

**FUSIÓN DEL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ, UN DISEÑO DIDÁCTICO
EN ARTES PLÁSTICAS PARA JÓVENES DE GRADO OCTAVO**

**ÁNGELA MILENA BERNAL ESPINOSA
EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO
SONNIA MARCELA RIAÑO CUERVO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
BOGOTÁ D. C.
2010**

**FUSIÓN DEL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ, UN DISEÑO DIDÁCTICO
EN ARTES PLÁSTICAS PARA JÓVENES DE GRADO OCTAVO**

**ÁNGELA MILENA BERNAL ESPINOSA
EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO
SONNIA MARCELA RIAÑO CUERVO**

Proyecto de grado

NUBIA RIVERA TORRES
Tutora
Coordinadora Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Artística

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
BOGOTÁ D. C
2010

NOTA DE ACEPTACION

Firma Presidente del Jurado

Firma Jurado

Bogotá, Enero 15 del 2010

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por ser quien me dio la inspiración de su Santo Espíritu a descubrir esta vocación para su servicio en la sociedad, a mi hijo Juan Esteban por ser el motor para seguir adelante cada día en busca de una vida mejor, a mis padres por su apoyo incondicional, a los profesores de la Facultad de Educación, a los niños de CDA y a todas las personas que contribuyeron para que este sueño se hiciera realidad. A mis compañeros de proyecto de grado con quienes con esfuerzo y dedicación logramos adquirir un nuevo conocimiento no solo académico o profesional, sino humano y para la vida.

Ángela Milena Bernal Espinosa

Agradezco en primer lugar a Dios por concederme la salud y sabiduría para llevar a cabo este proceso, a mis padres, hermanas, cuñados y familia en general por el apoyo y motivación en los momentos difíciles, a mis compañeros y amigos de proyecto por la tolerancia y respeto. A la academia por guiar y fortalecer este proceso que rinde frutos hoy. Finalmente a mi sobrino Carlos Felipe Ramírez Riaño, por su ternura y paciencia cada día.

Sonnia Marcela Riaño Cuervo

Agradezco a John Fredy Canasteros por todo el amor, paciencia, ánimo, confianza y apoyo brindado, me considero afortunado por tenerlo a mi lado, ya que sin él nada de este sueño de ser profesional habría sido posible. A Jean Pierre Mateo Hernández Canasteros, y Josué bobadilla Hernández, por las lecciones de vida que a diario me brindan, a mis profesores de la Facultad de Educación por sus enseñanzas y aportes en especial a Luisa Daza, y a nuestra directora de proyecto de grado, Nubia Ribera Torres, por enseñarme que la letra con sangre entra. A las Hermanas y estudiantes del Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría por brindarme la oportunidad de crecer profesional y personalmente. A mis compañeras de proyecto de grado por ser ellas el pilar y soporte de este trabajo, deseo que nuestro Padre del cielo las colme de incontables bendiciones.

Edgardo Francisco Pimentel Riaño

Dios bendiga a Nubia Rivera, Luisa Daza y Rocío Ramírez por su apoyo en esta investigación.

Ángela, Marcela y Edgardo

CONTENIDO

ABSTRAC	10
INTRODUCCIÓN	11
1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	12
1.1. TÍTULO	12
1.2. JUSTIFICACIÓN	12
1.3. ANTECEDENTES	14
1.3.1 A nivel local.....	15
1.3.1.1 Biblioteca Luis Ángel Arango.....	15
1.3.2 Universidad Nacional de Colombia.....	16
1.3.3 Universidad Javeriana.....	17
1.3.4 Corporación Universitaria Minuto de Dios.....	17
1.3.4.1 Facultad de Educación.....	17
1.3.5. Nivel internacional.....	18
1.4. PROBLEMA	18
1.4.1. Descripción del Problema	18
1.4.2. Formulación del problema.....	18
1.5. OBJETIVOS	19
1.5.1. Objetivo General	19
1.5.2. Objetivos Específicos	19
1.6 DELIMITACIÓN	19
2. MARCO REFERENCIAL	20
2.1. MARCO CONTEXTUAL	20
2.1.1. Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría.....	20
2.1.1.1 Misión.	20
2.1.1. 2 Visión.....	20
2.1.1. 3 Objetivos.	20
2.1.1. 4 Historia del Colegio Nuestra Señora de La Sabiduría.....	21
2.1.1.5 Ubicación geográfica..	22
2.2. MARCO LEGAL	23
2.3. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	24
2.3.1 Didáctica general.	25
2.3.1.1. Didáctica en educación artística.	26
2.3.1.2. Didáctica en artes plásticas.	26
2.3.2.1. Importancia del diseño didáctico.....	27
2.3.2.2. Elementos del diseño didáctico”.....	28
2.3.2.3. Objetivos del diseño didáctico	28
2.3.2.4. Contenidos del diseño didáctico.....	29
2.3.2.5. Importancia de los contenidos escolares en el diseño didáctico. ...	30
2.3.2.6. Metodología del diseño didáctico.	30
2.3.2.7. Recursos del diseño didáctico.....	31
2.3.2.8. Evaluación en el diseño didáctico.	32
2.4. El Arte manga	32

2.4.1. Etimología del arte manga.....	33
2.4.2. Historia del manga.....	34
2.4.3. La narrativa expresiva del arte manga.....	35
2.4.4. Referencias culturales del arte manga.....	35
2.4.5. Los estilos del arte manga.....	36
2.4.6. Géneros utilizados en el arte manga.....	37
2.4.7. Diferencia entre: manga, comic y animé.....	38
2.4.8. Didáctica en el arte manga.....	38
2.5. La Cultura Mhuysca.....	39
2.5.1 Cultura Mhuysca.....	40
2.5.2 Importancia del maíz para la cultura Mhuysca.....	41
2.6. Mito.....	41
2.6.1. El mito del maíz – Mito Mhuysca por Mariana Escribano.....	42
2.6.2. Análisis Semántico.....	45
2.6.3. Análisis Semiótico.....	47
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	47
3.1 Tipo de investigación.....	54
3.2 ALCANCE DEL PROYECTO.....	54
3.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.3.1..... Fase I – Caldo de cultivo.....	54
3.3.2. Fase II – En búsqueda del ingrediente secreto.....	56
3.3.3 Fase III – Degustación del ingrediente secreto.....	57
3.3.4. Fase IV - La ambrosía de la didáctica.....	58
3.4 Recolección de información.....	63
3.5. ANÁLISIS Y RESULTADOS.....	63
3.5.1. Identificación de los elementos básicos del diseño didáctico.....	64
3.5.2. El arte manga y la literatura.....	67
3.5.3. Arte manga y cultura colombiana.....	67
3.5.4. Lo gráfico y lo literario en una unidad conceptual.....	68
3.5.5. Población sugerida para aplicar el proyecto.....	69
3.5.6. El diseño didáctico en la institución educativa.....	70
4. PROPUESTA DE DISEÑO DIDÁCTICO: FUSIONAR EL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSCA Y EL ARTE MANGA.....	72
4.1 Perfil del maestro.....	72
4.2 Perfil del estudiante.....	73
4.3 Ambiente escolar.....	74
4.4 Diseño didáctico.....	75
5. CONCLUSIONES.....	101
6. RECOMENDACIONES.....	103
BIBLIOGRAFIA.....	104

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Comparación entre manga, comic y animé.	43
Tabla 2. Elementos básicos del arte manga y del mito del maíz.	68
Tabla 3. Similitudes y diferencias entre el arte manga y el mito del maíz.	99
Tabla 4. Elementos gráficos del arte manga y elementos literarios del mito del maíz.	104

LISTA DE ANEXOS

<u>ANEXO 1.</u>	106
Planes operativos tercer periodo, colegio nuestra señora de la sabiduría	106
<u>ANEXO 2.</u>	112
Fotografías de la prueba piloto realizada en el colegio nuestra señora de la sabiduría	112
<u>ANEXO 3.</u>	123
Fiesta de vinculación	123
<u>ANEXO 4.</u>	125
Definición de portafolio	125
<u>ANEXO 5.</u>	126
Bocadillos, onomatopeyas y metáforas	126
<u>ANEXO 6.</u>	128
Concepto de líneas cinéticas y viñetas.....	138
<u>ANEXO 7.</u>	129
Fotografías de la práctica profesional - escuela de artes corporación universitaria minuto de dios – facultad de educación.....	129
<u>ANEXO 8.</u>	137
Fotografía con miembros del resguardo indígena de sesquilé en la corporación universitaria minuto de Dios.....	137
<u>ANEXO 9.</u>	138
EJEMPLO DE VIÑETAS, LÍNEAS CINÉTICAS Y BOCADILLOS TOMADOS DEL TEXTO “El dibujo Manga” de CAMARA Sergi y DURAN Vanesa.....	138
<u>ANEXO 10.</u>	140
MITO DEL MAIZ AL ESTILO ARTE MANGA	

RESUMEN

La presente investigación surge de la experiencia pedagógica de los autores, como estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación artística, en la práctica profesional realizada en la Escuela de Artes de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Posteriormente esta experiencia es desarrollada con jóvenes de diferentes grados del Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, con el propósito de determinar la población. La investigación se inscribe dentro del enfoque constructivista, componente socio – antropológico del constructivismo humano.

El trabajo realizado responde a la pregunta ¿Qué diseño didáctico en artes plásticas puede fusionar el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga, que posibilite el aprendizaje de la mitología colombiana en los jóvenes de grado octavo? Para ello, se identificaron y analizaron los elementos básicos para realizar un diseño didáctico, las características del arte manga y su componente gráfico y el componente literario y cultural del mito del maíz de la cultura Mhuysca.

El diseño didáctico propuesto, es una herramienta pedagógica que rescata el saber hacer con sentido crítico y un propósito definido; la secuencialización lógica de actividades que es vital para el engranaje del proyecto; la definición del tipo de maestro, el rol del estudiante y el contexto para el desarrollo de la propuesta.

Palabras clave: didáctica, diseño didáctico, arte manga, cultura Mhuysca, mito.

ABSTRAC

This research increased the authors' teaching experience, as students of the BA in Primary Education with Emphasis in Art Education in professional practice conducted in the School of Arts School of Education at the University Corporation Minuto de Dios. Later this experience is developed with young people from different degrees of School Our Lady of Wisdom, in order to determine the population. The investigation should form part of a constructivist approach, social component - human anthropological constructivism.

The work responds to the question: ¿That in fine teaching plan can the myth of maize culture and art Mhuysca sleeve that makes the learning of young Colombian mythology eighth grade? This will be identified and analyzed the basic elements for instructional design, the characteristics of manga art and graphic component and literary and cultural component of the myth of the Corn Mhuysca culture.

The proposed instructional design, is an educational tool that rescues the know-how with a critical and a definite purpose, the logical sequencing of activities is vital to the workings of the project, defining the type of teacher, the student role and context development of the proposal.

Key words: Didactics, didactic design, art sleeve, Mhuysca culture, myth.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación pretende aportar elementos pedagógicos y didácticos a los docentes de la educación básica y media, con el fin de apoyar su labor como docentes, mediante la propuesta de un diseño didáctico que permita a los estudiantes apropiarse de la mitología colombiana, a través de una herramienta didáctica que fusione los componentes gráficos, visuales y narrativos del arte manga; y el literario del mito del maíz de la cultura Mhuysca. Además procura estrechar los elementos culturales propios de nuestro contexto amerindio con el arte manga y así aportar a la formación de la identidad como cultura mestiza.

A nivel profesional, esta propuesta contribuyó a identificar los elementos básicos para la elaboración de un diseño didáctico en artes plásticas, fortaleciendo el proceso de elaboración de propuestas pedagógicas y didácticas al interior del aula, la escuela y la comunidad.

En esta propuesta pedagógica se brindan elementos que se integraran poco a poco, la primera parte se encuentra la justificación conveniente que conducen a la elaboración y formulación de este proyecto, seguidamente los objetivos que se intentan alcanzar a medida que se desarrolla el proceso.

Se integra un referente histórico que da cuenta de posibles investigaciones o proyectos que fusionen el arte manga y el mito del maíz aplicado en la escuela principalmente en Colombia, incluyendo el soporte legal que así se requiere.

Aparece un marco referencial que describe el contexto donde se aplicó la prueba piloto, posteriormente las fases del proyecto las cuales indican la evolución del proceso investigativo.

Por último se encuentra la propuesta del diseño didáctico que una vez analizado el elemento literario del mito del maíz y el gráfico del arte manga propiciaron la fusión de dichos elementos culturales para su aplicación en la escuela, dando lugar al análisis de resultados surgidos de esta experiencia y las conclusiones acerca del presente trabajo con su aprendizaje y dificultad acontecida a lo largo de esta propuesta pedagógica.

La propuesta didáctica es una herramienta profunda y equilibrada para los docentes de artística e incluso de otras áreas del conocimiento; donde encontrarán un modelo a seguir para la enseñanza de la mitología colombiana partiendo del arte manga como recurso innovador en la escuela.

1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. TÍTULO

FUSIÓN DEL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ, UN DISEÑO DIDÁCTICO EN ARTES PLÁSTICAS PARA JÓVENES DE GRADO OCTAVO

1.2. JUSTIFICACIÓN

La necesidad que da origen a este proyecto surgió del entusiasmo por el arte manga que demostraron los estudiantes, con quienes se trabajó en la práctica profesional llevada a cabo en la Escuela de Artes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios; allí los niños, niñas y jóvenes participantes, expresaron que el arte manga les interesaba mucho más que otras temáticas tradicionales inicialmente propuestas por los practicantes.

Siendo así, se determina que el arte manga es una temática interesante y poco utilizada a nivel didáctico y pedagógico en la escuela; lo cual condujo a centrarlo como objeto de estudio para esta investigación, los resultados obtenidos argumentaron la importancia cultural del arte manga para los japoneses y el propósito fundamental de arraigar el nacionalismo y tradiciones propias de esa cultura.

La motivación que con lleva a exponer una hipótesis se encuentra en la forma de fusionar dos elementos culturales, el grafico del arte manga de la cultura japonesa, beneficiándose del sentido de pertenencia que este estimula y el literario de la mitología de la cultura Mhuysca colombiana a incentivar hacia el conocimiento; partiendo de estos elementos se requiere llegar a establecer una herramienta posible para dicha fusión.

Este proyecto busca clarificar quien se es como colombiano partiendo de los orígenes amerindios, respondiendo a lo planteado en la Constitución Política Colombiana, expícito en el capítulo 2 de los derechos sociales, económicos y culturales artículo 70, el cual “El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional... la cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad”¹. Principio que se tuvo en cuenta con el fin de contribuir a la formación y

¹ CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA (1991). Santa fé de Bogotá. Ediciones Emsfasar. Derechos reservados. P 29.

construcción de la sociedad, facilitando como futuros docentes de artística una herramienta que propicie la identidad cultural.

