

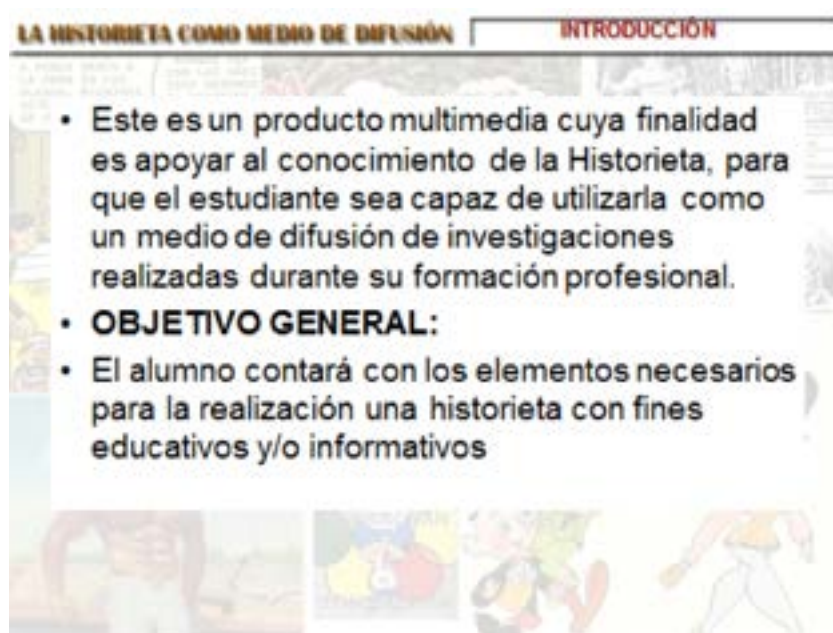
- a) Mapa de la sesión 1
- b) Introducción (presentación de Power Point)
- c) Introducción al curso (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 1 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

a) Mapa de la sesión 1



b) Introducción. Para la introducción al curso-taller se realizó una presentación de Power Point, cuya versión completa se encuentra en el Disco compacto adjunto en la Carpeta 4. Sesión 1. A continuación se presenta la portada de la presentación:



c) Introducción al curso (guión pedagógico). Ver apartado 3.3

4.2 Sesión 2

La segunda sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 2 (Presentación)
- b) Historieta (audio)
- c) Sesión 2_Presentación (guión pedagógico).
- d) Sesión 2_guión técnico_audio presentación
- e) Evidencia_Sesión2 (justificación de la historieta)

El mapa de la sesión 2 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 2 (Presentación)



- b) Historieta (audio). Escuchar audio contenido en el Disco Compacto anexo a este documento.
- c) Sesión 2_Presentación (guión pedagógico). Ver 3.4
- d) Sesión 2_guión técnico audio presentación. Para producir el audio de la sesión 2 se redactó un guión técnico con el texto y las instrucciones para insertar los puentes musicales. El guión es el siguiente:

SESIÓN 2. PRESENTACIÓN GUION TÉCNICO

OP. FADE IN MÚSICA BAJA A FONDO TRACK 1

LOC 1: De acuerdo con una nota de Mauricio Martín del periódico La Crónica, la historieta o cómic ha fungido como el principal acceso a la lectura de millones de mexicanos en los últimos 50 años con un tiraje aproximado de 30 millones de ejemplares cada mes. Además se debe que cada ejemplar es leído por cinco personas en promedio.

OP. PUENTE MUSICAL CINCO SEGUNDOS

LOC 1: A pesar de que a nivel mundial, países desarrollados como Inglaterra o Francia alcanzan índices de 20 libros al año per cápita, un sector amplio de la población mexicana recurre al cómic como su única posibilidad de lectura, pues debido a la pobreza económica el acceso a los libros les resulta imposible.

OP. PUENTE MUSICAL CINCO SEGUNDOS

LOC 1: En nuestro país la historieta ha sido una copia de cómics extranjeros y sus temas carecen de calidad porque están marcados por intereses económicos.

OP. PUENTE MUSICAL CINCO SEGUNDOS

LOC 1: No obstante, México ha contado con grandes creadores, Rius menciona a Pruneda, Arthenack, Audiffred, Germán Butze, Abel Quesada, Gabriel Vargas, Asaiza, el mismo Rius, Valdés, Carreño, Bismarck, Acosta y Helioflores. Nosotros agregaríamos a esta lista al Fagón, Magü y Trino, entre otros.

OP. PUENTE MUSICAL CINCO SEGUNDOS

LOC 1: La historieta es un medio de comunicación muy importante en nuestro país y bien utilizada, con argumentos y personajes interesantes y basada en investigaciones serias puede ser un instrumento al servicio de la información y la educación en México.

OP. PUENTE MUSICAL CINCO SEGUNDOS

LOC 1: Te invitamos a que nos ayudes a rescatar este género, para ello solo necesitas creatividad, rigor científico y compromiso social. Bienvenido.

OP. FADE IN SE ESTABLECE Y FADE OUT

- e) Evidencia_Sesión2 (justificación de la historieta). Con el objeto de que el participante reflexione acerca de la importancia de la historieta, se diseñó un andamio cognitivo que le permitirá justificar el trabajo que realizará durante el curso-taller. El ejemplo de cómo se debe realizar la justificación y el andamio cognitivo se encuentran en la carpeta 5. Sesión 2 del disco compacto adjunto. A continuación se presentan las instrucciones para realizar el andamio.

LA HISTORIETA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE INVESTIGACIONES UNIVERSITARIAS (UNA APROXIMACIÓN MULTIMEDIA)

Sesión 2

Presentación del curso

Evidencia de la sesión 2: Justificación de la historieta

En esta sesión se abordó el tema de la importancia de la historieta y su impacto en la población. Con el fin de continuar con nuestra justificación de su uso, te invitamos a que redactes un texto en el expliques a las personas interesadas, por qué, cómo, para quién, cuándo y dónde aplicarás tu historieta.

coh

Recuerda que debes obtener un escrito redactado de forma clara, precisa y convincente. A continuación te presentamos un ejemplo que te puede ser útil. En la primera columna te mostramos las preguntas a las que debes responder y en la segunda la forma en que lo puedes redactar.

El ejemplo lo desarrollamos con base en la elaboración de una historieta que sirva a los jóvenes para producir, editar y distribuir los resultados de sus investigaciones universitarias.

NOTA: Esta actividad tiene un valor de 5 por ciento con respecto a la evaluación del curso-taller y deberá entregarse en la sesión 3.]

Preguntas (ejemplo)	Posible redacción (ejemplo)
¿Por qué utilizar la historieta como medio de información para estudiantes universitarios?	La historieta es el medio de comunicación ideal para transmitir información porque une texto e imágenes lo cual facilita la comprensión de los contenidos.
¿Cómo se utilizará la historieta?	La historieta contiene los elementos necesarios para que cualquier persona interesada pueda utilizarla para producir historietas didácticas y/o educativas.
¿Quién será el público objetivo?	Esta historieta está dirigida a los jóvenes universitarios de instituciones públicas y privadas que cursaron materias relacionadas con la metodología de la investigación y que estén interesados en utilizar a la historieta como medio de difusión de los resultados de sus investigaciones.
¿Cuándo se utilizará la historieta?	La historieta se utilizará de manera permanente como material didáctico y se actualizará constantemente de acuerdo con los adelantos y avances tanto de lenguaje icónico, como tecnológicos.

4.3 Sesión 3

La tercer sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- Mapa de la sesión 3_Historia de la historieta
- Historia de la historieta
- Video historieta
- Sesión 3_Historia de la historieta (guion pedagógico).
- Sesión 3_ejercicio de reforzamiento

El mapa de la sesión 3 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

a) Mapa de la sesión 3_Historia de la historieta.



b) Historia de la historieta. Esta sesión se fundamenta con un texto breve que presenta un panorama general de los antecedentes históricos de la historieta para reforzar el video en el que se exponen los principales autores y sus creaciones. El documento completo se desarrolla en la carpeta 6. Sesión 3. A continuación se presenta la portada:

Sesión 3

LA HISTORIA DE LA HISTORIETA

Este texto fue tomado del artículo "La historia de las tiras cómicas" sin autor de la enciclopedia Larousse Quod 2007 (p. 1182-1183).

La yuxtaposición de imágenes organizadas en secuencias narrativas, con o sin texto, ya era conocida en la Antigüedad (pinturas egipcias, columna trajana) y en la Edad Media (tapices de Bayeux).