Una herramienta que puede facilitar la fusión de los elementos culturales ya mencionados es la Didáctica a través de un diseño específico, para dicho fin se reflexionó sobre los elementos básicos que contiene un diseño didáctico, principalmente enfocado a las artes plásticas.

Esta sugerencia parte de catedráticos como Rivilla y Salvador (2002) del Instituto Universitario Italiano del Rosario, Argentina en su libro "Didáctica General" quienes señalan: "Se considera un proyecto de acción inmediata para sistematizar y ordenar el trabajo escolar"². Describiendo los elementos básicos para la elaboración de un diseño didáctico y que la ausencia de alguno ellos generan la improvisación y desorganización en la planeación de las clases en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Se debe tener en cuenta el análisis del elemento gráfico del arte manga tomado con base en el libro "Como dibujar manga" de Cámara y Serge (Ver páginas 42) y el elemento literario con un profundo análisis semiótico y semántico del mito del maíz de la cultura Mhuysca con el documento de Mariana Escribano "Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha". (Ver páginas 49 - 53)

² RIVILLA M. A. & SALVADOR M.F (2002). Didáctica General. Madrid, España. Pearson. Prentice Hall. P. 103.

1.3. ANTECEDENTES

La búsqueda de referentes relacionados con las temáticas planteadas en este proyecto, permitieron identificar que en la escuela no se han realizado investigaciones, proyectos o artículos similares que fusionen el arte manga y los mitos colombianos y menos aún el mito del maíz de la cultura Mhuysca. Por otro lado, estos referentes permitieron conocer diversos institutos de formación para el trabajo como:

- Manga College: Academia de Cursos personalizados de Manga, Caricatura, Comic Americano, Cartoons y Pintura. Cada curso contiene lecciones de aprendizaje que llevan al estudiante a relacionarse con el conocimiento de diversas técnicas como son: Manejo de Lápices con fundamento en el diseño de personajes y aplicación del concepto de luz y sombra. Técnicas de proporción de la imagen y estilo. Ubicada en la ciudad de Bogotá en el barrio el Campin.

Al igual que la anterior academia, existen cursos de manga en el colegio Colsubsidio, en los salones comunales, en ONG como OSCUS, que brindan las técnicas del dibujo básicamente, pero no están enfocados pedagógicamente y están orientados por instructores, adicional a esto los costos son altos, pues se cobra en promedio \$ 90.000 por 8 horas, en algunos casos; y en otros el promedio varía de acuerdo al contexto particular del lugar. Es preciso aclarar que si es un salón comunal los costos son más bajos. También, se llevan a cabo encuentros a nivel nacional e internacional sobre manga, como los realizados por la embajada de Japón y en Colombia, el de la Universidad de Ibagué “Encuentro de la cultura japonesa”, que se realiza anualmente y tiene un costo aproximado de \$ 500.000. A este evento asisten aficionados a las series manga.

En Colombia no se encuentran trabajos que fusionen el arte manga y los mitos colombianos en el campo educativo. Fue preciso remitirse particularmente a las universidades donde se forma en las artes con sus diversos lenguajes, llámese artes plásticas, diseño gráfico o carreras afines, dicha búsqueda se centro en los proyectos de investigación, tesis de grado, monografías y artículos registrados en dichas universidades en los últimos 10 años. Los criterios básicos para esta búsqueda se dieron de acuerdo a las variables del proyecto, es decir, el mito del maíz de la cultura Mhuysca, el arte manga, didáctica aplicada a las artes plásticas

con esta temática, proyectos dedicados a promover la identidad cultural, a nivel institucional con los temas en cuestión, entre otros. Implicó revisar el estado del arte con el fin de descartar que se hayan efectuado investigaciones similares.

No obstante es preciso aclarar que en esta revisión bibliográfica no se encontró ningún tipo de investigación, proyecto de grado, artículo o trabajo que vincule el arte manga a la escuela y mucho menos lo relacione a nivel pedagógico. A continuación se detalla el recorrido en la búsqueda de información:

1.3.1 A nivel local. El estudio inició en la ciudad de Bogotá, principalmente en bibliotecas e instituciones universitarias, cuyas facultades educan en los lenguajes artísticos pertinentes para la investigación.

El arte manga sigue siendo un tema tan polémico como promisorio, que permitió reflexionar acerca de la utilización didáctica de este en el aula. A continuación se presentan los resultados obtenidos:

1.3.1.1. Biblioteca Luis Ángel Arango: Esta búsqueda permitió encontrar documentos y textos relacionados básicamente con el Arte en la escuela, enfocado especialmente a los adolescentes. El libro “El Arte en la Infancia y la Adolescencia”, se basa en los orígenes, desarrollo y significado del arte desde la infancia hasta la adolescencia; el autor analiza la organización y sentido del arte infantil, poniendo en duda determinados supuestos sobre su naturaleza. Mediante ilustraciones y fotografías de dibujos y juegos infantiles, muestra el empleo que hacen los niños de los medios visuales.

El documento “La era del nuevo Comic”, hace un recorrido del arte manga desde 1945 hasta nuestros días; se repasan imágenes significativas y los autores más importantes como Osamu Tezuka padre del manga, creador de “Astro Boy”. Su importancia reside en que manifiesta que el arte manga es mucho más que una variedad de comic.

1.3.2. Universidad Nacional de Colombia: Se encontraron dos tesis relacionadas, la primera con el comic femenino japonés y la otra sobre el museo de Artes y Tradiciones Populares que muestran elementos culturales que se pueden apreciar dentro del museo. Los resultados en cuanto a manga japonés, en la Universidad Nacional fueron nulos.

1.3.3. Universidad Javeriana: Los resultados obtenidos en la Universidad Javeriana fueron escasos, pues no se halló ninguna información con respecto al arte manga y la mitología Mhuysca, lo más cercano al arte manga que se halló fue: “El comic es cosa seria. El comic como mediación para la enseñanza de la educación superior”.

1.3.4. Corporación Universitaria Minuto de Dios: Se encontraron dos trabajos: “Las Cartas de Yu – Gi – Oh como estrategia didáctica y elemento estético” y “Didáctica para la enseñanza de la literatura, el teatro vitamina C en la enseñanza de la literatura”. Estos dos trabajos monográficos se centran en diseñar talleres prácticos para promover aspectos específicos del aprendizaje significativo en artes plásticas, teatro y danzas, enfocados a la formación integral de niños de la básica primaria. Al observar estos trabajos, se dedujo que su interés específico era la elaboración y aplicación de talleres.

Al interior de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – Facultad de Ciencias de la Comunicación Programa de Tecnología en Comunicación Gráfica. Brindó un aporte importante ya que al interior de la tecnología anteriormente mencionada se estableció contacto con el profesor Gonzalo Rubiano, encargado de dictar la electiva de Manga, quien proporcionó valiosa información acerca de un proyecto de investigación que realizó un estudiante de este programa; posteriormente suministró otro contacto con el docente Alejandro González, el cual fue director de tesis del estudiante Luis Felipe Hernández Montoya, quien desarrolló el proyecto de investigación “Análisis comparativo entre el manga en Colombia y el manga en Japón”. Dicho trabajo surge de la importancia, necesidad y deseo de ver las influencias que la Técnica de Dibujo Manga tiene sobre la población colombiana, y la realización de un análisis comparativo entre el Manga que se desarrolla en Japón y el que se desarrolla en Colombia, lo cual fue lo más cercano que se encontró con este proyecto de investigación.

1.3.4.1. Facultad de Educación: Esta Facultad es un soporte que brinda nuevas perspectivas y orientaciones para el proyecto “fusión del mito del maíz y el arte manga a través de un diseño didáctico en artes plásticas para estudiantes de grado octavo”, con base en toda la información preliminar, la profesora Ruth Kattia Andrade, Licenciada en Artes Plásticas, corrigió el término que hasta el momento denominaban los autores del proyecto manga japonés, ya que se sobreentiende que este término es originario exclusivamente del Japón; en cambio debe llamarse arte manga.

1.3.5 Nivel internacional. La información obtenida en las universidades de Kioto – Japón, de Teiko Hesei – Japón y de Berkeley en California, llevaron a concluir que en el exterior el manga es un tema importante, así lo demuestran el gran número de series de manga que se emiten a nivel mundial y las

comunidades que se han formado en torno a ellos como los otakus, quienes se destacan por su apariencia física y vestimenta al estilo de las series manga de moda. Se observa en la revisión bibliográfica que no se han realizado proyectos centrados en la aplicación del arte manga como herramienta didáctica que contribuya al fortalecimiento de las raíces culturales que cada país posee, este fenómeno solo se hace evidente en y dentro de la cultura japonesa.

En el ámbito internacional se han hecho estudios sobre el arte manga, uno de ellos llevado a cabo en la Universidad de Kyoto; el documento de esta investigación hace un recorrido sobre la historia del manga, sus principales características y la influencia que este arte ejerce sobre los lectores.

En cuanto al manga japonés fueron muy pocos los hallazgos, con referencia al mito del maíz los resultados fueron nulos y en cuanto a la didáctica de fusión de estos dos elementos no existen antecedentes en ningún ámbito lo que condujo a fortalecer el interés en este proyecto dada su viabilidad en el aula y campo educativo.

1.4. PROBLEMA

1.4.1. Descripción del Problema

La problemática principal radica en la enseñanza y aprendizaje atractivo de la mitología Mhuysca, utilizando el arte manga como un elemento innovador y facilitador del conocimiento de la cultura dentro de la escuela, pero buscando una herramienta estratégica que genere la fusión de estos elementos culturales.

1.4.2. Formulación del problema

¿Qué diseño didáctico en artes plásticas puede fusionar el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga, que posibilite el aprendizaje de la mitología colombiana en los jóvenes de grado octavo?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Realizar un diseño didáctico en artes plásticas, que fusione el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar los elementos básicos para realizar un diseño didáctico en artes plásticas.
- Combinar el componente literario del mito del maíz con el componente gráfico del arte manga.

1.6 DELIMITACIÓN

La población a quien se dirigió este proyecto, fueron las estudiantes del grado 8º octavo, cuyas edades oscilaban entre los 12 y 14 años de edad, del Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, jornada única calendario A, ubicado en el barrio San José de la localidad Uribe Uribe en la ciudad de Bogotá.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO CONTEXTUAL

2.1.1. Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría

Teniendo en cuenta que la propuesta de un diseño didáctico en artes plásticas que esta investigación pretende desarrollar, es para ser aplicado en el colegio Nuestra Señora de la Sabiduría y específicamente en el grado octavo, se hace necesario conocer a cabalidad el horizonte institucional del colegio.

2.1.1.1 Misión. “Somos una Institución Educativa Católica, de carácter privado, que a partir de la Espiritualidad Sabiduría y la pastoral educativa busca construir con calidad el Proyecto Salvífico de Dios mediante la integración de los procesos de la ciencia, la fe, y la vida, con el fin de formar nuevos ciudadanos que se comprometan en la transformación de su entorno local y nacional.

2.1.1. 2 Visión. La Institución Educativa orientada por las Hijas de la Sabiduría en Colombia, será Líder en la formación de personas orientadas en la palabra de Dios, conocedora de la realidad gestora de proyectos innovadores asumiendo la Ciencia como un medio de desarrollo humano y social comprometiéndose en la promoción de la vida, la justicia y la paz.

2.1.1. 3 Objetivos. Dinamizar la formación integral de los estudiantes y demás miembros de la Comunidad Educativa, desarrollando las capacidades intelectuales, afectivas, sociales y trascendentales, a través de la academia, involucrando procesos de acción humanizante para ser agentes de vida y de cambio en la sociedad actual al estilo de Jesús Sabiduría.

2.1.1. 4 Historia del Colegio Nuestra Señora de La Sabiduría – Bogotá. El Colegio NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURÍA es un establecimiento educativo de carácter privado fundado en 1949 por la Congregación Hijas de la Sabiduría, presente en Colombia desde 1905, que ofrece el servicio público educativo en jornada única; funciona con aprobación de estudios según Resolución No. 2985

del 24 de septiembre de 1999 para todos los niveles y atiende la educación formal en preescolar, básica primaria y secundaria y media, en el calendario A.

La comunidad Hijas de la Sabiduría, que goza de personería eclesiástica expedida por el Vicario General de la Arquidiócesis de Bogotá, asume la responsabilidad en cuanto a dirección, funcionamiento, gestión económica y administración de personal y establece la filosofía y principios de Colegio NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURÍA dentro de la autonomía que le concede la Constitución y las leyes de Colombia y el pensamiento pedagógico del proyecto educativo institucional.

El domicilio del Colegio es la ciudad de Bogotá, ubicado en la Avenida calle 20 Sur No. 11 B-51; su razón social es COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA, su NIT. 860010524-0 y su representante legal, que es la Rectora, es una Hermana nombrada por la Hermana Provincial.

El Colegio NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA es católico y se fundamenta en la proyección humano cristiana inspirada en el evangelio, en el magisterio de la Iglesia y en el pensamiento pedagógico de sus fundadores Luis María Grignon de Montfort y María Luisa Trichet, constituyendo, por lo tanto, un servicio a la comunidad en una acción de promoción integral dentro de una propuesta educativa abierta y flexible que favorece su crecimiento y maduración en todas las dimensiones, desarrollando las cualidades individuales, con liderazgo de servicio y excelencia académica en un clima de libertad responsable y el compromiso social de lograr personas que trabajen por un país y por un mundo más justo y más humano.

La Congregación de las Hijas de la Sabiduría, fundada en el año 1703 en Francia por San Luis María Grignon de Montfort y la beata María Luisa Trichet, se estableció en Colombia en 1905 en Villavicencio, Meta. Su presencia en el sur de Bogotá, se remonta al año 1926, después de haber iniciado la enseñanza para niños sordo mudos en San Juanito, Meta. Continuaron en Bogotá esta obra, visitada en ese entonces por el viceministro Joaquín Casas Castañeda, quien aprobó el Instituto Nuestra Señora de la Sabiduría, dirigido y sostenido por la Comunidad de las Hijas de la Sabiduría.

El Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría es una institución educativa católica, de carácter privado, fundada en el año 1949 por la Hermana Julia Pinedo Géneco, Hija de la Sabiduría. A fines de 1950, el MEN visitó y aprobó la primaria y los cursos de primero y segundo de bachillerato. En 1951, se abren y aprueban los cursos de tercero y cuarto de bachillerato. En noviembre de 1956, fue aprobado todo el bachillerato clásico, según Resolución 2897. En este año, sale la primera promoción de once bachilleres. Desde entonces, ha habido 51 promociones hasta

el año 2006. En 1958, se inicia la Escuela Normal Rural de cuatro años. La primera promoción salió en 1961 con once alumnas. En 1963, el Colegio tiene su planta física propia en la sede actual y se separa del Instituto. En 1964, el MEN aprueba los cursos de quinto y sexto de bachillerato pedagógico, según Resolución No. 2481 y ese año se graduaron 40 maestras. De nuestro Colegio salieron 36 promociones de normalistas. En 1969, el MEN escogió nuestro Colegio como sede de los cursos de capacitación del magisterio, en los cuales se prepararon numerosas religiosas de varias congregaciones y laicos venidos de todo el país. Estos cursos funcionaron hasta el mes de diciembre de 1988. Salieron 52 promociones y se graduaron 5190 maestros.

En 1985 se aprueba el preescolar, mediante Resolución No. 4409. En 1996 se cerró el bachillerato pedagógico por las implicaciones de la resolución sobre la reforma de las normales. A partir de esa fecha, se opta por continuar solamente con la modalidad académica, la primaria y el preescolar, con la última Resolución de aprobación No. 2985 del 24 de septiembre de 1999.

En 1999 el colegio cumple sus 50 años de funcionamiento. En el año 2003 se da inicio a la estructuración y aplicación del proyecto de Pastoral Educativa Académica. En el año 2005 se proclama la promoción 50. En el año 2007 el colegio inicia su proceso de acreditación en calidad educativa con el modelo E.F.Q.M. y finalizando se recibe la certificación de calidad por E.F.Q.M. en el nivel de acceso. En el año 2009 el colegio cumple 60 años de funcionamiento. Aportando al país 9294 estudiantes, en las modalidades Académica, pedagógica y profesionalización.

2.1.1.5 Ubicación geográfica. Este proyecto se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá – Cundinamarca en la localidad 17 Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Bogotá, en el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, en el barrio San José, el domicilio del colegio es Av. Calle 20 sur N° 11 B – 51, Teléfono: 239 37 42, Nit: 860010524-0 y su representante legal es la rectora, una hermana nombrada por la Hermana provincial. El Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría es de corte católico, su carácter es femenino y se ubica en un estrato socioeconómico tres”³.

³ AGENDA ESCOLAR ESTUDIANTIL. Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría. 2009. p. 16 - 18

2.2. MARCO LEGAL

Para la consecución de este trabajo, teniendo en cuenta las inquietudes de los estudiantes, las necesidades del contexto escolar, su relación con la cultura y el papel del docente de artes en la escuela se toma como punto de inicio y soporte legal lo propuesto por la Ley General de educación de 1994, que señala en las disposiciones generales “La educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes”⁴

De igual manera la Ley de Educación enfatiza en el impulso de la creatividad y la innovación artística como una visión integrada al desarrollo humano y cultural, mencionado en el párrafo anterior. El profesorado del área de artística debe tener en cuenta, que este es uno de los principios que debe caracterizar su que hacer docente y estará en correlación con los lineamientos de la educación artística.

Apreciar el arte significa apreciar la vida, cambiar la violencia por la belleza y abrir la puerta para generar cultura y respeto por la tradición cultural, es decir, “cuando se tiene claro de dónde se viene también se puede reconocer quien se es”, tal como se ve planteado en los lineamientos curriculares de la educación artística: “El arte es el reflejo de lo que son los pueblos. Los colombianos todavía no tienen una identidad nacional decantada, resuelta, clara, cultivada. Se identifica como país violento lo cual, con frecuencia los lleva asumir una actitud negativa hacia otros pueblos. Se vive en un ambiente agresivo inducido generalmente por personas que no necesariamente se consideran violentas”⁵.

Cuando se le enseña al niño a apreciar el arte, se le están dando herramientas para que se vuelva más sensible, para que respete y valore el legado que ha sido entregado desde sus ancestros y que será heredado a sus hijos y nietos.

Como señala el Plan Decenal de educación (2006-2016), en el capítulo 6 título “La escuela más allá del sistema educativo” indica en el subtítulo 6.7 “formación más allá de la escuela” que la formación escolar debe incluir formación cultural”⁶.

Es así como este proyecto tuvo incidencia en el desarrollo de las competencias ciudadanas en primer lugar por el fomento del acervo cultural, claro está, que particularmente con el mito del maíz de la cultura Mhuysca, ya que el maíz es un

⁴ MEN. República de Colombia. Ley General de Educación 115. 1994, p. 15

⁵ MEN. Lineamientos Curriculares Educación Artística. La Educación Artística en el currículo escolar. Bogotá. 2000. p. 62

⁶ PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN. La escuela más allá del sistema educativo. 2006 – 2016. Capítulo 6.

producto alimenticio de la región e influyó en las costumbres alimenticias de la misma. Otro aspecto involucró el desarrollo de las habilidades críticas de un contexto en el cual se desarrolló el mito y el impacto cultural hasta nuestros días y finalmente la capacidad de reflexionar, entender, conocer y dar a conocer un aspecto cultural que atañe de forma responsable y justa a los demás colombianos.

2.3. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.3.1 Didáctica general. Etimológicamente el término didáctica proviene de la doble raíz: “docere”, enseñar y “discere”, aprender; las cuales componen dos actividades esenciales tales como enseñar y aprender. Es así donde el docente adquiere dos habilidades, enseña a sus estudiantes pero a la vez aprende de ellos; con el fin de reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, en la mejora de los modelos y estrategias de la formación docente, su desempeño en el aula, para así asumir el reto de la transformación social.

Anteriormente el término didáctica estaba relacionado con el concepto de instrucción, como lo señala Schmieder (1960): “antiguamente consistió la instrucción en transmitir a los niños una “materia” un “saber”, el alumno actuaba receptivamente y no productivamente. Todo se memorizaba”⁷. Actualmente el término ha evolucionado gracias a los aportes de grandes pedagogos como Ratke, Comenio, Rousseau, Herbart y Pestalozzi, entre otros, quienes concluyeron que el estudiante debe ser el centro y propósito en el proceso educativo.

Según lo mencionado anteriormente, el término didáctica ha sido considerado dentro del proceso educativo como una forma diferente de enseñar y en la actualidad ha evolucionado de tal manera que se ha convertido en la columna vertebral del proceso enseñanza y aprendizaje.

Para esta investigación es preciso iniciar con la definición del término didáctica, el cual es considerado como la herramienta práctica que permite al docente dar a conocer de manera efectiva su saber específico, como lo afirman Rivilla & Salvador (2002): “el conocimiento didáctico es el saber emergido de la reflexión en

⁷ SCHMIEDER A. & J. (1960). Didáctica general (6ª edición). Buenos Aires. Editorial Losada, S.A. p. 8

torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje y a los modos de innovar que caracterizan a las comunidades educativas”⁸.

Esto indica que la didáctica permite innovar desde una mirada dada a las necesidades de la comunidad educativa, lo cual va acorde a este proyecto, porque la visión está enfocada hacia el empleo del arte manga como herramienta para conocer algunos elementos de las raíces culturales de Colombia en la escuela, partiendo desde el interés de los estudiantes, lo cual hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más atractivo y por ende innovador dada la estructura del diseño didáctico propuesto.

La didáctica no es la disciplina que solo se limita al proceso de enseñanza y aprendizaje, por el contrario invita a realizar un análisis reflexivo acerca del que hacer de maestros, donde lo que busca es entender al joven de hoy, qué lo motiva, cuáles son sus esperanzas y sueños. Entonces es donde la manera de enseñar se convierte en todo un reto para el pedagogo, quien debe crear estrategias que motiven a los estudiantes para que aprendan desde el contexto de su realidad. Como lo describe Rivilla & Salvador (2002): “La didáctica requiere un gran esfuerzo reflexivo - comprensivo y elaboración de modelos teórico – aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea docente y de las expectativas de los estudiantes”⁹

2.3.1.1. Didáctica en educación artística. Anteriormente en la Educación Artística se consideraba sólo el manejo de manualidades, al ir evolucionando la educación fueron ingresando temáticas renovadoras que incorporaron técnicas y procedimientos artísticos enfocados sólo hacia un producto final, olvidando la importancia del proceso pedagógico como tal, finalmente aparece una didáctica incorporada a la educación artística que le dan el peso a la asignatura de las artes dentro del currículo y en este caso el lenguaje plástico, pues autores como Lowenfeld (con las etapas del desarrollo en el niño), Eisner (con la importancia del diseño curricular de artística), entre otros, brindaron las herramientas para fundamentar la importancia de la educación artística dentro de la escuela.

El arte se convierte en un elemento agradable de la didáctica, que proporciona al ser humano espacios de sensibilización - reflexión; luego, estos espacios conceden al pedagogo del siglo XXI desde un nuevo referido como es el arte; entender, explorar, descubrir las necesidades de los contextos educativos, de este modo al renovar las herramientas didácticas motivan el proceso enseñanza y aprendizaje, a la vez determinan el sentido de la educación. Como lo enuncia

⁸ RIVILLA M. A. & SALVADOR M.F (2002). Didáctica General. Madrid, España. Pearson. Prentice Hall. P. 12

⁹ Ibid., p. 7.

Rivilla & Salvador (2002) “La tarea del docente y el aprendizaje discente encuentra en la metáfora del arte un nuevo referente. Así, es el arte el modo de entender, transformar y percibir la realidad, con estética, poética y de forma bella”¹⁰

La investigación que se lleva a cabo se centra en la didáctica de la educación artística, haciendo énfasis en el lenguaje de las Artes Plásticas, puesto que esta recrea en el alumno la imaginación, es así como este proyecto reúne dos componentes de vital interés para esta investigación, uno el arte manga con toda su propuesta gráfica y otro el mito del maíz con su referente fantástico, los dos pueden potenciar el aprendizaje autónomo centrado en los intereses y expectativas de la comunidad educativa a quien va dirigido este proyecto.

2.3.1.2. Didáctica en artes plásticas. Las Artes Plásticas manejan una didáctica particular para cada lenguaje y en este caso los sistemas de representación utilizados en la expresión plástica son el dibujo, la pintura, el grabado, la escultura, la fotografía, entre otros.

Como lo enuncian Franco & Rosales (2001): “Cuando se observa el lenguaje plástico, los elementos que lo configuran son líneas, superficies, volúmenes, colores y texturas. Mediante cada uno de ellos, en un contexto espacial, se representan imágenes y formas relacionadas con el entorno, las ideas, los elementos o las sensaciones gracias a los sistemas de configuración como el dibujo, la pintura, la infografía o la escultura”¹¹

Cabe anotar que la investigación se sitúa en la didáctica de las Artes Plásticas porque el arte manga es netamente gráfico (punto, línea, plano, forma, volumen, textura y color, entre otros), sus componentes se centran en el lenguaje plástico; por otro lado, el mito del maíz siendo un referente literario, puede ser llevado entre otros lenguajes artísticos a la expresión plástica (dibujo y pintura). Con base a la formación en Artes Plásticas recibida durante el pregrado, se reúnen los preconceptos del manejo de técnicas de dibujo, pintura y escultura básicos para potenciar la aplicación del proyecto.

2.3.2. El diseño didáctico. “El diseño didáctico es básicamente el plan desde el cual el sujeto del conocimiento, el que aprende, es decir el estudiante, se apropia

¹⁰ Ibid., p. 106.

¹¹ FRANCO M. & ROSALES M. (2001). Didáctica General. Bogotá. Ediciones Universidad de la Sabana. p. 53.

del objeto que va a conocer. Ambos son el eje central al momento de planear, implementar y evaluar el diseño instruccional de un curso en línea”¹².

Cuando se realiza un diseño didáctico, es indispensable centrarse en los componentes expuestos en el párrafo anterior, pues tanto el estudiante a quien va dirigido, como el contenido que se va a desarrollar son la clave del proceso enseñanza y aprendizaje. Estos dos aspectos difieren en la medida que el uno debe ser consecuente con el otro ya que determinan la pertinencia de dicho proceso; por lo tanto inciden sustancialmente en la planeación con respecto a la forma como se llevará a cabo la implementación y posterior análisis o evaluación no solo por parte del docente, a la vez por los estudiantes como una actividad permanente.

Todo diseño didáctico requiere de un orden y una secuencia de pasos específicos, para este caso se requiere de una sucesión de elementos que permitan tras una lógica particular llegar al propósito final, tal como lo expresan Rivilla & Salvador (2002): “Se considera un proyecto de acción inmediata para sistematizar y ordenar el trabajo escolar”¹³

Lo que lleva a determinar que todo diseño requiere de un orden específico en donde la improvisación no tiene cabida dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es indispensable que el docente conozca del compromiso adquirido con su labor formativa, por lo tanto debe ser un profesional de la pedagogía y la didáctica, las cuales le permitirán tener una práctica ordenada en el aula.

2.3.2.1. Importancia del diseño didáctico. Es importante tener en cuenta que el diseño didáctico se caracteriza por tener coherencia, debe ser contextualizado, busca una utilidad real, de carácter flexible, admite la colaboración tanto de profesor como del estudiante y se articula alrededor de diferentes técnicas didácticas.

¹² MARQUÉS, Pere. (2001). Didáctica. los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación. Recuperado el 09 de Agosto de 2009 de la base de datos <http://dewey.uab.es/pmarques/actodid.htm>

¹³ RIVILLA M. A. & SALVADOR M.F (2002). Didáctica General. Madrid, España. Pearson. Prentice Hall. P. 103.

2.3.2.2. Elementos del diseño didáctico. La columna vertebral del diseño didáctico se construye sobre los elementos básicos que lo constituyen, de lo contrario no se podría llevar a cabo este diseño de manera adecuada y muchas veces, el maestro por desconocer estos elementos incurre en el error de improvisar tareas en el aula. Esto se basa en lo que ostenta Rivilla & Salvador (2002): “Toda programación didáctica incluye una serie de elementos esenciales los cuales son: los objetivos, los contenidos, la metodología (actividades), los recursos didácticos y la evaluación”¹⁴.

Esta investigación sugiere al maestro conocer, sobre la responsabilidad que se pretende al crear un diseño didáctico, ya que requiere analizar críticamente los componentes del mismo para planificar de forma ordenada y profesional el quehacer docente. Los elementos que constituyen un diseño didáctico son: los objetivos del diseño, los contenidos del diseño, la metodología del diseño, los medios y recursos del diseño y la evaluación del diseño didáctico. Los cuales se conceptualizan y analizan a continuación:

2.3.2.3. Objetivos del diseño didáctico. Los objetivos constituyen el norte del diseño didáctico y determinan el qué y el para qué del mismo, son los que encaminan la acción educativa y determinan hasta donde se va a llegar como lo asevera Rivilla & Salvador (2002): “los objetivos se entienden como las intenciones que orientan la planificación educativa y la ejecución de las actividades escolares, necesarias para alcanzar las grandes finalidades educativas”¹⁵

Cuando un docente no define el propósito del proceso de enseñanza y aprendizaje no tiene unos objetivos o metas específicas que determinan su quehacer como pedagogo, comienza a divagar y nace la improvisación, no habiendo claridad acerca del propósito final que se espera que los estudiantes logren. Todo proceso educativo requiere de una meta que debe ser planificada de manera ordenada ya que el docente como generador de procesos de investigación en el aula, observa que durante ese proceso los objetivos se estén ejecutando de manera adecuada para proponer mejoras en cuanto a optimización de los mismos.