Sin embargo, en su forma actual, es decir, una obra reproducida sobre papel (diario, revistas, álbum) en varios ejemplares, el "nuevo arte" nació en el siglo XIX, en dos momentos.

Los fundadores. El "padre fundador" de la tira cómica fue el suizo Rodolphe Toepffer (1799-1846), cuyas "historias en estampas", admiradas por Goethe, fueron publicadas como álbumes a partir de 1833 (*Historia del Sr. Jobot*); también fue el primer estudioso del género, el cual describió en 1845: "El significado de los dibujos sin el texto sería oscuro; el texto sin los dibujos no significaría nada". Mientras que Toepffer y sus émulos europeos (como el francés Christophe) ponían el texto debajo de la imagen, los dibujantes estadounidenses, después del *Yellow Kid* (1896) de Richard Outcault (1863-1928), retomando las filacterias de la Edad Media y a los caricaturistas de principios del siglo XIX, ponían las palabras de sus personajes dentro de globos. Este modelo resulta decisivo, pues implica el predominio de los diálogos en detrimento del texto narrativo.

La tira cómica moderna. En Francia, Arthème Fayard fue el primero en proponer diarios que casi sólo contenían historias en imágenes (*La jeunesse illustrée* en 1903 y *Les belles images* en 1904), idea retomada por muchos editores. Gautier-Languereau lanzó en 1905 *La semaine de Suzette*, con Bécassine, y en 1908 Offenstadt publicó *L'Épatant*, con los *Pieds-Nickelés*. Las primeras obras maestras del género aparecieron en Estados Unidos, como lo ejemplificaban *Little Nemo* (1905), de Winsor McCay (1867-1934), serie onírica inspirada en parte en el Art-Nouveau, y *Krazy Kat* (1913) de George Herriman (1880-1944), tira cómica de humor absurdo.

Del período entreguerras a la actualidad. El predominio de las tiras estadounidenses en Francia se interrumpió con la guerra de 1940 y tardó en regresar. El vacío fue ocupado durante unos 20 años por la producción belga, agrupada en torno de dos periódicos, *Spirou*, surgido en 1938 (*Spirou y Fantasio*, *Lucky Luke*, Gastón) y, a partir de 1946, *Tintín* (*Tintín*, *Blake y Mortimer*, *Alif*). En 1959, surgió en Francia el diario *Pilote* que, bajo la influencia de su redactor en jefe René Goscinny, terminó dedicándose al público adolescente. Los movimientos de finales de los años 1960 favorecieron la aparición de una tira cómica para adultos, libre de ciertas restricciones ligadas a las publicaciones infantiles. En Estados Unidos triunfaron los superhéroes como *Superman* (1938) y *Batman* (1939), aunque también



- c) Video historieta. Como se mencionó en el apartado anterior esta sesión contiene un video que resume la historia de la historieta desde las pinturas rupestres hasta la historieta digital. El video se localiza en la carpeta 6. Sesión 3 del disco compacto adjunto. Su portada es la siguiente:



- d) Sesión 3_Historia de la historieta (guión pedagógico). Ver 3.5
- e) Sesión 3_ejercicio de reforzamiento. Esta sesión se evaluará con un ejercicio interactivo que recordará a los participantes los principales exponentes de la historieta. Consiste en una presentación de Power Point y tiene una ponderación de 5 por ciento de la evaluación del curso-taller. El ejercicio completo se encuentra en la carpeta 6. Sesión 3. Su portada es la siguiente:



4.4 Sesión 4

La cuarta sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 4_La historieta mexicana
- b) La_historieta_mexicana
- c) La historieta mexicana
- d) Sesión 4_la_historieta_mexicana (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 4 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 4_La historieta mexicana



- b) La_historieta_mexicana. Esta sesión contiene un documento que permitirá al participante conocer los antecedentes de la historieta en México, los principales autores y sus creaciones. El texto íntegro se encuentra en la carpeta 7. Sesión 4. En este apartado se ilustra su portada:

LA HISTORIETA MEXICANA

Este texto fue tomado del capítulo "La historieta en México" del autor Eduardo del Río (Rius) de su libro *La vida de cuadró* (p. 93-118)

Aunque la historieta mexicana que se hace hoy día, está considerada como la PEOR del mundo, México ha dado grandes historietistas como Nave, Acosta, Audiffred, Gabriel Vargas, Casillas, Valdés, Bolaños, Pancho Flores, Butze, Mora, Bassoco, Tirado, Reyes y etcétera.

Sin embargo, la mala calidad y peor gusto de la historieta mexicana debe atribuirse a los editores, más interesados en la venta de productos "populares", que en el uso de la historieta con fines didácticos.

El autor de estas primeras "tiras" mexicanas (historieta de "El Buen Tono") fue el dibujante Juan Bautista Urrutia (México, D.F. 1874-1935). Como puede verse en México la historieta es una derivación de la publicidad, y ha tenido siempre esa mentalidad: dinero.

Copia -además- de la historieta yanqui, la historieta mexicana se salva por las creaciones humorísticas -y mexicanas- de caricaturistas como Arthenack, Audiffred, Pruneda, Germán Butze, Quetzada, Gabriel Vargas, Arana, Rius, Valdés, Carreño, Quintero Eds., Bismarck Mier, Hugo Tilghman, Acosta y Helioflores, amén de la nueva generación.

De entre la mediocridad de la mayoría de los historietistas mexicanos, destacan Gabriel Vargas (La familia Bursón y los Superlocos) y Germán Butze (Los Superabios), creadores ambos de un estilo mexicano de historieta que desafortunadamente, no ha tenido seguidores, pese a su éxito comercial.

Butze murió sin dejar quien la dibujara y Vargas la ha dejado en manos de un equipo que la viene dibujando desde hace muchos años.

El resto de la historieta mexicana -idiotizante, cursi y de pésimo gusto- es un insulto al llamado "octavo arte", mereciendo que la Secretaría de Educación Pública le echara la mano y escoba, guillotina y paredón, para proteger la salud mental del pueblo mexicano.

Desde luego, hay sus excepciones, tanto entre los dibujantes y argumentistas, como entre los editores, pero el panorama es gris...

Con excepción de la revista Duda y de las historietas que la Secretaría de Educación Pública está editando, México tiene bien ganado el título de la "peor historieta del mundo"...

Las historietas que el gobierno de México -vía Secretaría de Educación- publica son el primer experimento de un gobierno en utilizar el cómic como medio educativo, compitiendo con las editoras particulares.

Nunca antes, en ningún otro país, se había emprendido esta tarea. Esperemos siga adelante, aunque sería deseable tuvieran más sentido crítico...

EL FENÓMENO RIUS

La aparición de los Supermachos en 1965 constituyó una auténtica revolución en historia del cómic de nuestro país. Desarrollados con base en una peculiar combinación de historieta satírica de personajes y cómic didáctico. Los Supermachos de Rius demostraron que el lenguaje de los monitos es perfectamente compatible con



- c) La historieta mexicana. Consta de una presentación de Power Point que ilustra la evolución de la historieta desde la era prehistórica hasta nuestros días. La presentación completa se encuentra en la carpeta 7. Sesión 4 del disco compacto adjunto. Su portada es la siguiente:



d) Sesión 4_la_historieta_mexicana (guión pedagógico). Ver 3.6

4.5 Sesión 5

La quinta sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 5_Elaboración de historietas_1
- b) Elaboración de historietas_1
- c) Cómo se hace una historieta
- d) Semiología del comic
- e) Sesión 5_Elaboración de historietas_1 (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 5 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 5_Elaboración de historietas_1



b) Elaboración de historietas_1. Este tema es al que se le brindó una mayor cantidad de tiempo porque el participante aplicará en su proyecto los conceptos vistos en el aula. En esta sesión se reproduce un manual que permitirá contar con una visión general de los temas que se desarrollarán ampliamente en las siguientes sesiones. El texto completo se encuentra en la carpeta 8. Sesión 5. La portada del texto es la siguiente:

Sesión 5: Elaboración de historietas (I)

Manual para historieta

En su libro *La vida de cuadrólos*, Rius (1984) afirma que la historieta no sólo es un buen entretenimiento, sino también una "magnífica posibilidad para llegar al pueblo con ideas de mejoramiento, educación y cultura", por ello expone los pasos para hacer una historieta, de estos, retomamos la secuencia que siguió Rius, aunque hemos modificado algunos y profundizado en otros, a fin de que las personas interesadas en retomar a la historieta como medio de difusión tengan un manual que facilite su diseño y producción.

Rius (1984) divide a la historieta en tres géneros: la tira cómica, la historieta de una página y la historieta en varias páginas y, puntualiza, los tres géneros pueden ser de dos clases: de humor o "en serio",

Con respecto a la tira Rius la define como "un chiste desarrollado en varios cuadros (dos, tres, cuatro o cinco) con base en dos o tres personajes que son los actores de las tiras)



Personajes

Para Rius (1984) lo que se debe hacer en una tira es "crear los personajes que van a actuar en ella: elaborar nuestro elenco de actores, los buenos, los malos, los comparsas..."

Rius recomienda empezar por el determinar el físico del personaje, después definir la forma de la cara y vestirlo porque su ropa le dará personalidad, en este aspecto se debe recurrir a vestuarios sencillos que permitan repetir su aspecto de un cuadro a otro. Otro aspecto importante es su personalidad porque determina su manera de pensar y hablar y, finalmente, Rius recomienda cuidar el uso del lenguaje de cada personaje.

Ahora piensa en quién será el protagonista de tu historieta, cómo será su físico, cómo se va a llamar, cómo es su personalidad, cómo habla, qué edad tiene, cuál es su ocupación.



- c) Cómo se hace una historieta. Consiste en una presentación de Power Point que resume los puntos más importantes de las lecturas de la sesión. La presentación se encuentra en la carpeta 8. Sesión 5.



d) Semiología del comic. Es un texto que permite analizar a la historieta con base en sus signos. Se encuentra en la carpeta 8. Sesión 5 y su portada es la siguiente:

SEMIOLÓGIA DEL COMIC

Este texto fue tomado del artículo "Semiología del comic" del autor David Alfí, dicho texto se encuentra en el libro *El comic es algo serio* (1982, 47-57).

El comic es uno de los varios elementos impresos que en la actualidad, como parte de los medios de comunicación, ha sido objeto de numerosos estudios por parte de reconocidos comunicólogos. De los estudiosos que han abordado el tema de los comics con mayor seriedad destacan Umberto Eco (*Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*) y Roman Gubern (*El lenguaje de los comics*). Ambos autores, basándose en profundas investigaciones respecto de la historia, inicios, corrientes y situación actual del comic, han logrado crear las bases para una semiología (ciencia que estudia el papel de los signos en el seno de la vida social, según la definición de Ferdinand de Saussure) de este medio de masas.

El presente artículo es una breve recopilación de los aspectos más importantes enunciados por Eco y Gubern, aspectos que pueden tomarse como los fundamentos semiológicos del comic.

EL COMIC

El comic nació de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario. "Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". La estructura narrativa se forma mediante una concatenación de palabras -lenguaje oral o escrito- y/o gestos -comunicación no verbal o gestual-. "Los pictogramas son un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar",¹ y por signo icónico se entiende "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado".²

Umberto Eco afirma que el comic se halla ideológicamente determinado por su naturaleza de lenguaje elemental que se fundamenta en un código sumamente sencillo, pero rígido a la vez. De esta forma, el comic está obligado a desenvolver su trama por medio de personajes standard, y está formado, en gran parte, a servirse de formas estilísticas que fueron introducidas por artes como la pintura, la escultura y el cine, artes cuyos movimientos han sido "digeridos" por la masa del público, después de haber transcurrido un determinado lapso, y haber sido aislados del contexto original en que se presentaron, además de ser reducidos a simples artificios comerciales. Esto implica, en cierta forma, que el comic sólo puede comunicar contenidos ideológicos que la mayoría de las veces se inspiran en un conformismo absoluto al ser ideales de vida en los que se

¹ Gubern, Roman. *El lenguaje de los comics*, p. 107

² *Ibid.*, p. 108

³ *Ibid.*, p. 108



e) Sesión 5_Elaboración de historietas_1 (guión pedagógico). Ver 3.7

4.6 Sesión 6

La sexta sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

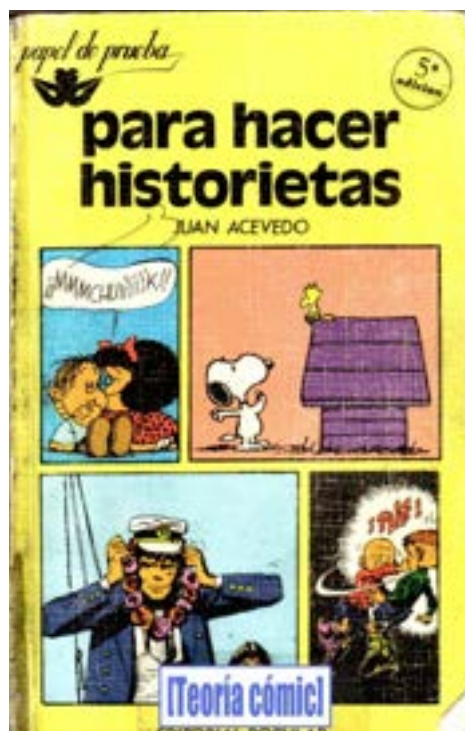
- a) Mapa de la sesión 6_Elaboración de historietas_2
- b) Acevedo_Juan._Para_hacer_historietas
- c) Sesión 6_Elaboración de historietas_2 (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 6 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

a) Mapa de la sesión 6_Elaboración de historietas_2



b) Acevedo_Juan._Para_hacer_historietas. Esta versión digital del libro permitirá al participante profundizar los temas relacionados con la producción de una historieta. La versión completa se encuentra en la carpeta 9. Sesión 6. La portada es la siguiente:



c) Sesión 6_Elaboración de historietas_2 (guión pedagógico). Ver 3.8.

4.7 Sesión 7

La séptima sesión del curso-taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 7_Elaboración de historietas_3
- b) Anatomía de una historieta
- c) Sesión 7_Elaboración de historietas_3 (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 7 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 7_Elaboración de historietas_3



- b) Anatomía de una historieta.



c) Sesión 7_Elaboración de historietas_3 (guión pedagógico). Ver 3.9

4.8 Sesión 8

La octava sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

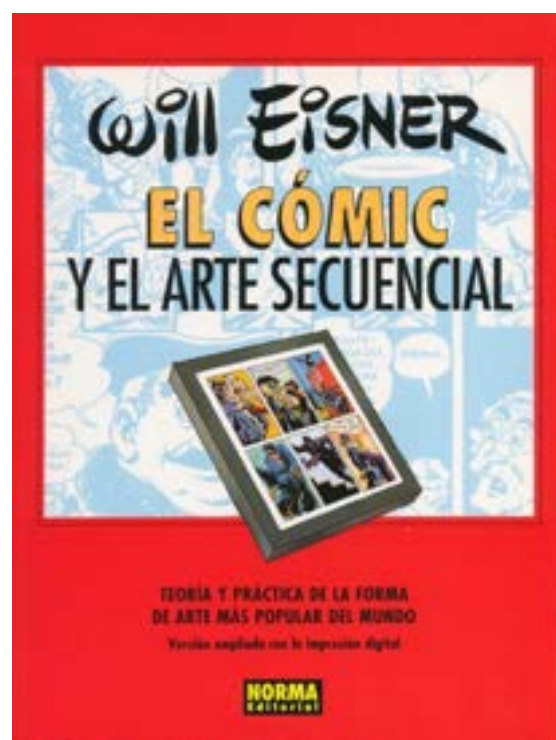
- a) Mapa de la sesión 8_Elaboración de historietas_4
- b) El_Comic_y_el_Arte_Secuencial
- c) Allí_donde_van_nuestros_padres
- d) Sesión 8_Elaboración de historietas_4 (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 8 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 8_Elaboración de historietas_4



b) El_Comic_y_el_Arte_Secuencial. En esta sesión el participante concluirá su historieta, por lo tanto, se incluyó la versión digital del libro de El comic y el arte secuencial para mejorar la calidad de las historietas elaboradas en el curso-taller. La versión completa del libro se encuentra en la carpeta 11. Sesión 8 del disco compacto adjunto. Su portada es la siguiente:



- c) Allí_donde_van_nuestros_padres. Se incluyó la versión digital de este libro porque es un ejemplo de una historieta realizada sin textos. La versión completa se encuentra en la carpeta 11. Sesión 8 del disco compacto adjunto. La portada del libro es la siguiente:



- d) Sesión 8_Elaboración de historietas_4 (guión pedagógico). Ver 3.10

4.9 Sesión 9

La novena sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 9_Proceso de impresión
- b) Proceso de impresión
- c) Sesión 9_proceso de impresión
- d) Sesión 9_imposición
- e) Sesión 9_proceso de impresión (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 9 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

a) Mapa de la sesión 9_Proceso de impresión



b) Proceso de impresión. Esta sesión incluye un texto que resume los pasos más importantes para producir una historieta. El resumen completo se incluye en la carpeta 12. Sesión 9 del disco compacto adjunto. La portada del documento es la siguiente:

Sesión 9

PROCESO DE IMPRESIÓN

Este texto es un resumen elaborado con base en los apartados: "Fotocomposición o composición en frío", "La composición con impresoras láser" y "Compaginación" de *El libro y sus orillas*, de Roberto Zavala Ruiz (p. 82-92). Algunos fragmentos del documento original se eliminaron y se actualizaron los

Fotocomposición o composición en frío

Este sistema se conoce también como *fototipocomposición* o *composición fotográfica*, y comenzó hacia 1960, cuando se aplicaron a la composición los ordenadores o computadoras electrónicas...