¹⁴ Ibid., p. 107

¹⁵ Ibid., p. 120

2.3.2.4. Contenidos del diseño didáctico. Los contenidos del aprendizaje tienen una relación estrecha con los objetivos, estos generan los instrumentos para el desarrollo de las competencias que se espera desarrollar en el estudiante. Los contenidos marcan la pauta para determinar qué se va a enseñar, su carácter no debe ser sólo informativo, requiere una planificación que propicie el desarrollo personal y social, adicional a esto debe fortalecer el aspecto cultural en pos de ser revertido favorablemente a nivel contextual como lo subraya Rivilla & Salvador (2002): “Hacen referencia al qué enseñar, son como el conjunto de informaciones (datos, sucesos, conceptos, procedimientos, normas, etc.) que se enseñan y se aprenden a lo largo del proceso educativo”¹⁶

Los contenidos son la secuencia de actividades propuestas para llevar a buen término el proceso de enseñanza y aprendizaje; en la determinación de los contenidos debe haber una selección apropiada consecuente entre el tema elegido y la forma para desarrollarlo. La selección de contenidos debe ser abordada de tal forma que sea fácil de digerir por parte de los estudiantes.

La selección de contenidos es labor del maestro, sin olvidar los intereses de los estudiantes, donde debe tener en cuenta el grado escolar, la asignatura, realizando una diferenciación de los contenidos de orden científico que van de acuerdo a la validez, coherencia y significatividad de los mismos; de orden psicológico, según su potencialidad significativa y adecuación para disponer hacia el aprendizaje y de carácter social según su funcionalidad y posibilidad de contextualización en la institución educativa.

En consideración a esto los contenidos que más se ajustan a este proyecto son los de carácter social porque posibilitan profundizar en los aspectos de la cultura colombiana particularmente para esta propuesta, la cultura Mhuysca que se desean abordar.

2.3.2.5. Importancia de los contenidos escolares en el diseño didáctico: En el diseño didáctico es indispensable fijar la meta u objetivo que se pretende dentro del proceso de enseñanza para que la metodología propuesta pueda ser efectiva; tampoco se debe olvidar que los contextos sociales han variado gracias al desarrollo tecnológico y la globalización entre otros, lo cual ha influido en la forma de enseñar y aprender; hoy en día no se trata de depositar conocimientos en el

¹⁶ Ibid., p. 108.

estudiante, se trata de formar personas integrales capaces de desempeñarse profesional y éticamente en un contexto específico.

Según Rivilla & Salvador (2002): “Los contenidos comprenden el conjunto de saberes o formas culturales, cuya asimilación y apropiación por los alumnos se considera esencial para la formación integral de las personas”¹⁷.

Los contenidos deben facilitar la formación de individuos desde una perspectiva tecnológica, globalizante, cultural y centrada en los valores y competencias ciudadanas. Por otro lado como pedagogos es preciso tener en cuenta que a medida que los jóvenes van creciendo, se van haciendo más críticos del mundo en el que viven, desarrollan su propio criterio, sus gustos, su forma de pensar y su opinión sobre las cosas que los afectan. No se les puede desconocer como agentes activos dentro del proceso educativo, su opinión cuenta a la hora de plantear un contenido escolar, el cual debe convertirse en algo propio que lo motive e invite a participar dentro del trabajo propuesto, sin abandonarlo y culminando la tarea establecida.

Por otro lado, el docente de artística debe ser una persona flexible, capaz de modificar las actividades establecidas, cuando el interés de los estudiantes implique profundizar más sobre una temática en particular, proporcionando a los jóvenes la oportunidad de expresarse con plena libertad.

2.3.2.6. Metodología del diseño didáctico. La metodología representa el cómo se va a desarrollar el diseño didáctico y para tal efecto es necesario tener en cuenta que no se trata solo de transmitir conocimientos, a pesar de considerarse vitales para la formación intelectual, se trata por el contrario de formar integralmente, lo cual implica el desarrollo de de las dimensiones afectivas, sociales y axiológicas del ser humano como lo enmarca Rivilla & Salvador (2002): “representan el cómo enseñar, es el camino por medio del cual se pretenden conseguir los objetivos previstos. Incluye las actividades (tareas) o actuaciones de toda índole que los alumnos deben realizar para llegar a alcanzar los objetivos previstos y dominar los contenidos seleccionados”¹⁸.

La metodología se divide en tres etapas: actividades de iniciación, actividades de desarrollo y actividades de acabado. Las actividades de iniciación deben ser acciones motivadoras y dinámicas a tal punto que logren la mayor atención e

¹⁷ Ibid. p.132.

¹⁸ Ibid., p.108

interés del estudiante por el tema a desarrollar; por otro lado, es necesario explicitar las ideas que los estudiantes tienen acerca de la temática a trabajar.

Con las actividades de desarrollo se entra en materia, teniendo en cuenta que debe ser bilateral, de tal forma que la construcción del conocimiento se da a través de informaciones facilitadas por el profesor y retroalimentadas por el estudiante.

Finalmente las actividades de acabado se centran en procesos de evaluación y retroalimentación del proceso, en donde se presentan las conclusiones, aspectos positivos y por mejorar del procedimiento realizado.

2.3.2.7. Recursos del diseño didáctico. Es necesario tener en cuenta que los recursos deben ser acordes al contexto escolar a quien va dirigido y al tipo de población con quien se va a trabajar como lo afirma Rivilla & Salvador: “Toda programación requiere del uso de unos materiales para su puesta en marcha. Hemos de prever con antelación con qué enseñar. Los alumnos deben disponer de los materiales y recursos necesarios para poner en práctica el trabajo planeado”¹⁹

Es de tener en cuenta que los recursos deben estar muy bien planificados para facilitar la apropiación de los conocimientos, considerando su correcto empleo, especificando sus fortalezas y debilidades, posibilitando que el estudiante los interprete y haga mejor uso de los mismos potenciando sus competencias expresivas y evitando incurrir en desperdicios por falta de manejo de los mismos, de igual forma los recursos deben ser evaluados como parte integral del proceso pues ellos son el medio que facilita la interacción entre enseñanza y aprendizaje.

Los recursos escolares no deben ser seleccionados al azar, se clasifican basados en la finalidad práctica del mismo y en la experiencia de aprendizaje del estudiante. Se clasifican en tres grupos, primero los recursos reales, es decir los objetos comunes y útiles de uso cotidiano, por ejemplo, plantas, animales, instalaciones y todo aquello que hace parte del ambiente. Segundo, recursos escolares, aquellos que se encuentran dentro de la institución y están diseñados

¹⁹ Ibid., p. 109.

con fines académicos, ejemplo, laboratorios, tableros, bibliotecas, salas de informática. Y finalmente los recursos simbólicos, son las representaciones gráficas o simbólicas que se encuentran en materiales impresos o materiales tecnológicos tales como libros, cuadernos, mapas, internet, diapositivas, material de audio y video.

2.3.2.8. Evaluación en el diseño didáctico. La evaluación debe ser un proceso continuo que sirva para retroalimentar y corregir cada uno de los elementos del diseño didáctico de forma integral como lo expone Rivilla & Salvador: “Debe enfocarse desde una triple perspectiva: la evaluación del diseño, la evaluación del desarrollo y la evaluación del impacto o efectos producidos”²⁰

Esta evaluación no sólo debe abarcar los conocimientos obtenidos por parte del estudiante, sino el desarrollo de cada una de las actividades, la evaluación de la práctica del profesor, la evaluación del diseño, si este fue coherente, flexible, adecuado, funcional, práctico y con posibilidad de realización, también se debe evaluar si realmente es viable o no el diseño, analizando el impacto que tuvo sobre los estudiantes.

La evaluación que se plantea para el diseño didáctico propuesto en este proyecto se realizará clase por clase, llevando un registro a manera de diario de campo, donde el maestro destacará las fortalezas y debilidades en cada una de las etapas del proceso, para luego hacer un análisis y poder retroalimentar el mismo; en la evaluación el estudiante también es partícipe ya que expone su experiencia con respecto al trabajo realizado, ya sea de manera oral o actitudinal.

2.4. El Arte manga. Por ser uno de los términos innovadores para esta propuesta, es conveniente aclarar que el término arte manga es la denominación que se da en Colombia, ya que en su país de origen se define como manga en general a las historietas japonesas, como lo afirma Camara & Duran (2006): “Este término se aplica comúnmente para referirse a las historietas japonesas”²¹

²⁰ Ibid., p. 110.

²¹ CAMARA S. & DURAN V. (2006). El Dibujo Manga. (1ra Ed.). Barcelona, España: Parramón. p. 7

Por consiguiente, arte manga y manga son la forma de construir historietas utilizando la secuencia narrativa particular del estilo japonés, que generalmente en Colombia se han dado a conocer a través de series infantiles de televisión.

Los medios de comunicación han sido los mayores divulgadores del arte manga, considerado por expertos en comportamiento de grupo, como un instrumento que lleva un mensaje definido, aporta a la identidad cultural, la transmisión de valores y principios comunes a un grupo en particular.

Programas como: Heidi, las aventuras de Tom Sawyer, el capitán Centella, Mazinger Z, La abeja Maya, José Miel, Marco, Candy Candy, Sailor Moon, han sido vistos y ganado adeptos en nuestro país. Durante los últimos treinta años, una generación de colombianos han disfrutado de estas aventuras, que los han transportado a lugares imaginarios y relacionándolos con personajes que se convirtieron en referentes en un momento de sus vidas. El nombre con que se conoce este género no era conocido por estos espectadores.

2.4.1. Etimología del arte manga. El término “Manga” no aparece sino hasta 1814, año en que fue acuñado por el pintor Hokusai Katsuhika. En su obra Hokusai manga, unió los caracteres “Man” (involuntario, gracioso, distorsionado) y “Ga” (dibujo, imagen pintada o impresa). El resultado fue: “dibujo gracioso” o “imagen voluntaria”.

Este término se aplica comúnmente para referirse a las historietas japonesas. El arte Manga tiene sus orígenes en los antiguos grabados y litografías japoneses, pero es hasta el siglo XX cuando empezó a adquirir la forma que posee actualmente. Aunque a menudo se les compara con los comics occidentales, la industria del Manga es en realidad un negocio muy grande en su país de origen. Existen mangas de muchos temas, para todos los gustos y edades, son leídos por hombres y mujeres. Además de ser diferente en temas y variedad, el Manga se diferencia del comic en tamaño por ejemplo un solo volumen puede ser tan grueso como un libro.

2.4.2. Historia del manga. Basados en la reseña planteada por los autores de “El dibujo manga”, de Camara Sergi y Duran Vanessa se resume el origen e historia del arte manga así:

El arte manga se remonta en el Siglo VI y se puede vislumbrar que no es un arte contemporáneo, sino que tiene unas raíces ancestrales bien cimentadas que se inician en la India y finalmente se consolidan en el Japón.

Desde su inicio el arte manga se centró en la literatura y los temas genéricos se basaban en historias románticas, batallas, leyendas, folclor, fábulas y todo tipo de elemento literario que pudiera ser representado gráficamente.

Los primeros grabados de historieta se iniciaron en rollos de papel de varios metros y luego se grabaron en materiales tan diversos como bloques de madera de cerezo. Pretendían estos grabados plasmar una ilusión fantástica de una sociedad mejor para alejar al pueblo de una época de opresión y descontento social.

En el año 1862 Charles Wirgmann en la revista the Japan Punch lanza la primera publicación satírica de arte Manga destinada a los extranjeros radicados en la ciudad. Se destaca la figura de Rakuten Kitazawa, pues fue el primero en utilizar el término manga, nombre con el que se designa la historieta hecha en el Japón; creó el primer manga con personajes fijos y en 1905 dio origen a la primera revista cómica.

En 1924 Sho – Chan (las aventuras del pequeño Sho) fue el primer manga que se adaptó al animé. Takeo Nagamatsu crea en 1930 a Ogon Bat, el primer superhéroe de la historia del comic.

Osamu Tezuka (1928 – 1989) considerado unánimemente el dios del manga; el ritmo de su obra marcaba un fuerte estilo cinematográfico, dio origen a los ojos grandes en el manga, creador de Astroboy tira cinematográfica muy popular y que se convirtió en un manga emblemático.

Desde 1950 la producción de manga creció, diversificándose a toda clase de públicos y convirtiéndose en el medio de comunicación audiovisual más importante del Japón.

2.4.3. La narrativa expresiva del arte manga. El arte manga contiene una narrativa expresiva que se caracteriza por contar historias reales, de personas que viven realmente dichas situaciones. Esta particularidad hace que el arte manga se convierta en un medio de fácil manejo, ya que no implica elaborar personajes sofisticados en situaciones complejas y escenarios enmarañados. Cualquier aficionado al arte manga puede construir una historia basada en personajes y situaciones de su propia cotidianidad y vivencia como lo muestra, Camara Sergi & Duran Vanessa (2006): “El manga moderno surge a partir de la Segunda Guerra Mundial, el cual inició con relatos alegres los cuales trataban sobre la sensibilidad y diferentes aspectos de la vida de los personajes”²².

Con el manga moderno se puede hacer uso de situaciones o acontecimientos de la vida diaria o relatos de orden mundial, incluso vinculados a los adelantos tecnológicos, como los vistos en “Astroboy”, o los que muestran el sentir de los personajes como en “Candy Candy”, y “Samurái X”, que muestran la realidad y tristeza de la guerra.

2.4.4. Referencias culturales del arte manga. Este género narrativo es una mezcla principalmente de las culturas japonesa y occidental. Del género occidental se rescatan algunos tipos de personajes, presentación en capítulos de la misma duración y técnicas de animación entre otras cosas. A esto se le añaden conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado. Además se pueden presentar otros tipos de mitologías, como la China, griega, escandinava. También hay que tener en cuenta la importancia que han tomado otras religiones, como el Hinduismo y el Cristianismo en la cultura japonesa.

Asimismo, como el arte manga en la cultura japonesa hace énfasis en la vida cotidiana, de igual manera se propone que en la cultura colombiana se conozcan aspectos cotidianos en este caso, de la cultura Mhuysca como por ejemplo la importancia que tenía el mito del origen del maíz dentro de dicha cultura.

2.4.5. Los estilos del arte manga. Es evidente que el arte manga involucra a todas las edades, géneros y estilos, lo cual da cabida a que el aficionado esté en

²² Ibid., p. 97.

libertad de asumir cualquier edad y cualquier situación con la cual quiera fantasear y desplegar su potencial imaginativo, este hecho permite la identificación de los aficionados con el manga, ya que admite un amplio margen de expresión, esta es una de las razones por las cuales los jóvenes se sienten tan atraídos e identificados con éste arte. Según Camara y Duran (2006): “los estilos se clasifican de acuerdo al sexo, edad, preferencias, oficios entre otros”²³.