... Las *fotocomponedoras* o *fotocompositoras* de la cuarta generación utilizan el rayo láser para componer textos con nitidez acaso inmejorable. Con ellas resulta juego de niños dar a la cursiva la inclinación que se desea; hacer crecer la letra al tamaño necesario, haciendo a un lado los cuerpos conocidos, o dejar solo el contorno de la letra; mezclar todas las fuentes que se quiera; imprimir un movimiento de rotación a la letra, o bien darle un efecto de "eco visual"; adelgazar o engrosar los caracteres; condensar el tipo hasta darle una esbeltez no imaginada en la composición tipográfica; manejar interlíneas y espaciar letras o palabras sin pensar en puntos, pues se dan a voluntad, sin más límite que la capacidad creadora de quien opere los teclados...

En las fotocomponedoras... el *teclista*, *operador* o *capturista*, ante un teclado... va procesando el texto que tiene a la vista. En una pantalla aparece lo que la memoria electrónica almacena en discos magnéticos flexibles que más tarde se procesarán fotográficamente. La máquina *reveladora* producirá un negativo enrollado que se asemeja mucho al de una cámara fotográfica común, aunque su tamaño es un poco mayor. El tercer y último paso consiste en convertir ese negativo en positivo a fin de obtener la primera galera. Una vez que ésta sea revisada por un corrector, el *teclista* tomará las galeras con las correcciones marcadas, meterá el disco a la computadora e irá pasando el texto en la pantalla para localizar y emendar las erratas. En el disco se incorporan o transfieren esas correcciones mediante nuevos impulsos electromagnéticos, tantas veces como sea necesario (lo normal es que sean dos), y cuando se está seguro de que no hay errores, el disco es procesado de la manera descrita y se obtiene la composición que el diseñador gráfico usará para formar páginas y pliegos en cartones, con folios, cornisas, cuadros, etcétera.

La composición con impresoras láser

Otro de los sistemas de composición en frío, y acaso es de mayor auge en nuestra época, es el que se vale de un *procesador de palabras*, uno o varios *programas de edición* y de *diseño*, una *computadora* y una *impresora láser*. Lo que antes ocupaba talleres espaciosos, máquinas enormes, largas mesas de composición, hoy puede tenerse en una sola mesa de tamaño mediano.

- c) Sesión 9_proceso de impresión. Esta sesión incluye una presentación en Power Point que reúne los pasos más importantes en la producción de historietas. La presentación completa se encuentra en la carpeta 12. Sesión 9 del disco compacto adjunto. La portada de la presentación es la siguiente:



d) Sesión 9_imposición. Parte importante de la producción de una historieta es la imposición, por ello se incluyó este tema para reforzar la presentación del proceso de impresión. La versión completa se encuentra en la carpeta 12. Sesión 9 del disco compacto adjunto. La portada de la presentación es la siguiente:



e) Sesión 9_proceso de impresión (guión pedagógico). Ver 3.11

4.10 Sesión 10

La décima sesión del curso taller cuenta con los siguientes elementos:

- a) Mapa de la sesión 10_Evaluación del curso-taller
- b) Evaluación del curso-taller
- c) Protocolo de análisis del curso-taller. Ver anexo 4
- d) Sesión 10_presentación de la historieta (guión pedagógico).

El mapa de la sesión 10 se elaboró con la herramienta SmartArt, incluida en la paquetería de Word, y representa una secuencia lineal jerárquica.

- a) Mapa de la sesión 10_Evaluación del curso-taller



- b) Evaluación del curso-taller. La sesión 10 incluye un documento que fundamenta teóricamente la importancia de la evaluación en el proceso enseñanza-aprendizaje. El texto completo se encuentra en la carpeta 13. Sesión 10. Su portada es la siguiente:

Sesión 8

EVALUACIÓN DEL CURSO-TALLER "LA HISTORIETA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE INVESTIGACIONES UNIVERSITARIAS (UNA APROXIMACIÓN MULTIMEDIA)"

Para efectos de este curso-taller se entiende a la evaluación como un proceso muy importante para verificar que se cumple con las expectativas que se tienen de él.

Verificar si un producto pedagógico es conveniente, útil, trascendente, confiable y válido y si cumple con las expectativas que se tienen de él, requiere llevar a cabo una evaluación integral.

En cuanto a la evaluación se considera que esta debe alejarse del concepto que la percibe como sinónimo de calificación por ello se parafrasea a Gago Huguet (2002) quien indicó que la evaluación es el acto de juzgar, es un proceso que concluye en un juicio de valor. Para Gago Huguet evaluar va más allá y es más complejo que medir, contar, escrutar y examinar, que son actividades a las cuales implica, abarca e integra en una síntesis valorativa.

La evaluación, en el sentido amplio del concepto, transparente, da credibilidad y legitimidad a la práctica educativa. Por su naturaleza, la evaluación es un instrumento de la mejora continua de la calidad (UNID, 2007, Comunicación Educativa, sesión 8) por eso en este proyecto se realizarán tres tipos de evaluación:

1. Evaluación del aprendizaje del alumno por medio de técnicas e instrumentos diseñados para tal efecto.
2. Evaluación del producto multimedia (accesibilidad, comprensión de los contenidos, instrucciones, entre otros)
3. Evaluación del trabajo del profesor como guía y facilitador del proceso enseñanza-aprendizaje



c) Protocolo de análisis del curso-taller. Ver anexo 4

d) Sesión 10_presentación de la historieta (guión pedagógico). Ver 3.12

CONCLUSIONES

- ▶ El proceso enseñanza-aprendizaje es de vital importancia para el desarrollo del ser humano. La mejor forma de asegurar que el proceso se renueve y evolucione es asegurando la participación de la sociedad en su conjunto.
- ▶ A pesar de que la historieta ha sido utilizada como un mecanismo de aculturación y con fines de entretenimiento, es un medio de comunicación que ejerce una fuerte influencia en el público y es susceptible de ser utilizada para difundir contenidos educativos y/o informativos.
- ▶ Las TIC son una parte importante en la vida de los jóvenes universitarios, los cuales encuentran en ellas una fuente de información y un medio de comunicación accesible, no obstante, se debe fomentar la conciencia crítica de los alumnos para que estén en condiciones de analizar, interpretar y recrear los contenidos que les presentan los medios de comunicación e información.
- ▶ Los alumnos universitarios de la muestra cuentan con computadora y ésta ha sido una herramienta para realizar sus trabajos escolares, pero se encuentran ajenos a su uso en la escuela, por ello los maestros debemos fomentar su uso racional y crítico.
- ▶ El uso de la tecnología aplicada a la educación debe ser planeada, estructurada y evaluada con rigor científico, para asegurar su uso óptimo.
- ▶ El diseño y producción de productos multimedia debe tener un sustento teórico basado en fundamentos pedagógicos, psicológicos y comunicacionales.
- ▶ Es necesaria la capacitación de los docentes en el lenguaje de cada medio de comunicación, así como el significado de las líneas y colores, para que el profesor esté en condiciones de utilizarlo con fines didácticos.

- ▶ La evaluación debe ser entendida como un proceso y llevarse a cabo a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje y en ella deben evaluarse todos sus actores (maestros, estudiantes, directivos, administrativos e instituciones educativas).
- ▶ El alumno no debe ser el único a evaluar, ni deben recaer sobre él los errores del proceso.
- ▶ La evaluación es un proceso más amplio que sólo calificar. El objetivo de la evaluación determinará el diseño de los instrumentos.