En el arte manga la clasificación con respecto al público a quien va dirigido es:

- **“SHONEN:** manga para chicos, sus protagonistas son chicos adolescentes, de fácil identificación con el lector, las historietas suelen ser de superación personal, su narrativa es dinámica e incluye numerosos momentos de acción.
- **SHOJO:** manga para chicas, sus protagonistas son niñas y chicas adolescentes. Los géneros son variados, pero se destaca su contenido romántico. Su narrativa es lenta, pues destaca y se recrea en los sentimientos y los pensamientos de los personajes.
- **SEINEN:** manga para adultos, en este caso predomina un estilo de dibujo realista, la narrativa suele ser muy directa.
- **KODOMO:** manga para niños, con frecuencia están acompañados de mascotas, se destaca el estilo humorístico, la narrativa suele ser dinámica”²⁴.

Existen otras categorías de clasificación dentro del arte manga, pero se considera que las anteriores son las más importantes para el estudio en cuestión, debido a que es necesario conocer esta clasificación ya que los contenidos se puede adaptar de acuerdo a la población específica y no es lo mismo elaborar un manga estilo Kodomo para niños de preescolar, que diseñar un manga estilo Seinen para jóvenes de grado octavo, cada estilo tiene sus características particulares y forma de expresión singular.

²³ Ibid., p.31.

²⁴ Ibid., p. 32 - 37.

2.4.6. Géneros utilizados en el arte manga. El género hace referencia al contenido de la historieta por ejemplo: género dramático, romántico, policiaco; en el caso del mito del maíz de la cultura Mhuysca se habla de un género fantástico. Tal como asevera Camara y Duran (2006): “El género es el conjunto de elementos o de seres que comparten una serie de atributos comunes. El cine, el comic, la novela y otros. También se incluye en el término “género” a las historias que comparten un entorno espacio-ambiental del estilo: Policiaco, de época, ciencia ficción, fantástico, terror, entre otros”²⁵.

Los géneros involucran una serie de características de época, ambientales, modo de pensar, situaciones o vivencias personales, comportamientos culturales que determinan la acción y narrativa de la historia, haciéndola más interesante de acuerdo al público a quien va dirigido.

²⁵ Ibid., p. 32.

2.4.7. Diferencia entre: manga, comic y animé. La tabla 1, hace un comparativo entre manga, anime y comic, muestra marcados contrastes en donde se evidencian dichas diferencias, por ejemplo en algunas series en el arte manga el súper héroe es una persona común y corriente con una vida normal, mientras en el comic el superhéroe esconde su verdadera identidad con un traje fantástico, con capa y antifaz, además posee superpoderes.

Tabla 1. Comparación entre manga, comic y animé.

MANGA	COMIC	ANIME
El estilo de dibujo es más simple	El estilo de dibujo debe parecerse a lo real	Es el manga llevado a la animación en cine o TV.
Su publicación es semanal y en libros del tamaño de guías telefónicas	Su publicación es mensual y por lo general no sobrepasa de las 24 páginas	
Requiere de menos detalle.	Es muy detallado en el dibujo	
Los estereotipos son de gente normal.	Los estereotipos son superhéroes.	

2.4.8. Didáctica en el arte manga. Reuniendo los principales aspectos de Cámara y Durán (2006), se puede añadir que: “La didáctica del arte manga se concentra en dos aspectos básicos: el contenido y la forma; el contenido es la parte literaria y junto con el guión, hace la lectura del manga amena e interesante. La forma trata de la parte gráfica y del montaje de la escena en la viñeta”²⁶.

Por consiguiente, el elemento literario es el corazón y guión de la historieta ya que involucra tres conceptos: ritmo narrativo (forma de hacer comprensible la historia en viñetas), movimiento determinado por la narración (darle diversos puntos de vista a los personajes), dramatización, acción y suspenso (mantener la angustia y el suspenso de la acción). En este caso particular para este proyecto de investigación, es el mito del maíz que con sus componentes semántico “estudia las diferentes relaciones que contrae un signo con todos los demás”²⁷ y semiótico

²⁶ Ibid., p. 61.

²⁷ Tomado de Diccionario de la lengua española el día 14 de Septiembre del 2009, de la base de datos <http://www.wordreference.com/definicion/sem%C3%A1ntico>

“teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado”²⁸ determinan el carácter de los personajes y la historia; a la vez que constituye el contenido de la historia.

La forma, centrada en el diseño de la acción en las viñetas (unidad mínima de tiempo y espacio en un manga) de la historieta, y tiene una importancia fundamental en la narrativa. Sus ítems son: tipología y expresión (tipo de personaje, con expresión y personalidad bien diferenciada), ambientación (entorno donde transcurre la acción), composición y dramatización narrativa a través del encuadre (es en donde se muestra lo imprescindible para la buena comprensión de la trama), los componentes gráficos son los que determinan la originalidad de la historia y en este caso particular, la originalidad del mito.

Por otra parte el arte manga facilita el acercamiento a temas concretos de un modo entretenido y motivante, estimula la reflexión y sensibilización sobre los orígenes culturales para asumir una capacidad crítica frente a la realidad de su contexto.

Luego el arte manga se relaciona con la didáctica porque propicia la reflexión en el aula sobre problemas específicos que suceden en la realidad, invita a transformar, innovar, crear y recrear la imaginación con las nuevas formas expresivas en la plástica. En este caso lleva a meditar sobre la importancia y trascendencia que ha tenido la cultura Mhuysca a lo largo de la historia colombiana, a la vez permite diseñar gráficamente el mito del maíz a través de una historieta.

2.5. La Cultura Mhuysca: Etimología del término Mhuysca. La cultura Mhuysca hace parte del legado cultural colombiano, particularmente del Altiplano Cundiboyacense, el cual fue uno de los grupos nativos que encontraron los españoles tras su llegada al nuevo continente, es una cultura que tiene una organización económica, política y social tan bien fundamentada que ha logrado trascender hasta nuestros días, y es posible evidenciar en los resguardos que aún se mantienen. Para Mariana Escribano (2000): “Correspondía a la civilización encontrada en el Valle de los Alcázares; descrito así por Gonzalo Jiménez de Quesada, hoy conocido como Altiplano cundiboyacense, habitado por la cultura Mhuysca quienes denominaban esta región Muyquyta”²⁹.

²⁸ Tomado de Diccionario de la lengua española el día 14 de Septiembre del 2009, de la base de datos <http://www.wordreference.com/definicion/sem%C3%A1ntico>

²⁹ ESCRIBANO. M. (2000). Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha. Santafé de Bogotá. Colombia. Semper ediciones. p. 16

Otro aspecto que debe resaltarse es el origen del término Muisca por Escribano (2000) cuya grafía más apropiada debe ser Mhuysca que quiere decir “último ramal del hombre de MHU, ancestro del Mhuysca”³⁰ Es una cultura que aún sobrevive y está enmarcada en el contexto actual, además, aún se conservan estos resguardos en donde se puede interactuar con ellos reviviendo un pasado que muchas veces se queda en el olvido.

2.5.1 Cultura Mhuysca. La cultura Mhuysca estuvo debidamente estructurada, con un orden social, político y económico que permitía llevar a cabo una ley u ordenanza para todos los individuos que hacían parte de esta sociedad, contrario a aquella idea que por muchos siglos han inculcado que solamente en Europa existía aquel orden y fue aplicado a la sociedad colombiana, pero no era así. Se sabe que esta región, desde tiempos inmemoriales, fue constituida no solamente de agricultores y curanderos. Los diferentes estratos sociales integraban artesanos, orfebres, hiladores, tejedores y guerreros; también artistas, nobles y sacerdotes, notables, sabios terapeutas y anónimos.

Esta cultura inventó las industrias necesarias para su época logrando un régimen monetario bien reglamentado, tanto como el derecho establecido de la propiedad privada y comunitaria; ordenando así mismo las sanciones correspondientes a los transgresores. Como lo ostenta Escribano Mariana(2000): “Los Mhuyscas gozando de un apacible estado de civilización se constituyeron en imperio floreciente, fundado sobre bases sólidas, tanto en el orden moral como económico e intelectual, formando una civilización armónica y pujante, acrecentándose y definiéndose, día tras día, en el continuo devenir histórico.”³¹.

Otro aspecto importante para resaltar es la veneración y respeto por los elementos, los cuales son primordialmente de origen natural: el sol, la tierra, el agua, el fuego y el viento, los cuales son partícipes de sus creencias y mitos; por consiguiente es pertinente referirlos en el mito del maíz, en donde todos los elementos de común acuerdo aportan un don para hacer germinar este cereal base alimenticia para la cultura Mhuysca.

³⁰ Ibid., p. 16.

³¹ Escribano. M. (2000). Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha. Santafé de Bogotá. Colombia. Semper ediciones. P. 16 – 20.

Adicional a esto cabe resaltar que el mito del maíz de la cultura Mhuysca es un mito poco popular en la escuela, lo que facilita el interés como objeto de estudio.

2.5.2 Importancia del maíz para la cultura Mhuysca. El maíz se caracteriza por crecer más rápido en tierras templadas, a pesar de que una de sus propiedades es adaptarse a los pisos térmicos; esta planta genera grandes granos y sus cosechas son dos veces anuales. Las ventajas del maíz, residen en la prosperidad que ofrece a las tierras cálidas y frías, es una planta alimenticia cuyos granos pueden ser utilizados verdes o maduros, aprovechable cuando ya esté totalmente desarrollada. Este producto se puede almacenar durante más tiempo comparado con otros productos, lo que permite mayor aprovechamiento.

Tal como lo expresa Henrik (1987): “El maíz era un producto sumamente relevante, en 1763, Basilio de Oviedo (1930:49) afirmaba que: Sobre todo el mayor alimento, especialmente para los pobres y para los indios y gentes campesinas, es el Maíz, que es el trigo de las Indias, que se produce sembrando en todas partes de este Reino, sean templadas, frías o calientes”³²

Para los Mhuyscas el maíz significaba el mayor de su sustento alimenticio junto con otros productos cultivados en la zona en la que desarrollaron su vida. Según los hallazgos arqueológicos este alimento pudo haber sido consumido de diferentes formas después de haberlo molido, de igual modo sucede en la actualidad con el mote y el cuchuco en el altiplano cundiboyacense.

En consecuencia, la importancia del maíz es muy clara teniendo en cuenta que fue el producto que declararon cultivar todos los repartimientos indígenas de la época, superando notoriamente el cultivo de la papa, batatas, yuca, entre otros. Para la cultura Mhuysca el maíz es tan esencial que su origen se atribuye a este relato mítico.

2.6. Mito. Hablar de mitos, es hablar de imaginación, de historias fantásticas. Es uno de los ingredientes primordiales para el proyecto, permite envolver a los estudiantes en torno al mismo y que mejor que sean las historias de los antepasados las que puedan alimentar la imaginación de esta propuesta, pues como lo define Esteban Lerardo: “El mito es una narración que, desde un lenguaje simbólico, recupera los orígenes, el mundo en su inicial creación divina. Así, el

³² LANGEBAEK. Henrik. C. (1987). Mercados poblamiento e integración étnica entre Muiscas s. XVI. Colombia. Colección bibliográfica Banco de la República.

mito alude generalmente al nacimiento del universo o al tema de cómo fueron creados los seres humanos y animales, o cómo se originaron las creencias, los ritos y las formas de vida de un pueblo”³³

Por otra parte, el mito del maíz reúne los ingredientes necesarios de dioses, fantasía mezclada con la realidad, héroes y un alimento que se convirtió en la base alimenticia, que aún perdura en la mesa de los hogares colombianos.

2.6.1. El mito del maíz – Mito Mhuysca por Mariana Escribano. El relato de este mito aparece relacionado en la investigación de Mariana Escribano sobre Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha.

El documento de Mariana Escribano (2000), hace una primera investigación sobre la cultura Mhuysca, su origen, su historia, estilo de vida, su simbología relacionada con el mundo físico, que era tan relevante para ellos y que implicaba una explicación sobre el origen de cada cosa existente en el mundo. Narra la historia real de los hechos acontecidos en ese momento con un lenguaje atractivo donde va envolviendo al lector de tal forma que hace que este se sumerja en la historia y quiera conocer más acerca de la misma, hecho que hace estar en consonancia con este proyecto de acuerdo con la autora porque es una pauta que conduce a solucionar en una instancia el problema planteado en el proyecto. La autora en su texto motiva a ir a la fuente de información directa que son los Mhuyscas quienes aún sobreviven y mantienen su tradición.

Además el documento realiza un aporte semántico y semiótico sobre la mitología que permite entrelazar los elementos con los fenómenos para comprenderlos y confrontarlos con la realidad, que al relacionarlo con el arte manga es la fuente de las cualidades de los personajes y de los contextos donde estos se desenvuelven.

A continuación el mito del maíz

Primer párrafo. “El origen del maíz estaba asociado a Bochica, estrechamente ligado al diluvio y al renacer del pueblo Chibcha.

³³ LERARDO Esteban. (2009). Temakel. Mito, Arte y Pensamiento. Diferencia entre mito y leyenda. Recuperado el 25 de Abril del 2009 en: <http://www.temakel.com/diferenciasmitoyleyenda.htm>

Cultura del agua - culto lunar

Desde la más remota antigüedad se contaban muchas cosas de Bochica. Él era el protector de los Chibchas y el descendiente del sol. Era él, quien había enseñado a los aborígenes a tejer las lindas mantas de algodón, a fabricar las figuras de oro, a usar ciertas plantas para colorear los tejidos. Además él era, el iniciador del cultivo del maíz, siempre tan importante para la población Chibcha.

Segundo párrafo. Hace muchísimo tiempo, como consecuencia de las inundaciones, la comunidad Chibcha fue golpeada por la miseria. La familia de Piracá sufría hambre, en consecuencia, Piracá estaba triste. Pensativo y preocupado se dijo lo siguiente:

Voy a comerciar las últimas mantas de algodón que tengo. Sí ¡las cambiaré por oro. Así después fabricaré algunas estatuas de nuestros dioses y las venderé!

Entonces Piracá consultando con su mujer, vio que ella estaba de acuerdo.

Tercer párrafo. Al día siguiente de madrugada, Piracá se fue al mercado y cambió sus mantas por granos de oro, negocio concluido él piensa:

¡Bueno, ahora ya tengo el oro para mis tunjos, luego los cambiaré por alimentos para darlos a mi familia!

Piracá durante el trayecto de regreso estaba tan contento, que no miraba por donde pisaba, por eso de repente, dio un paso en falso cayéndose en un hueco.

Y exactamente en ese momento, un ave negra que surcaba los cielos, desciende en picada y le arrebató la talega con los granos de oro. Piracá se encoleriza gritándole al ave:

Oye ¡regresa, ven para acá te lo ordeno! ¡Devuélveme mi saco!
¡Devuélveme mi oro inmediatamente!

El travieso pájaro en su intento de escapar, da una voltereta y deja caer la talega. Piracá se precipita a recoger los dispersos granos de oro. Y es en ese momento justo, que apareció Bochica.

Cuarto párrafo. El sabio, Bochica, que tenía una larga y blanca barba y una grande y ancha barca, resplandecía vestido con su túnica blanca y sus pies descalzos, caminando en dirección al horizonte, su figura fue borrándose lentamente. Pero antes de desaparecer, el dios dijo:

“Espera Piracá. Mírame, sembraré los granos de oro”.
Pero, ¡qué haces Bochica! – exclama Piracá
De nada me va a servir el oro si tú lo sepultas.

Bochica le responde:

“No te enfades y ten paciencia. Escúchame bien. Vete y regresa después de la luna nueva, aquí en este mismo lugar, y tu encontraras una hermosa sorpresa”
Durante todo este tiempo moriré de hambre, - le respondió Piracá. Además date cuenta que por culpa de la gran inundación, hay muchas familias que como la mía, padecen hambre y frio sin medios de subsistir. “Vuelvo y te repito Piracá: regresa pasada la luna nueva”.

Diciéndole esto, Bochica se alejó y desapareció.

Quinto párrafo. Transcurrido el tiempo de la luna Piracá, retornó al lugar donde Bochica sembró los granos de oro y, encontró un jardín con abundantes y hermosas plantas, estas exhibían los choclos pero desprovistos de granos, las plantas de maíz estaban desnudas.

Sexto párrafo. Derrepente, sopló el viento trayendo consigo musgo, este delicadamente cubre cada uno de los choclos, que sintiéndose vestidos,

comenzaron a hermostearse. Y ahora ya son choclos maduros, que muestran granos de maíz como si fueran de oro sembrado por Bochica. El musgo del bosque se convirtió en la fina barba del maíz. Así nació para consuelo de Piracá, de ahora en adelante su familia y todas las familias de la comunidad Chibcha, tenían este cereal para cultivarlo y la hambruna desapareció para siempre, gracias al cultivo de los granos de oro.

Versión del relato oral de don Vicente Mosquera.
Edad 96 años. Profesión Alcalde jubilado.
Veterano de la guerra de los mil días”.³⁴

Una vez conocidos los aspectos importantes del mito del maíz de la cultura Mhuysca, este evidencia la explicación del origen del maíz que como cultura permanece hasta nuestros días. Esta versión de este mito fue narrada oralmente por el señor Vicente Mosquera y recopilada por Mariana Escribano en su investigación, la cual contiene todos los elementos idolatrados por los Mhuyscas; a partir del análisis de los demás mitos este es el más representativo y poco conocido, factor que atrajo y sedujo como el eje del proyecto.

2.6.2. Análisis Semántico - El origen del maíz por Mariana Escribano. El análisis semántico que aparece a continuación hace parte del documento encontrado en “Cinco mitos de la Literatura Oral Mhuysca o Chibcha de Mariana Escribano”.

El pueblo Chibcha pudo recomenzar gracias al origen alquímico del maíz.

Primer párrafo. El origen divino o cósmico de Bochica y la plurienseñanza del maestro.

Segundo y tercer párrafos. Breve reseña sobre las actividades rescatadas por la cultura Chibcha, después del diluvio: el comercio, las industrias del algodón, textilera y tintorera, la orfebrería, la agricultura.

Cuarto párrafo.

³⁴ Escribano. Mariana. (2000). Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha. Colombia, Santa fé de Bogotá. Semper ediciones. P. 25 – 26.

Perfil de la figura antropomórfica de Bochica. La alquimia del primer cereal, el maíz. La nueva sociedad naciente y la nueva agricultura con la nueva producción cerealera. La nueva filosofía.

Quinto párrafo. El tiempo de la luna. La paciencia y la fé.

Sexto párrafo. El concepto de unidad en la conciencia Chibcha: familia /pueblo. La sinfonía cosmogónica de los elementos.

2.6.3. Análisis Semiótico - El origen del maíz por Mariana Escribano. Para los chibchas el maíz estaba ligado a una diacronía de su historia y al organizador de sus estructuras; esto es el renacer del mundo y a su protector Bochica.

2.7. Campo Estructural: El primer párrafo de la leyenda trae la información del origen cósmico otorgado a Bochica. Para el pueblo Chibcha, el hijo del sol no solamente era un Demiurgo capaz de animar los granos de oro, sino que también era el alquimista, que en consorcio con las potencias ocultas fusionaba la técnica de la transmutación. Alquimia guardada secretamente, porque era una ciencia reservada a la realización "du Grand Oeuvre". Así cuando el Demiurgo transmutaba el oro en maíz enseguida hace don del cereal a Piracá. Y es en este donatario, quien efectúa el traspaso voluntario a la comunidad.

Bochica era así mismo el Maestro legendario que en ejercicio de su función didáctica, les enseñó el arte textil, a tejer las mantas y túnicas de algodón y el oficio de tinturar los tejidos utilizando la combinación de ciertas plantas. El Maestro impartió la enseñanza no solamente del cultivo del algodón, dejando las estructuras adecuadas a esta industria, sino que también dejó establecido lo concerniente al conocimiento de la nueva producción cerealera. Además de instaurar la orfebrería, inició y promovió el comercio incrementando las artes, entre ellas la noble y simbólica del orfebre.

El segundo párrafo permite hacer una evaluación en el campo estructural de la sociedad. En la sincronía Mhuysca, es el personaje mítico de Bochica, que cumple cabalmente la función de eje del tiempo. Bochica en ejercicio de eje central, oscila entre un antes y un después en la cronología de los acontecimientos históricos.

Antes: El diluvio, el hambre, la extinción, la calamidad.

Después: El renacimiento, un recomenzar rescatando algunas de las antiguas estructuras y sobre estas bases colocar nuevos fundamentos, cuya misión inmediata era la supervivencia del género humano.

Se puso en evidencia que en la historia de esta civilización, el mítico personaje cumple una función sincrónica: la del *eje del tiempo*. En consecuencia, este elemento de la temporalidad, se mueve entre el ayer y el mañana del pueblo Chibcha. Así, *el hoy inminente* es: *“Mírame, sembrare los granos de oro”*.

El metal sagrado por excelencia, el oro de origen divino, porque es el sudor del Paba Sua (Padre Sol). Por tanto este metal es luz también, refiriéndose tanto al campo físico como al dominio espiritual. Para el Mhuysca, el oro era ya el producto final de siete transformaciones en el primer código de la tierra. El Demiurgo transmutando el metal sagrado, lo introduce en el reino vegetal y luego lo dona como alimento a su pueblo, salvándolo de la calamidad. La vertiente de la tradición oral en la comunidad, sincroniza este momento histórico y lo consigna como un acontecimiento épico - mítico.

Tanto en el segundo como en el tercer párrafo, el narrador deja de escuchar el eco del inventario de lo poco que fue rescatado por esta sociedad después del diluvio; se atestigua del comercio, del trueque, de la industria del algodón, la orfebrería. Sobre otro registro, el que relata informa del estatus elevado de la mujer en la familia y por extensión en la comunidad: *“Entonces Piracá consultando con su mujer vio que ella estaba de acuerdo”*.

Por la oralidad se sabe que el Mhuysca tenía muy arraigado el sentido de familia, el narrador confirma esto hablando de la boca del héroe: *“Bueno ahora ya tengo el oro para mis tunjos, luego los cambiare por alimentos para darlos a mi familia”*.

En el cuarto párrafo, el narrador, siempre situado en el exterior del relato, describe la imagen imponente del Avatara y transcribiendo el dialogo entre el héroe social y el protector, pone en evidencia el momento preciso, en el cual está la civilización aniquilada, irrumpe en el futuro con un nuevo producto agrícola, el *Maíz*. La voz narrativa señala una virtud, adquirida a fuerza de soportar los embates del destino con resignación y voluntad. Se trata de la **paciencia**,

intemporal en el Mhuysca, pero calcada sobre su propia noción del tiempo; el regido por la luna.

Los Mhuyscas contaban la sucesión de los acontecimientos en el tiempo, de la luna nueva a una luna nueva, es decir la unidad de referencia temporal "etalon" era lunar. Hecho que se constata en el quinto párrafo, cuando el narrador simultáneamente saca a relucir, que la cualidad de la *paciencia*, es reforzada por la *fe*: "*Transcurrido el tiempo de la luna, Piracá retorna al lugar donde Bochica sembró los granos de oro y encontró un jardín con abundantes y hermosas plantas*".

En la filosofía de esta sociedad, la paciencia intrínsecamente ligada a la duración, estaba sólidamente respaldada por una fuerza probante: la humana fe. Dos virtudes que no dejaron perecer a este pueblo eminentemente religioso.

La información clara, que libera el narrador en el sexto párrafo, permite realizar que desde al alba de los tiempos, la sociedad Chibcha tenía arraigados los conceptos de la *unidad y ritmo*. Las relaciones familia / pueblo estaban secundadas por el sentimiento unificante de la estrecha colaboración. El héroe de la leyenda o Piracá, quien tenía como función primordial alimentar y proteger su familia, la unidad o la célula de la sociedad, era en otro nivel el eslabón entre el pueblo y Bochica. En lo tocante al segundo concepto (ritmo), la secuencia de la acción alquímica de los elementos, se reporta al ritmo de la naturaleza. Este hombre vivía y sentía el ritmo, el ciclo, el tiempo lunar. Otra noción arraigada era la de la Ley de correspondencias, sobre la cual está estructurada su Lengua.

Expresado en otros términos, lo concerniente a la función de Piracá, este actuante debe incluirse además, en otro registro distinto al de jefe de prole. Él actúa en este contexto narrativo como *el héroe-social*, cuya función es mediática. Esto es exacto, se trata de un mediador entre la divinidad personalizada o Bochica y la sociedad Chibcha. Entre las múltiples funciones del hijo del sol se destaca, en esta ocasión, aquella de interceder por el pueblo delante del *Chipaba* (Padre Celeste). Acción puntual, buscando una solución protectora y capaz de aportar en este momento crítico, el medio de nutrir al pueblo Chibcha. Bochica actúa como el eslabón de unión entre la sociedad y la divinidad, su función y la divinidad, su función mediática concuerda con aquella de Piracá, pero a un nivel superior o cósmico.

Tratando de analizar un poco más al Iniciado y su misión, es necesario volver al párrafo cuarto. De la representación antropomórfica de Bochica se deduce que,

en un sentido, los Chibchas lo consideraban como humano. Esto mismo se puede deducir por el comportamiento del Maestro, quien desde tiempos inmemoriales era no solamente el enseñante sino también el guía, legislador y protector. Sin embargo se colige, que el hijo del sol era diferente en substancia e infinitamente superior a los hombres. Sobre todo en cuanto a su poder sobre las fuerzas de la naturaleza. El Maestro además de imperecedero era un gran viajador. La tradición oral reporta que, durante sus largos itinerarios en misión civilizadora, Bochica se desplazaba en camello y en su “grande y ancha barca” surcaba no solamente las aguas terrestres, sino también las aguas cósmicas.

Verdad mítica, siendo Bochica el Patrono y el Protector, el les da el cultivo del maíz. Alimento de dioses, nacido de la alquimia de un metal sagrado implantado en las entrañas de la Tierra. Esta noción, del embrión de oro, se encuentra muy explícita en los Veda. Se trata del germen de la luz cósmica, principio de la vida que, en mitología Hindú, es portado en las aguas primordiales. En este contexto el embrión de oro es sepultado en el maíz de Gaia. Puede analizarse, que el Mhuysqa además de considerar el oro como el sudor del astro divino, tenía la creencia que el oro, en otra polaridad cristalizaba la semilla eterna de Sua, el Generador de vida. El demiurgo Bochica promueve la epigénesis del embrión de oro, unión interna de la esencia y de la exhalación divinas, engendrando el cereal sagrado. Cuya finalidad será cumplida, ya que el maíz, con sus granos dorados, puso fin a la hambruna de la población Chibcha, que en estos tiempos, acaba de sobrevivir a la devastación del peor de los diluvios. Una catástrofe, que bien pudo ocurrir como consecuencia de una era postglaciar.

En la simbólica de la leyenda se pone en evidencia una gama de secuencias narrativas. La mas contingente toca el plano físico ya descrito; los Chibchas que trataban de sobrevivir a una catástrofe natural, cuya consecuencia es la inundación y la hambruna que impera entre las escasa población sobreviviente. En otra secuencia, en un campo más simbólico, el personaje mítico de Bochica irrumpe en esta escena de desolación, viviendo precedido por una figura de un profundo valor simbólico, un *ave negra*, que marca antítesis que se encuentra en la leyenda dorada del Creador.

Tinieblas / luz. En la tradición oral Mhuysca, el ave negra desempeña un papel muy complejo. En este corpus sémico, es un pájaro negro que precede a Chyminigagua. Oralmente, entre el grueso de la población, se ha guardado la creencia que el pájaro es de buen presagio; al tener su propio lenguaje, remontarse a las alturas y surcar los cielos, está ligado con la función del pensamiento y la inteligencia que otorga el Creador. En el contexto de las leyendas marca la dualidad, significando a la vez las tinieblas que dejan paso al origen de la luz.

En la dicotomía del texto está establecido Bochica como eje del tiempo, y el ave negra que le precede como relacionista entre el cielo y la tierra, marcando dos oposiciones, sustentadas en el lenguaje del símbolo así:

Un antes y un después, o *pasado / porvenir*. Oposición indicada por el eje del tiempo.

El caos y un recomenzar, o *tinieblas / luz*. Alternancia significada por el ave negra.

Lo que el lenguaje no metafórico quiere decir lo siguiente: el legendario Maestro, irrumpe en el caos mediatizando entre el hombre y la divinidad, al igual que el mensajero que aporta la luz. La figura antropomórfica de Bochica, que entra con la luz, connota un estado de irradiación nítida del día, de un cielo traslúcido, límpido, brillante; esta situación es señalada por términos tales como "barba blanca". Todos los índices en el campo sémico denotan *fuerza irradiante*.

En el campo semiológico, del contexto del mito, salen a relucir muchas oposiciones o contrastes, como por ejemplo:

Negro / blanco

Tinieblas / luz

Noche / día

Femenino / masculino

Tierra / sol

Humano / divino

Terrestre / cósmico

De la calidad de las oposiciones citadas se colige, que tanto el sistema sociológico como el engranaje filosófico - religioso, admitía dos principios básicos o conceptos operantes de dualidad; en oposición, fusión o complementación. Elementos de contraste, los cuales eran fundamentales en el origen de las cosas. Es decir una conceptualización de principios, ya que es una lucha constante, ya sea fusionándose o muchas veces complementándose. Esta estructuración se vuelve a retomar en La leyenda dorada del Creador.