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES PARA INVESTIGACIONES FUTURAS

- ▶ La Maestría en Educación brinda al estudiante los fundamentos teóricos, los procedimientos y políticas para que el egresado cuente con los elementos para utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje, sin embargo, es necesario plantear un proyecto que le permita al alumno aplicar los contenidos a su práctica docente, por lo tanto, se recomienda realizar, paralelamente a sus estudios, una investigación que facilite su titulación.
- ▶ La producción y distribución de historietas sólo será posible en el momento en que las instituciones educativas se comprometan a cumplir con su objetivo de difusión cultural. Para lograrlo se debe asignar recursos materiales, económicos y humanos que permitan que los productos realizados lleguen al público.
- ▶ Es necesario realizar un curso "piloto" que permita retroalimentar el producto multimedia y considerar sus aciertos así como sus áreas de oportunidad.

GLOSARIO

Autoevaluación. Consiste en la implicación del propio estudiante en la valoración de sus aprendizajes.

Cartucho. Superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales.

Coevaluación. Consiste en evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros.

Cornisa. Nombre que se da en México al folio explicativo o titulillo que suele repetir en la parte superior de cada página el título de la obra, el nombre del autor, capítulo o bien el apartado.

CTP (Computer to Plate). Tecnología de artes gráficas que usa un rayo láser para grabar sobre positivo; es decir, el láser golpea las superficies donde no hay imagen, creando puntos perfectos donde si hay imagen. Luego, la plancha es pasada por un químico revelador que remueve las áreas expuestas al láser y la plancha queda lista para usar.

Diagramar. Diseñar el formato de una publicación.

Diseñador Instruccional. Experto en estrategias de aprendizaje; con visión amplia e integral, que selecciona los medios, materiales y orienta el acto educativo en eventos a distancia.

Estilema. Unidad estilística de identificación.

Estilo APA. El Manual de Publicación de la American Psychological Association (APA) fue creado en 1929, inicialmente, con el nombre de "Instrucciones

relacionadas con la preparación de trabajos". Presenta una serie de recomendaciones para la preparación y presentación de trabajos científicos.

Factibilidad. Implica la existencia de los recursos y la organización suficientes para solucionar o disminuir el problema.

Flash-Back. Interpolación de una escena retrospectiva en la secuencia temporal normal de una película o una historieta.

Flash-Forward. Interpolación anticipada de una secuencia en el proceso temporal normal de una película o una historieta.

Guión literario. Texto que presenta, de forma narrativa, ordenada y detallada, las acciones y los diálogos de una historia.

Heteroevaluación. Es la intervención evaluativa del agente docente o formador en su condición de responsable del proceso de aprendizaje.

Instrumentos. Son medios físicos que permiten recoger o registrar información sobre el logro de aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Magnitud. Se refiere al tamaño del problema, así como a la población afectada por éste.

Marca de agua. Imagen semitransparente que se utiliza normalmente para cartas y tarjetas de presentación. En un billete, la marca de agua es visible cuando lo ilumina por atrás.

Párrafo moderno o americano. Se caracteriza por carecer de sangrías y por separar los párrafos con un interlineado doble. Se presta para citas, epígrafes, sumarios y textos similares

Plano. Posición, punto de vista desde el cual se puede considerar algo. Los planos van del plano general (que muestra un paisaje o un amplio escenario que constituye el motivo central de la trama) al primer plano (que centra la atención en el rostro y los hombros de un personaje o en un objeto aislado, ocupando casi todo el espacio escenográfico).

Placa. Hojas de metal delgado a las que se les graban imágenes por medios fotográficos, de tal manera que sólo las partes deseadas retengan tinta de impresión una vez colocada en la prensa.

Plecas. Líneas verticales u horizontales en una página.

Producto multimedia educativo. Combinación de dos o más medios de comunicación a los cuales se agrega interactividad, todo ello de acuerdo con un diseño instruccional.

Profesor-asesor-facilitador (PAF). Figura que toma el docente en la modalidad a Distancia.

Prueba de color. Impresión de baja resolución (fotocopia, láser, entre otras) que sirve como referencia de posición o tamaño de fotografías e imágenes.

RIP (Raster Image Processor). Parte de un equipo de salida que rastrea información para que pueda ser puesta en película o papel.

Rotativa. Máquina offset que imprime papel a partir de una bobina o rollo.

Ruido. Limitador esencial de la transmisión efectiva del mensaje.

Técnicas de evaluación. Son procedimientos que nos permiten percibir o captar las conductas, conocimientos, habilidades, actitudes, valores, sentimientos y logros que exteriorizan los educandos.

TIFF (Tagged Image File Format). Formato de archive para intercambiar imágenes normalmente digitalizadas entre programas.

Trascendencia. Es la ponderación que la sociedad hace del problema de acuerdo con su gravedad y consecuencias.

Usabilidad. Capacidad de que la interfase sea amigable e intuitiva.

Vulnerabilidad. Consiste en el grado en que un problema puede ser atacado o resuelto.

LISTA DE REFERENCIAS

- Acevedo, Juan (1992). Para hacer historietas. Madrid: Popular.
- Althusser, Louis (1970). Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Andión Gamboa, Mauricio, Walterio Beller, Taboada, y Heinz Diete (1983). Guía de investigación científica. México: UAM.
- Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra (1988), Puros Cuentos. México: Grijalbo, Conaculta, Museo Nacional de Culturas Populares.
- Barthes, Roland (1982). "Retórica de la imagen", en Lo Obvio y lo Obtuso, Págs. 29-47, Barcelona: Paidós.
- Blake, Reed, y Haroldsen, Edwin (1984). Una taxonomía de conceptos de la comunicación. México: Ediciones Nuevomar.
- Borges, Federico (2005). «La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas». Digithum [artículo en línea]. UOC. Núm. 7.
- Recuperado el 5 de junio de 2012 en la página web <http://www.uoc.edu/digithum/7>
- Briceño, M. (2005). Revaluando las competencias del Docente en el Siglo XXI. Ponencia presentada en la Jornada de Investigación Educativa. Venezuela: UPEL-IMPM. Barinas
- Canales, Enrique (2004). "Investigación científica ¿de qué?". Reforma, 18 de octubre de 2005. p. 17.

- Capelleti, Isabel; Saúl, Ana María. (2007). Evaluación Educativa. México: Siglo XXI Editores.
- Coma, Javier (1979). Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics. Barcelona: Gustavo Gili.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Recuperado el 20 de mayo de 2009 en la página web: buscon.rae.es/draeI/html/cabecera.htm - 5k
- Eisner, Will (1988). El Comic y el arte secuencial. Barcelona: Norma.
- Enciclopedia Larousse Quod 2007 (2007). "La historia de las tiras cómicas". México, Larousse
- Gago Huguet, Antonio (2002). Apuntes acerca de la evaluación educativa. México, Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini, Néstor (1981). Cultura y sociedad: una introducción. México: SEP
- García, Sergio (2004). Anatomía de una historieta. Madrid: Sinsentido.
- Gubern, Roman (1973). Comics. En Gran Enciclopedia Larousse, vol. III. Barcelona: Planeta.
- Herner, Irene (1979). Mitos y monitos, historietas y fotonovelas en México. México: Nueva Imagen.
- INEGI (2011). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares. "Indicadores sobre sociedad de la información, 2008 a 2010". Recuperado el 20 de abril de 2012 en la página web <http://www.inegi.gob.mx>

- INITE (S/F). Manual de instrumentos y técnicas de evaluación. México: Unitec
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2012). Departamento de Difusión Cultural. "Misión". Recuperado el 5 de junio de 2012 de la página web <http://www.mty.itesm.mx>
- Jonassen, David (2002). Computadores como Herramientas de la Mente. (EduTEKA). Recuperado el 29 de agosto de 2010 en la página Web <http://www.eduteka.org>
- Londoño, G. (2010). Creando Historias Digitales. (Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab-Cornellà). Barcelona, Recuperado el 27 de junio de 2012 en la página Web <http://greav.ub.edu/relatosdigitales>
- Marcín, Mauricio (2005). "Historietas y revistas, no libros, lecturas favoritas del mexicano". La Crónica. México.
- Martín, Antonio (1978). Historia del comic español: 1875-1939. Barcelona: Gustavo Gili.
- Miller, G.A. (1956). "The magical number seven, plus or minus two: some limits on our capacity for processing information". Recuperado el 1 de mayo de 2006 en la página web <http://www.well.com/smalin/miller.html>
- Ministerio de Educación (2004). Guía de evaluación del aprendizaje. Perú: Quebecor World Perú.
- Monsiváis, Carlos; Vargas, Zalathiel; Arrieta, Luis; Gubern, Román (1982). El comic es algo serio. México: Ediciones Eufe.