El diálogo, acaecido entre el personaje mítico y el héroe del cuento, esta matizado por la duda e invadido por un sentimiento de impotencia, listo a tornarse en cólera ante el inminente peligro de la extinción del hombre. Sin embargo, la confianza triunfa sobre la incertidumbre, a la zozobra sigue la esperanza y el hombre-fides acepta el paréntesis de espera necesario, para la solución del problema.

Piracá, denota al hombre creyente por excelencia. El debate que libra en su interior, simbolizado por el combate, entre el héroe y el ave dual, amerita el triunfo de la fe. En su fuero interior, el héroe ahoga la duda dando paso a una dulce esperanza y el brote de la cólera se transforma en la suave paciencia. Estas dos virtudes teologales, *fe* y *esperanza*, vienen a insertarse en el “arkano” del tiempo *lunar*. Por eso la paciencia que es la espera, es necesaria para la aceptación y parece ser la clave de la filosofía del Iniciado Piracá.

Es así que el denominado “*homme fides*” hombre de fe, deposita toda su confianza en ese teólogo, filósofo, teurgo y moralista. Según el contexto de la leyenda, él no tiene necesidad de pedir a Bochica una prueba para convencerse del proceso de epigénesis que va a operarse, él tiene simplemente fe. Piracá arranca de su corazón la inquietud, de su sentir la angustia y el miedo a lo desconocido, que en el fondo de su ser todo hombre experimenta, cuando se encuentra faz a faz con lo sagrado. De súbito, el héroe se encuentra al borde de dos infinitos: aquel de la grandeza y aquel de la pequeñez. En su conciencia se rebela la contradicción de su propia naturaleza humana: magnificencia e insignificancia.

Ciertamente, este hombre que se identifica y toma conciencia, recurre al orden del corazón, diferente del orden de la razón. Puesto que haciendo acto de fe en el auxilio divino, vuelve al lugar pasado del tiempo de la luna. Piracá viene del campo semántico de acción, regresa como observador del resultado de su espera.

Efectivamente, el maíz acaba de nacer, producto de un poético engendramiento. El es la cimiento del sol, depositada en el útero de la madre tierra, quien concibiendo da a luz el maíz, fruto del acoplamiento cósmico, conjunción de fuerzas de la naturaleza, activadas al conjuro de la exhortación del demiurgo Bochica.

El mito del origen, involucra el testimonio de que el maíz es el fruto sublimado, elaborado y perfeccionado al ritmo de una sinfonía cosmogónica, en la cual todos los elementos de común acuerdo aportan un don:

La tierra: principio que representa lo cósmico femenino y lo terrenal humano, la madre, la Generatriz.

El fuego: elemento cósmico masculino, el cual está condensado en “los granos de oro”; estos son la semilla sembrada, en el seno de la tierra, para hacerla germinar. El fuego es el elemento transformador en el proceso alquímico en función de la posición fundamental: masculino – femenino.

El viento: principio que tiene como función el transportar otros elementos, para ayudar a la madre tierra en su tarea “sopla el viento trayendo consigo musgo”. Un registro aún más simbólico, el viento es el soplo del gran Espíritu. El instrumento regulador del equilibrio cósmico, fuerza impetuosa que vivifica y vehicula la renovación. En la relación sintagmática: fuego / viento / agua, el segundo enunciado (viento) es el elemento moderador, principio neutro que anima la sinfonía cósmica de los elementos.

El agua: elemento que se opone al fuego. Este símbolo cosmogónico se presenta como fuente de vida que nutre al embrión cósmico.

En este campo semiótico los cuatro elementos o principios fundamentales, comúnmente aceptados por las culturas más antiguas sustentan la leyenda del nacimiento del cereal, alternando poéticamente la dualidad del femenino y del masculino. Los cuales son rítmicamente armonizados por elemento moderador así: la tierra (fem), recibe el fuego (masc), y el viento (neut), transporta el agua (fem), el embrión cósmico se gesta en perfecto acuerdo de correspondencias, alternando la conjunción ilativa de los cuatro elementos, a fin de lograr el alimento que va a nutrir el pueblo de los hijos del agua y los hijos del sol.

En relación con análisis ulteriores es pertinente adelantar, que en la simbólica Mhuysca se presenta inicialmente cinco elementos. Con la aclaración que el código de la Mhuysqhubun contempla dos clases de Agua; la cósmica y la terrestre. En este mismo registro se encuentran dos clases de fuego y dos clases de aire.

Habiéndose puesto en evidencia que en la tradición Mhuysca de una parte el oro era considerado como metal divino, símbolo intrínseco de la perfección marcando siete pasos evolutivos. De otra parte, el oro siendo luz condensada tiene un brillo y la luminosidad de Sua, el astro rey. En otro concepto, el oro es sudor y semencia del Genitor cósmico. En consecuencia, el metal sublime entraba en el ceremonial, era utilizado como ofrenda y por esto, el cuerpo del sacerdote oficiante, durante la ceremonia de la donación, se cubría de oro en polvo, síntesis de la luz celeste. Esta consagración es también perpetuada por la tradición oral, como la ceremonia

del Dorado. Oficiado este ritual iniciático, en la balsa Mhuysca, por el jerarca Guatavita y en la laguna del mismo nombre.

Finalmente puede decirse, que el análisis de esta leyenda ha sacado a la luz, algunas de las incidencias del origen del maíz y la importancia que el pueblo Chibcha concedía a este cereal en su alimentación. Implicaciones que la transposición mítica supo muy bien conservar en la memoria colectiva de esta sociedad primogénita. Se trata así, de verdades históricas vueltas leyendas. Adjudicándoles un “Tejido mítico” estos relatos sirven, no solamente para alimentar la fuente inagotable de la tradición oral, ya que estas narraciones antiquísimas guardan además del valor simbólico intrínseco, una belleza genuina y guardan un contenido esotérico. No siendo este, imposible de descifrar para el lector que apenas vislumbra la simbología del mito.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN Y ENFOQUE

La investigación es de tipo exploratorio - descriptivo, cuya estrategia de análisis fue cualitativo, el cual consiste en determinar y describir el campo de la investigación. El objetivo de la investigación exploratoria es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Por otro lado, en los estudios descriptivos el investigador debe ser capaz de definir qué se va a describir y cómo se va a lograr esa descripción, estos elementos responden a la hipótesis: ¿debe ser un diseño didáctico en artes plásticas, la forma de fusionar el arte manga y el mito del maíz de la cultura Mhuysca?

Es así como la investigación se inscribe dentro del enfoque constructivista, específicamente en el componente socio – antropológico del constructivismo humano, en donde el individuo pertenece a un sistema social y cultural que contribuye a la transformación de la sociedad y la cultura mediante la retribución de lo que ella le ha aportado a través de sus instituciones (la familia, la escuela y la sociedad civil). En este proyecto se manejaron tres variables básicas:

1. Variable independiente: el diseño didáctico
2. Variables dependiente: el arte manga como recurso gráfico de la cultura japonesa.
3. Variable dependiente: el mito del maíz de la cultura Mhuysca como recurso literario.

3.2 ALCANCE DEL PROYECTO

El propósito es realizar un diseño didáctico que fusione el arte manga y el mito del maíz de la cultura Mhuysca, para estudiantes del grado 8° del colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, lo cual tendrá un impacto a corto, mediano y largo plazo; a corto porque permitirá identificar, conocer y aplicar los elementos básicos de un diseño didáctico, con una propuesta específica. Será un gran aporte para los docentes porque aporta elementos pedagógicos y didácticos, para las estudiantes con quienes se trabaje el diseño, puesto que ha de brindar la oportunidad de profundizar sobre sus raíces culturales. A mediano plazo ofrecerá al pedagogo de artística la oportunidad de utilizar este mismo diseño didáctico para ser trabajado con otras temáticas y diversas técnicas artísticas de manera interdisciplinar. A largo plazo se puede convertir en un eje transversal a manera de proyecto de aula, para trabajar competencias ciudadanas, construcción social, entre otros.

3.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

3.3.1. Fase I – Caldo de cultivo.

La idea surgió del trabajo realizado por Marcela Riaño y Edgardo Pimentel coautores de este proyecto en la práctica profesional llevada a cabo en la Escuela de Artes de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, experiencia que duró tres semestres iniciada, a partir del segundo semestre de 2007 al segundo semestre de 2008. Se comenzó a trabajar el taller de dibujo y pintura de forma semestral para jóvenes entre 12 y 17 años de edad, quienes se encontraban en un grado de escolaridad entre 6° y 11° grado, los cuales asistían en igual cantidad de géneros, con un total de 30 treinta estudiantes; cuyo nivel socioeconómico estaba entre los estratos dos y tres.

Allí se les dio a conocer a los jóvenes las temáticas tradicionales que se trabajan en artes plásticas, como son: manejo y construcción de bodegón, paisaje y figura humana, haciendo uso de diversas técnicas como: carboncillo, vinilo, acuarela, pastel, óleo, entre otras. Los jóvenes al ver la propuesta del docente se desmotivaron a tal punto que algunos desertaron; los pocos que quedaron manifestaron su inconformidad y sugirieron que se les enseñara sobre “el dibujo manga”.

Entre las razones que los jóvenes expusieron sobre el interés hacia el manga japonés, ellos argumentan que uno de los principales obstáculos para aprender la técnica del arte manga es el costo, mientras que la escuela de artes ofreció el “taller de dibujo” a un precio moderado y cómodo para sus capacidades económicas. A la vez argumentaron que trabajar en este tipo de narrativa expresiva les permitió ocupar provechosamente su tiempo libre y expresarse gráficamente.

Por tal razón se procede a indagar acerca del término y todo su contexto, se comenzó a descubrir que era una nueva temática poco conocida. Luego de esto se llegó a clase con una propuesta de manga y poco a poco los docentes en formación se fueron empapando de la temática y sus características básicas.

Dentro del trabajo de práctica profesional se exigió el manejo, uso y registro de diarios de campo, en donde se consignó toda la experiencia, clase por clase; en estos registros se logró identificar que el manga era muy atrayente, causaba mucho impacto entre los jóvenes del grupo, a tal punto que ellos llegaban cada clase con una nueva propuesta; cabe anotar que esta temática generaba un ambiente de entusiasmo y alegría en la clase ya que los muchachos permanecían todo el tiempo motivados y agradados durante el proceso, dado que el manga brindó herramientas de identificación con los estudiantes en donde podían reflejar sentimientos y emociones, allí se comenzó a gestar la idea.

Poco después, se comenzó a indagar con los jóvenes el interés sobre el manga y sus razones, entre otras, ellos expusieron que era un tema de moda y el no conocer sobre el mismo era causa de rechazo por parte de algunos de sus iguales y de los profesores de artística en los colegios donde ellos estudiaban, ya que argumentaban que “realizar esos dibujos era una falta de respeto y una pérdida de tiempo”, cuando el trabajo a realizar era práctica libre. Por otro lado comentaron sobre las series de televisión que permanentemente se emiten a nivel nacional e internacional, además manifestaron que ya existen canales especializados en manga como animax.

Al siguiente semestre el taller de dibujo pasó a ser taller de manga, dirigido a jóvenes entre 12 y 17 años de edad, el número de estudiantes se incrementó a tal forma que se restringió la inscripción de más estudiantes. Para la Escuela de Artes este taller se convirtió en toda una novedad que incluso fue una oportunidad para promocionar los demás talleres que se llevaban a cabo.

3.3.2. Fase II – En búsqueda del ingrediente secreto.

La experiencia en la escuela de artes duró tres semestres, posteriormente haciendo una reflexión sobre el trabajo realizado y el impacto que causó en los jóvenes se decidió profundizar más sobre esta temática y tomarlo como tema de investigación.

Por medio de una de los estudiantes del colegio Nuestra Señora de la Sabiduría se adquirió el texto "Camara S. & Duran V. (2006). El Dibujo Manga. (1ra Ed.). Barcelona, España: Parramón, que sirvió de base para iniciar el estudio por parte de los estudiantes en formación, y proponentes de este proyecto. Posteriormente se fueron adquiriendo otros textos de arte manga con la colaboración de las estudiantes del colegio mencionado anteriormente y de los estudiantes de la Escuela de Artes inscritos en el taller de dibujo.

Estos documentos permitieron conocer la dimensión y propósito del diseño del manga, conocer que el manga tiene una narrativa expresiva y que todos esos elementos intervienen en la identificación del joven con los personajes que aparecen en el animé.

Gracias a esta recopilación de datos se logró determinar que este tema es denominado narrativa expresiva del manga por lo tanto se determinó que sería una herramienta de investigación efectiva en la labor pedagógica.

Luego de esto se dio inicio a una nueva etapa en el proceso investigativo a partir del planteamiento inicial, el cual se centraba en el impacto del manga sobre los jóvenes, generándose así la consulta sobre investigaciones pedagógicas relacionadas con este tema, tras lo cual no se hallaron trabajos relacionados, pero si se encontraron personas en instituciones interesadas en el tema que no han hecho investigación como tal pero que realizan cursos, encuentros y concursos con el arte manga.

3.3.3 Fase III – Degustación del ingrediente secreto.

A raíz de la experiencia en la práctica profesional, fue pertinente aplicar una prueba piloto específicamente en un contexto escolar, para lo cual se escogió el colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, institución donde desde 1997 ininterrumpidamente desempeña su labor docente en artes plásticas uno de los integrantes del grupo de investigación, Edgardo Francisco Pimentel Riaño, quien actualmente trabaja con los grados de 5º a 11º.

Se decidió aplicar la prueba de forma general desde grado 5º hasta 9º, con el fin de explorar la asimilación del tema el cual incluía dos aspectos básicos a saber:

El primero, dar a conocer el arte manga como género artístico, aumentando la complejidad del mismo con respecto al grado, es decir, en los grados quintos se inició por explicar qué era arte manga, sus diversos géneros, como dibujar los elementos del rostro, la cabeza y el cabello. En el grado sexto además de lo explicado en el grado quinto se le agregaron ejercicios de la construcción del cuerpo y las expresiones faciales, así sucesivamente como se puede ver en el anexo N° 1. (Planes operativos, tercer periodo del Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría).

El segundo, involucrar los mitos o leyendas de la cultura colombiana en las artes plásticas y fusionarlo con el arte manga, de modo que a cada estudiante de los distintos grados le fue asignado un mito o leyenda colombiano diferente.

La prueba piloto se llevó a cabo durante el tercer periodo escolar comprendido entre el 13 de julio y el 11 de septiembre de 2009, durante este periodo las estudiantes realizaron actividades tales como: ejercicios de trabajo para identificar las características físicas de los personajes del arte manga, ambientación de los escenarios donde se desarrollaban las historias, reconocimiento de las onomatopeyas, metáforas visuales, bocadillos y viñetas.