- Pecharromán, Julio Gil, (1995). "Escenarios de la historia" (láminas 1 y 2). Texto y edición: Julio Gil Pecharromán. España, suplemento de El País: Mateu-Cromo.
- Rincón Martínez, Bernardo (2006), El cómic como arte mayor. Recuperado el 21 de marzo de 2006 en http://www.enredo.org/article.php?id_article=42
- Del Río, Eduardo (1984). La vida de cuadritos, México, Grijalbo.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1988). El comic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Rojas Soriano, Raúl (2004). Guía para realizar investigaciones sociales, México: Plaza y Valdés.
- S/a, (2009) "Hace equipo con el Hombre Araña" -pie de imagen-, pp de sección internacional, 9 de enero. Reforma.
- Santos Guerra, Miguel Ángel. (1996). Evaluación Educativa 2. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.
- Suárez Lozano, José (s.f.). "La historieta mexicana". Número 158. Año XIX. Artes de México. México: Comercial Nadrosa.
- Tan, Shaun (2007). Allí donde van nuestros padres. Francia: Dargaud.
- UDUAL. (1972). "La difusión cultural y la extensión universitaria en el cambio social de América Latina". México, UDUAL-UNAM.
- Universidad Interamericana para el Desarrollo (2007). "Sesión 1. Etapa de planeación" en Producción Multimedia Educativa [materia en línea]. México: UNID, Maestría en Educación.

- Universidad Interamericana para el Desarrollo (2007). "Sesión 2. Etapa de análisis 1. Usuarios, Contenidos y fundamentos teóricos" en Producción Multimedia Educativa [materia en línea]. México: UNID, Maestría en Educación.
- Universidad Interamericana para el Desarrollo (2007). "Sesión 7. Espacio y tiempo pedagógicos" en Comunicación Educativa, [materia en línea]. México: UNID, Maestría en Educación.
- Universidad Interamericana para el Desarrollo (2007). "Sesión 8. La praxis educativa en el aula" en Comunicación Educativa, [materia en línea]. México: UNID, Maestría en Educación.
- Universidad Nacional Autónoma de México. Cultura UNAM. Diario Digital Recuperado el 5 de junio de 2012 de la página web www.cultura.unam.mx.
- Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Dirección de Difusión y Extensión Universitaria, "Objetivo" en Recuperado el 5 de junio de 2012 de la página web www.upn.mx.

REFERENCIAS DE IMÁGENES

- Pecharromán, Julio Gil, (1995). Fotografía de pintura rupestre. Escenarios de la historia" (láminas 1 y 2). Texto y edición: Julio Gil Pecharromán. España, suplemento de El País: Mateu-Cromo.
- Pecharromán, Julio Gil, (1995). Fotografía de Pintura egipcia. Escenarios de la historia" (láminas 1 y 2). Texto y edición: Julio Gil Pecharromán. España, suplemento de El País: Mateu-Cromo
- Rius (1984). Imagen La vida al revés. La vida de cuadritos. México: Grijalbo

- Rius, (1984). Imagen James Gillray (primera historieta). La vida de cuadritos, México: Grijalbo.
- Imagen de Wilhelm Busch (Max y Moritz). Recuperada de www.dw-world.de/dw/article/0,2144,2444083,00.html
- Imagen de Georges Colomb, "Cristophe" (familia Fenouillard). Recuperada de www.pittorifamosi.it/corsi-di-pittura/il-fume...
- Imagen de R.F. Outcault (Yellow Kid). Recuperada de <http://www.neponset.com/yellowkid/>
- Imagen de Rudolph Dirks (The Katzenjammer Kids). Recuperada de <http://www.geocities.com/~jimlowe/katzies/katzdex.html>
- Imagen de R.F. Outcault (Buster Brown). Recuperada de <http://www.npr.org/programs/morning/features/patc/busterbrown/index.html>
- Imagen de George Joseph Herriman (Krazy kat). Recuperada de <http://www.google.com.mx/imgres?>
- Imagen de Winsor McCay (Little Nemo in Slumberland). Recuperada de http://looky.files.wordpress.com/2006/12/little_nemo.jpg
- Imagen de Harold Gray (Anita la huerfanita). Recuperada de <http://www.askart.com/AskART/photos/ILL541996/142.jpg>
- Imagen de Disney. Recuperada de <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/pics/donald.gif>
- Imagen de Edgar Rice Burroughs (Tarzan). Recuperada de <http://1.bp.blogspot.com/>

- Imagen de Phillip Nowlan (Buck Rogers). Recuperada de <http://www.bibliopolis.org/graficos/umbrales/buck0.jpg>
- Imagen de Chester Gould (Dick Tracy). Recuperada de <http://www.planetacomic.net/imagenes/comics/>
- Imagen de Harold Foster (El Príncipe Valiente). Recuperada de <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Clasicos/Foster/>
- Imagen de Lee Falk (Mandrake El Mago). Recuperada de <http://4.bp.blogspot.com/>
- Imagen de DC Comics. Recuperada de [http://www.dccomics.com/dcu/heroes and villains](http://www.dccomics.com/dcu/heroes_and_villains)
- Imagen de Marvel. Recuperada de <http://marvel.com/comics/>
- Imagen de Milton Caniff (Terry and the pirates). Recuperada de <http://lambiek.net/artists/c/caniff.html>
- Imagen de Walter Kelly (Pogo). Recuperada de <http://www.lambiek.net/artists/k/kelly/>
- Imagen de Charles Schulz (Peanuts). Recuperada de <http://www.congressionalgoldmedal.com/images/>
- Imagen de Mad Magazine. Recuperada de <http://www.dccomics.com/mad/>
- Imagen de Robert Crumb (Bo bo Bolinski). Recuperada de <http://www.crumbproducts.com/>
- Imagen de Jim Davis (Garfield). Recuperada de <http://www.garfield.com/>
- Imagen de Hergé (Tintín). Recuperada de <http://www.tintin.com/>

- Imagen de Peyo (Los Pitufos). Recuperada de <http://www.smurf.com/>
- Imagen de Goscinny (Asterix). Recuperada de <http://www.asterix-international.de/>
- Imagen de Goscinny y Morris (Lucky Luke). Recuperada de <http://www.lucky-luke.com/>
- Imagen de Fontanarrosa (Inodoro Pereyra). Recuperada de <http://www.negrofontanarrosa.com/inodoro/>
- Imagen de Joaquín Salvador Lavado, "Quino" (Mafalda). Recuperada de <http://www.quino.com.ar/>
- Imagen de René Ríos, "Pepo", (Condorito). Recuperada de <http://condorito.com/>
- Imagen de José Trinidad Camacho, "Trino", (Fábulas de policías y ladrones). Recuperada de <http://www.trino.com.mx/>
- Imagen de Francisco Ibáñez (Mortadelo y Filemón). Recuperada de <http://www.mortadeloyfilemon.com/personajes/index.asp>
- Imagen de Guillermo Mordillo Menéndez, "Mordillo". Recuperada de <http://www.mordillo.com/cartoongallery.htm>
- Imagen de Manga. Recuperada de http://es.wikipedia.org/wiki/Portal:Anime_y_Manga
- Imagen de El Chamuco virtual. Recuperada de <http://www.elchamucovirtual.blogspot.com>

Referencia de música del video:

- Grupo: Safri Duo, Album: Club Mix 2001, Canción: Played-A-Live

Referencias del collage de la historieta mexicana

Las imágenes se tomaron, básicamente, de dos referencias. En la columna de la izquierda se menciona la fuente y en la columna de la derecha se consigna la imagen.

Fuente	Imagen
Suárez Lozano, José. La historieta mexicana". número 158. Año XIX. Artes de México. México: Comercial Nadosa.	• Códice • Historia de una mujer • Memín Pinguín • Kalimán • Lágrimas y Risas • Fuego • Los Supersabios • Chicharrín y el Sargento Pistolas
Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra (1988). Puros Cuentos, México: Grijalbo, Conaculta, Museo Nacional de Culturas Populares.	• El Ahuizote • Don Chepito • "Desventuras de Paquito enamorado" • "El día de una torera" • "Las tribulaciones de un miope" • "Don Catarino y su apreciable familia" • Adelaido el conquistador

ANEXOS

Anexo I. Psicología de las líneas

LÍNEA	EFFECTO PSICOLÓGICO	EJEMPLO
Ondulada	Expresa gozo y entusiasmo	
Círculos concéntricos	Impacto, destreza; también son capaces de concentrar la atención en un punto determinado	
Curvas	Expresan la figura femenina	
Recta horizontal	Expresa tranquilidad e incita al reposo	
Triángulo	Denuncia integridad, unidad	
Rectas y ángulos	Se identifican con la rigidez y esta sugiere fuerza, firmeza y por ende, masculinidad.	

Anexo II. Protocolo de Planeación para Productos Multimedia Educativos

Elaborado con base en el formato presentado en la sesión 2 de la materia en línea Producción Multimedia Educativo (UNID, 2007).

Nombre del proyecto
La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)

Descripción de la necesidad a satisfacer
Contar con recursos multimedia que apoyen el aprendizaje del curso-taller: La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)

Participantes en el proyecto	Correo electr�cino	Tel�fono (s)
Rosal�a Rodr�guez Mercado	rosalia_rodriguez_mercado@hotmail.com	55 15 25 33

Objetivos
Objetivo General del Producto Multimedia El alumno contar� con los elementos necesarios para la elaboraci�n de historietas como un medio para la difusi�n de contenidos educativos y/o informativos con base en investigaciones acad�micas.
I. Objetivo particular Ilustrar los antecedentes internacionales y nacionales de la Historieta para identificar a los autores m�s representativos del g�nero.
II. Objetivo particular Apoyar el proceso ense�anza-aprendizaje con un producto multimedia accesible.
III. Objetivo particular Proporcionar al alumno los elementos hist�ricos, te�ricos y pr�cticos que le permitan realizar una historieta y su posible uso como medio de difusi�n.

Recursos Disponibles
I. Recursos humanos Equipo interdisciplinario integrado con al menos: un profesor, un pedagogo, un comunic�logo, un dise�ador gr�fico y un experto en sistemas computacionales.

Recursos Disponibles
II. Recursos materiales Sólo se requiere tinta para la impresora, hojas, discos compactos, proyecto, computadora con conexión a internet y la adquisición de la bibliografía.
III. Recursos económicos Sueldo de cada uno de los responsables del proyecto, conexión a internet.
IV. Recursos tecnológicos IV. 1 Para la producción Computadora, conexión IV.2 Para utilización Computadora, conexión a internet, software especializado en edición de audio, video e imágenes, cámara digital.
V. Recursos temporales Se señalan en el apartado correspondiente a las etapas y los tiempos límite para entregar cada fase.

Análisis costo-beneficio
VI. Beneficios esperados En el caso de los alumnos un apoyo a su aprendizaje. En el caso de la Universidad, contar con un objeto de aprendizaje susceptible de ser utilizado y reutilizado para apoyar diferentes materias.
VII. Costos esperados
VIII. Justificación del proyecto En la actualidad, el uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación definen una nueva sociedad, conocida como sociedad del conocimiento, que se caracteriza por su tendencia a reconocer la capacidad del individuo en su formación. La escuela no puede ser ajena a esta realidad, por ello es necesario conocer a nuestros alumnos, sus características y necesidades para ofrecerle productos multimedia acordes a sus inquietudes y capacidades.

Fecha de inicio del proyecto	Fecha de fin del proyecto
12 de mayo de 2007	12 de agosto de 2012

Etapas	Entregables o subproductos	Responsable	Fecha límite
Análisis			
Seleccionar contenidos	Protocolo de planeación	Rosalía Rodríguez	25-mayo-2007
Definir perfil de usuario	Informe del monitoreo del perfil de usuario	Rosalía Rodríguez	02-junio-2007

Etapa	Entregables o subproductos	Responsable	Fecha límite
Elaborar fundamentos	Protocolo de análisis	Rosalía Rodríguez	02-junio-2007
Seleccionar medios	Protocolo de análisis	Rosalía Rodríguez	02-junio-2007
Seleccionar modalidad	Protocolo de análisis	Rosalía Rodríguez	02-junio-2007
Seleccionar forma de distribución	Protocolo de análisis	Rosalía Rodríguez	02-junio-2007
Diseño			
Bosquejo	Mapa conceptual	Rosalía Rodríguez	08-junio-2007
Estándares	Informe preliminar	Rosalía Rodríguez	08-junio-2007
Diseño final	Itinerario pedagógico	Rosalía Rodríguez	08-junio-2007
Desarrollo			
Elaborar contenidos	Textos, diseño de imagen fija, producción y edición de audio, video e imagen digital.	Rosalía Rodríguez	13-julio-2007
Integrar	Elaboración de un producto multimedia.	Rosalía Rodríguez	20 de julio
Revisar y probar		Rosalía Rodríguez	20 de julio
Liberar		Rosalía Rodríguez	20 de julio
Implantación			
Poner en marcha	Implantación del producto	Rosalía Rodríguez	Indefinido
Recopilar experiencias	Observación y entrevistas a los participantes	Rosalía Rodríguez	Indefinido
Corregir y mantener	Revisión del producto	Rosalía Rodríguez	Indefinido
Evaluación			
Medir opiniones	Aplicación del formato de evaluación del producto	Rosalía Rodríguez	Indefinido
Medir aprendizajes	Aplicación del formato de evaluación para el alumno	Rosalía Rodríguez	Indefinido
Medir transferencia del aprendizaje		Rosalía Rodríguez	Indefinido

Etapa	Entregables o subproductos	Responsable	Fecha límite
Documentar resultador	Elaboración del reporte final	Rosalía Rodríguez	3-agosto-2012

Fecha de elaboración	24-mayo-2007
Elaboró	Rosalía Rodríguez
Firma	
Autorizó	
Firma	

Anexo III. Cuestionario para conocer el perfil del usuario

Cuestionario para conocer el perfil del usuario del producto multimedia "La Historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)"

Objetivo:

Conocer el perfil de los alumnos de la Universidad del Distrito Federal, con el fin de diseñar e implementar un producto multimedia (acorde a sus necesidades y características) que acorde los conceptos más importantes en relación a la Historieta y su papel social.

Instrucciones:

1. Este es un cuestionario cuyo objetivo es conocido mejor, con el fin de elaborar materiales de apoyo a su aprendizaje, adecuados a sus necesidades y características.
2. Para contestar el cuestionario:
 - a. Lea con atención las preguntas.
 - b. Marque con una "X" la afirmación con la que más se identifique.

Presentación:

Como parte del proyecto de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Le pedimos que llene este cuestionario para conocer sus necesidades de aprendizaje y sus características para estar en condiciones de acercarnos a un modelo personalizado. La información que nos brinde nos permitirá darle seguimiento a nuestro modelo educativo.

Las respuestas son estrictamente confidenciales y el cuestionario es anónimo. Las respuestas globales se tabularán para determinar las necesidades de

información, el perfil de usuarios, los requerimientos en contenido, las preferencias en formatos y la calidad en general. Gracias por su tiempo y apoyo.

Preguntas:

1. Los años que lleva utilizando una computadora son:
 - a. Uno o menos
 - b. Más de uno a dos
 - c. Más de dos a cuatro
 - d. Cinco o más

2. El tiempo que lleva en la Universidad es:
 - a. Dos semestres o menos
 - b. De dos a 4 semestres
 - c. Más de 4 a 6 semestres
 - d. De 6 a 8 semestres

3. ¿Cómo prefiere recibir la información acerca del nuevo sistema?
(Escriba del 1 al 8 donde 1 es el "más preferido" y 7 el "menos preferido")
 - a. A través de un archivo de audio para computadora ()
 - b. A través de documentación impresa ()
 - c. A través de un tutorial en línea ()
 - d. Por correo electrónico ()
 - e. A través de DVD ()
 - f. A través de un seminario o taller ()
 - g. Otro (especifique): _____

4. Evalúe con la siguiente escala la utilidad de los siguientes programas de enseñanza-aprendizaje:
Escala: 5 (muy útil)... 4... 3... 2... 1 (prácticamente inútil)
 - a. Audio para computadora ()
 - b. Documentación impresa ()

- c. Tutorial en línea ()
- d. Internet y/o correo electrónico ()
- e. DVD ()
- f. Seminario o taller ()
- g. Otro (especifique)_____ ()

5. Considerando el tipo de capacitación que usted prefiere, describa qué los hace atractivos:

6. Considerando el tipo de capacitación que usted menos prefiere, describa las razones por las cuales no le agrada:

7. Evalúe con la siguiente escala los anteriores programas de formación que ha recibido por parte de la UDF:

Escala: 5 (excelente)... 4... 3... 2... 1 (pobre)

- a. Claridad ()
- b. Importancia de la información ()
- c. Cantidad de información ()
- d. Organización ()
- e. Facilidad ()

8. ¿Cómo mejoraría los programas de formación que ha recibido?

9. Su edad se encuentra entre:

- a. 18-20 años
- b. 21-22 años
- c. 23-24 años
- d. más de 25 años

10. Los apoyos (audiovisuales) de las materias los considera:

- a. Apropriados para la materia y el usuario
- b. Inapropiados para la materia y el usuario

¿Porqué? _____

11. Considera que la presentación y orden de los materiales de las materias es:

- a. Clara
- b. Confusa

12. ¿Cuáles son los programas (software) con los que cuenta?

13. ¿Qué programas (software) domina? _____

14. ¿Cuenta con computadora?

- a. Si
- b. No

15. ¿Cuenta con servicio de Internet?

- a. Si
- b. No

16. Agregue los comentarios que considere importantes: _____

Anexo IV. Protocolo de Análisis para el curso-taller "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)"

Elaborado con base en el formato presentado en la sesión 3 de la materia en línea Producción Multimedia Educativo (UNID, 2007).

Nombre del proyecto: Curso-taller "La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)"

Objetivo general de aprendizaje: Los participantes serán capaces de utilizar a la historieta como un medio de difusión de la cultura que surge de las aulas.

1. Relación de temas que contendrá el material:
 - a. Introducción
 - b. Presentación
 - c. Historia de la historieta
 - d. La historieta mexicana
 - e. Elaboración de historietas (1)
 - f. Elaboración de historietas (2)
 - g. Elaboración de historietas (3)
 - h. Elaboración de historietas (4)
 - i. Proceso de impresión
 - j. Presentación de resultados
2. Teoría del aprendizaje que fungirá como sustento del material:

Los principales enfoques teóricos son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo.
3. Teoría de la instrucción que fungirá como sustento del material:

Los principios de procesamiento de la información (de George Miller), los eventos de Gagné, así como los principios multimedia de Mayer.
4. Aspectos comunicacionales que se utilizarán como base del producto:

Se consideran las teorías acerca de la importancia de la tipografía en el texto, el diseño gráfico de una imagen, la animación y las presentaciones.

5. Perfil del usuario potencial:

Características	Descripción
5.1 Edad y nivel escolar	Estudiantes universitarios entre 18 y 22 años de edad
5.2 Número de usuarios potenciales	De 15 a 20 por curso-taller
5.3 Ubicación geográfica	México, D.F.
5.4 Habilidades verbables	Habilidad para transmitir mensajes verbales y de forma clara y sencilla. Nivel de voz.
5.5 Habilidades para el uso de la computadora	Manejo de procesador de texto, recepción y envío de correo electrónico, conocimiento de escaneo de imágenes y principios de paquetería de diseño.
5.6 Actitud hacia el contenido	Disposición a lecturas que faciliten la comprensión del uso de la historieta como medio de difusión de resultados de investigaciones previamente realizadas.
5.7 Descripción de posibles incapacidades	Uso educativo y crítico de correo electrónico e internet.
5.8 Otros aspectos importantes	Disposición al trabajo en equipo e interacción participativa con diferentes grupos sociales.

6. Lista de materiales existentes y disponibles que podrían satisfacer el objetivo general:

Material	Descripción	Evaluación
Contenido teórico	Textos que dan sustento teórico al uso de la historieta como medio de difusión.	Los textos se elaboran con base en una revisión de los autores especialistas en el tema de la historieta.

Material	Descripción	Evaluación
Audiovisual	Presentaciones realizadas en Power Point que facilitan la comprensión de los contenidos teóricos.	Las presentaciones se elaboran con base en imágenes y textos que refuerzan los contenidos teóricos.
Video	Videos realizados en Windows Media para facilitar la comprensión de los contenidos teóricos.	Los videos integran imagen y sonido para reforzar los contenidos teóricos.
Auditivo	Exposición verbal referente a las generalidades de la historieta.	El audio refuerza contenidos teóricos.

7. Cuadro resumen para determinar, para cada tema, el medio de comunicación y forma de distribución. Si es necesario, los temas pueden subdividirse:

Tema	Objetivo particular	Medio	Modalidad	Forma de distribución
Introducción	Definir las características y objetivos del curso-taller	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Presentación	Reconocer a la historieta como medio de difusión	Texto Mapa mental Audio	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Historia de la historieta	Identificar el origen de la historietas y reconocerá a los autores más destacados.	Texto Mapa mental Video	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
La historieta mexicana	Identificar el origen de la historietas y reconocerá a los autores más destacados.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular

Tema	Objetivo particular	Medio	Modalidad	Forma de distribución
Elaboración de historietas (1)	Identificar y aplicar los conceptos relacionados con la elaboración de historietas.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Elaboración de historietas (2)	Identificar y aplicar los conceptos relacionados con la elaboración de historietas.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Elaboración de historietas (3)	Identificar y aplicar los conceptos relacionados con la elaboración de historietas.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Elaboración de historietas (4)	Identificar y aplicar los conceptos relacionados con la elaboración de historietas.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Proceso de impresión	Distinguir las fases del proceso de impresión de publicaciones.	Texto Mapa mental Audiovisual	Presencial	Computadora Correo electrónico Teléfono celular
Presentación de resultados	Presentar las historietas elaboradas durante el curso-taller	Texto	Presencial	

Fecha de elaboración	14 de julio de 2012
Elaboró	Lic. Rosalía Rodríguez Mercado
Firma	

Anexo V. Contenido del Disco Compacto adjunto a la tesis “Diseño del curso-taller “La historieta como medio de difusión de investigaciones universitarias (una aproximación multimedia)”.

El Disco Compacto contiene la información separada por carpetas las cuales se presentan en la siguiente relación.

Carpetas del Disco Compacto y contenido.

Carpetas	Contenido
1. Presentación de la tesis	Presentación en Power Point de la exposición del examen profesional
2. Tesis	Versión digital de la tesis de grado
3. Pantalla_principal_Historieta	Pantalla que indica el nombre del producto multimedia y que servirá para vincular las sesiones del curso
4. Sesión 1	• Mapa de la sesión 1_Introducción • Introducción (presentación de Power Point) • Introducción al curso_guion
5. Sesión 2	• Mapa de la sesión 2_ Presentación • Historieta_presentación • Sesión 2_Presentación_guion • Sesión 2_guion técnico_audio presentación • Evidencia_Sesión 2_justificación de la historieta
6. Sesión 3	• Mapa de la sesión 3_Historia de la historieta • Historia de la historieta • Video historieta • Sesión 3_Historia de la historieta_guion • Sesión 3_ejercicio de reforzamiento
7. Sesión 4	• Mapa de la sesión 4_La historieta mexicana • La_historieta_mexicana • La historieta mexicana • Sesión 4_la_historieta_mexicana_guion

Carpetas	Contenido
8. Sesión 5	• Mapa de la sesión 5_Elaboración de historietas_1 • Elaboración de historietas_1 • Cómo se hace una historieta • Semiología del cómic • Sesión 5_Elaboración de historietas_1_guion
9. Sesión 6	• Mapa de la sesión 6_Elaboración de historietas_2 • Acevedo Juan. Para hacer historietas • Sesión 6_Elaboración de historietas_2_guion
10. Sesión 7	• Mapa de la sesión 7_Elaboración de historietas_3 • Anatomía de una historieta • Sesión 7_Elaboración de historietas_3_guion
11. Sesión 8	• Mapa de la sesión 8_Elaboración de historietas_4 • El comic y el arte secuencial • Allí donde van nuestros padres • Sesión 8_Elaboración de historietas_4_guion
12. Sesión 9	• Mapa de la sesión 9_Proceso de impresión • Proceso de impresión • Sesión 9_proceso de impresión • Sesión 9_imposición • Sesión 9_proceso de impresión_guion
13. Sesión 10	• Mapa de la sesión 10_Evaluación del curso-taller • Evaluación del curso-taller • Protocolo de análisis del curso-taller • Sesión 10_presentación de la historieta_guion
14. Material complementario para elaborar historietas	• Eisner Will. La narración gráfica • The Education of a Comics Artist • The Five C's of Cinematography

Esta edición digital fue realizada por Editorial Digital UNID y terminada en 2017.