Cada uno de estos ejercicios los hicieron en lápiz, a manera de bocetos en octavos de papel edad media, los ejercicios iban enfocados a elaborar el mito o leyenda particular de cada estudiante, para finalizar la propuesta con un trabajo hecho en una tabla de MDF (Madera del Futuro), triplex o madera de 50 X 70

Cms. En donde las estudiantes elaboraban su propuesta final de mito o leyenda, utilizando la técnica artística que más se acomodara a sus posibilidades entre las que se sugirieron lápices de color, vinilo y acrílico. Las cuales fueron las más utilizadas por las estudiantes. Algunos de los productos resultantes aparecen en el anexo B (Fotografías de la prueba piloto realizada en el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría).

A medida que se llevaba a cabo este proceso fue necesario escoger una muestra para la población del proyecto entre los diferentes grados, tras lo cual haciendo un análisis y reflexión consciente del proceso visto en la prueba piloto se determinó seleccionar el grado octavo, porque los contenidos que se trabajaron fueron los más relacionados con respecto a la idea del proyecto de investigación para realizar un diseño didáctico que fusione el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga, además, la prueba piloto demostró ser un proceso en el que las estudiantes se sintieron muy motivadas y atraídas por la temática, ya que ellas se encuentran en una edad escolar (12 – 14 años) en donde el manejo de los elementos básicos de la figura humana resultan menos complejos de asimilar, adaptar y recrear; ya conocían algunas técnicas básicas de artes plásticas como el manejo de carboncillo, lápices de color, vinilo, acuarela y acrílico, lo cual les permitió adaptar la propuesta sugerida de una manera más fácil y cómoda, son más conscientes de su realidad contextual y pudieron comprender de una forma más crítica el sentido de retomar elementos específicos de las raíces culturales colombianas. Por estas razones se definió realizar el diseño didáctico para este grado.

3.3.4. Fase IV - La ambrosía de la didáctica. El día 5 de Mayo del 2009 surgió la oportunidad de entrevistar a miembros de la comunidad Mhuysca del municipio de Sesquilé, quienes brindaron su aporte oral y bibliográfico acerca del mito del maíz. Ellos proporcionaron el documento: “Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha de Mariana Escribano” del cual fue posible la adquisición de copias sobre el mito del maíz, que aparecen en el texto, con la condición de no reproducir este documento para fines ajenos a esta investigación.

El día 27 de Septiembre del mismo año, se recibió la invitación por parte de la comunidad Mhuysca de Sesquilé para realizar un taller de máscaras dirigido a los miembros del resguardo, con el fin de aprender la técnica de elaboración de máscaras en yeso, que fueron utilizadas en la ceremonia cultural que se llevó a cabo los primeros días de Noviembre del año 2009.

Durante la participación en la actividad se pudo observar que aunque los miembros del resguardo Mhuysca están muy culturizados por la comunidad circundante, aún conservan sus rasgos físicos y culturales característicos, luchan por mantener vigentes sus tradiciones culturales como es el caso de este resguardo que defiende la tradición del matriarcado. Cabe anotar que el sector donde se ubica el resguardo es un parque natural donado por el municipio de Sesquilé a esta comunidad indígena y en él se encuentran las malokas (sitios de reunión, oración y ritos) tradicionales de la comunidad.

Para esta investigación se realizó en primer momento una revisión bibliográfica, acerca del arte manga como elemento didáctico en la escuela, tras este proceso de exploración, se descubrió que no se maneja como un contenido curricular, luego de esto se dio inicio a la investigación centrada en lo que podría ser el arte manga en la escuela. Posteriormente, se dio inicio a la tarea de profundizar en el arte manga y se descubrió que uno de sus ejes centrales es la conservación de sus rasgos culturales, lo que llevó a la idea de utilizar el arte manga como un medio para dar a conocer algunos aspectos de la cultura colombiana, específicamente la Mhuysca que se han ido quedando en el olvido o a los que no se les ha dado la relevancia adecuada.

Esta búsqueda de información, además de la bibliográfica condujo a consultar algunos docentes del énfasis de artística, de humanidades y de comunicación gráfica, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, quienes luego de conocer la temática central del proyecto sugirieron, conectarla con elementos culturales de Colombia, partiendo de la importancia que tiene para los japoneses la conservación de sus rasgos culturales y fomento a través del arte manga.

Por otro lado el arte manga dentro de sus recursos narrativos ha utilizado elementos culturales ajenos para la configuración de los personajes en sus famosas series, tras lo cual siguió otra revisión bibliográfica que condujo a los mitos colombianos, basados en los mitos y leyendas de la cultura colombiana trabajados durante la prueba piloto; por pertenecer a la región cundiboyacense, se centró la idea en consultar sobre los mitos más representativos de éste contexto y el que más causó impacto en los gestores del proyecto fue el mito del maíz de la cultura Mhuysca, porque reúne elementos fantásticos, narrativos y de personajes que fácilmente se pueden llevar al arte manga, con el ingrediente adicional que es poco conocido entre los estudiantes.

Posteriormente surgió el conflicto de cómo fusionar el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga en la escuela, para ello se pensó en primera instancia en un taller en donde los estudiantes aprendieran arte manga, pero se vio que

esto se puede aprender tomando talleres libres, lo cual perdería el sentido pedagógico que se pretende.

Luego de esto, se determinó el enfoque pedagógico y didáctico que podría tener en la escuela si se fusiona con elementos culturales a través de herramientas especializadas como la didáctica, lo que condujo a pensar en la forma de realizar un diseño didáctico y posteriormente a reflexionar sobre el desconocimiento de los pasos básicos para su elaboración, esto permitió conocer que existen unos elementos básicos para realizar un diseño didáctico en artes plásticas y a partir de esto lograr la fusión del mito del maíz y el arte manga.

Para identificar los elementos del diseño didáctico, fue necesario remitirse a los grandes pedagogos, quienes plantearon sus postulados acerca de la didáctica general y la importancia de esta para el docente, tal como aparece en el texto de Didáctica General de Franco & Rosales (1990): “Este término fue utilizado por primera vez por Wolfgang Ratke, cuando publicó una obra titulada “Principales Aforismos Didácticos”, en 1629”³⁵. Posteriormente el término fue consolidado por los aportes de el checoslovaco Johann Amós Comenio (1592 – 1670) con su “Didáctica Magna”, John Locke (1632 – 1704) en su obra “pensamientos sobre la educación”, Juan Jacobo Rousseau (1712 – 1778) con sus obras “El Emilio” y “La Nueva Eloísa”, Juan Enrique Pestalozzi (1742 – 1827) con su obra “Cómo enseña Gertrudis a sus hijos”; Juan F Herbart (1776 – 1841) con sus “principios filosóficos y psicológicos”, entre otros.

Una vez entendido el término didáctica y el papel fundamental en la escuela, se remitió a los términos de didáctica en la Educación Artística, en donde Viktor Lowenfeld con sus obras “Desarrollo de la capacidad creadora” y “El niño y su arte” (1972) da las primeras luces para a la identificación de los elementos del diseño didáctico para las artes plásticas como (identificación de la edad escolar, sugerencias de motivación para la edad específica, los temas sugeridos y los materiales artísticos).

De la misma manera se tuvieron en cuenta los aportes de Luiz Alves de Mattos con su obra “Compendio de Didáctica General” (1974) y Dora M. Acerete con su obra “Objetivos y didáctica de la educación plástica” (1974). Finalmente la idea se centró en los aportes de Antonio Medina Rivilla y Francisco Salvador Mata con la obra “Didáctica General” (2002), ya que reúne aspectos acordes a los fines de la educación colombiana actual, a los lineamientos propuestos para la educación artística para las artes plásticas y especialmente reunió las condiciones que

³⁵ Franco M. & Rosales M. Didáctica General. 1990. Bogotá, Colombia. Ediciones Universidad de la Sabana. p. 18 – 32.

pretendieron identificar los elementos para lograr la fusión del mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga.

Se consultó el texto de Sergi Cámara y Vanessa Durán, “El Dibujo Manga” (2006), el cual ilustra sobre los componentes básicos de la narrativa expresiva del arte manga y la importancia que éste tiene en la cultura Japonesa. Este texto fue seleccionado porque a diferencia de otros textos de arte manga, brindó herramientas pedagógicas y didácticas para trabajar desde el lenguaje de las artes plásticas, estimula la creación partiendo de la propia experiencia sin necesidad de recurrir a copiar estereotipos; lo cual va muy acorde con la realización del diseño didáctico.

Para plantear el diseño didáctico en artes plásticas fue necesario nutrirlo con todos los elementos anteriormente planteados: los conceptos claros y precisos de lo que es didáctica, diseño didáctico, cultura Mhuysca, mito, arte manga, con la didáctica, con los contenidos y al articularlos, aplicarlos para fusionar el arte manga y el mito del maíz. Con este diseño didáctico se logró el propósito de aprender a aprender en diferentes contextos y en diversas situaciones problemas y se evitó la improvisación de las tareas docentes, como lo enuncia Rivilla & Salvador (2002): “El diseño puede entenderse como un proyecto de acción inmediata, que incardinada en el proyecto curricular, contextualiza y ordena las tareas escolares, en un determinado grupo de alumnos, estableciendo objetivos, seleccionando contenidos, adecuando metodologías y verificando los procesos educativos (Gallego, 1997).”³⁶

Teniendo en cuenta los elementos anteriormente descritos, se hizo en la tabla N° 2 una selección de los elementos clave que se sugiere manejar en el arte manga como recurso gráfico, en fusión con el mito del maíz como recurso literario.

³⁶ RIVILLA & SALVADOR (2002). Didáctica General. Madrid, España. Pearson. Prentice Hall. p. 105.

Tabla 2. Elementos básicos del arte manga y del mito del maíz.

ELEMENTOS BASICOS DEL ARTE MANGA	ELEMENTOS BÁSICOS DEL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSKA
<p>1. contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> • A quien va dirigido: <p>Shonen: manga para jóvenes</p>	<p>A quien va dirigido:</p> <p>Queda en consideración del maestro que pone en práctica el diseño didáctico, se sugiere trabajar con estudiantes desde quinto de primaria en adelante.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Contenido: se refiere al guion de la historia 	<p>El mito del maíz de la cultura Mhuysca</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Género: se refiere al contenido de la historia. 	<p>Fantástico, época e historia</p>
<p>2. forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipología: se refiere a la construcción de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir los personajes principales y secundarios del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión: se refiere a los rasgos de la personalidad de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de los rasgos de personalidad de los personajes del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación: lugar donde se desarrolla la historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad Mhuysca, época y contexto del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Composición: forma de presentar la historieta para el lector 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma de presentar el mito del maíz de la cultura Mhuysca
<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización: acciones que determinan la historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Eventos que conforman el mito del maíz

3.4. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

El trabajo de campo de la presente investigación se basó principalmente en aplicar una prueba piloto a las estudiantes de grado octavo del colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, y así determinar aspectos como el interés de las estudiantes, la apropiación del tema y la viabilidad de entrelazar la cultura colombiana con la nueva propuesta didáctica. (Ver anexo 1).

3.5. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Este análisis se hizo teniendo en cuenta las fases de la metodología, la prueba piloto, la identificación de los elementos del diseño didáctico los componentes gráficos, visuales y narrativos del arte manga, el literario del mito del maíz y la propuesta presentada.

Al combinar el arte manga con mitos y leyendas colombianos se descubrió que resultó ser de fácil comprensión, pues las estudiantes lograron concretar la historieta del mito o leyenda colombiana que le correspondió al modo narrativo del arte manga.

Cuando se combinaron los mitos o leyendas colombianos con el arte manga se observó entre la población del colegio Nuestra Señora de la Sabiduría que muchas estudiantes desconocían que existieran mitos tan diversos y poco explorados en la escuela.

Esto llevó a que las estudiantes tuvieran mayor disposición para el aprendizaje, porque se agregó al recurso netamente literario un ingrediente adicional que fue el recurso gráfico del arte manga lo cual resultó ser mucho más motivante para ellas.

Las estudiantes se apropiaron más de los procesos de comunicación a través del recurso gráfico y de la síntesis que deben hacer para expresar y concretar una idea a través de una viñeta.

Se evidenció que este tipo de propuestas pueden ser factor de integración y mejoramiento de las relaciones interpersonales entre estas estudiantes.

La prueba piloto sirvió para determinar la población a quien se dirige el proyecto (estudiantes de grado octavo) porque condujo a encontrar un punto medio entre los conocimientos previos que traen en este grado escolar y las expectativas, deseos de los adolescentes de esta edad, tan ambivalente en donde las preocupaciones por su apariencia física cambiante juegan un papel determinante en su carácter, abandonan la infancia e ingresan a una adolescencia llena de temores y retos. Los intereses se alejan de los juegos infantiles y ocupan otra perspectiva animada por su grupo de iguales, pues en esta edad tiene mayor relevancia la opinión de su amigo que la de sus padres y que se ve reflejada en personajes deportivos, artísticos y románticos.

La prueba piloto también llevó a definir que las artes plásticas son el lenguaje artístico más apropiado para que el estudiante exprese su sentir de una manera muy personal, porque es el elemento gráfico que permite dibujar la secuencia de la historia, es un medio de fácil expresión para todos los estudiantes, porque a diferencia del teatro, la música y la danza, es de fácil acceso.

Todo lo anterior conlleva a reevaluar el quehacer docente en el aula, para abrirle espacio a la pedagogía y la didáctica de manera innovadora y de tal forma que envuelva al estudiante y al profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente se abordó la pregunta que dio origen a esta propuesta, ¿Qué diseño didáctico en artes plásticas puede fusionar el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga?

3.5.1. Identificación de los elementos básicos del diseño didáctico: Según Rivilla los elementos del diseño didáctico son fundamentales para el maestro ya que evitan la improvisación y sustentado con Eisner, el cual reafirma esta posición en su diseño curricular se logró determinar que ambos autores dan la directriz para poder aplicar estos elementos en el diseño propuesto. Dichos elementos presentan una secuencialización que es vital para que el engranaje del proyecto tenga lógica y el proceso sea enriquecedor y motivante para el docente y el estudiante.

Dentro de la escuela el valor de esta propuesta adquirió su fuerza gracias al proceso pedagógico y didáctico realizado, se deja de lado el hacer por el hacer y se pasó al saber hacer con sentido crítico y propósito definido.

El diseño didáctico condujo a definir el tipo de maestro, el tipo de estudiante y el ambiente que deberían ser un ideal para la propuesta, los cuales fueron descritos en el capítulo III, numeral 5, porque se consideró que no todo maestro puede aplicar la propuesta, debe ser un licenciado en artes plásticas que maneje los elementos pedagógicos, didácticos y preconceptos relacionados con las artes plásticas, se sugiere el estudiante de grado 8º quien se encuentra en el punto medio que se definió en la metodología y el ambiente porque se requiere salir de la monotonía de la clase. Lo cual no fue fácil, se descubrió que dicho ideal fue construido basado en la experiencia y la vivencia del trabajo en la práctica profesional y la prueba piloto realizada en el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría. Gracias a este recorrido hecho se pudo hablar con propiedad y describir con mayor claridad un perfil para cada ámbito.

El diseño didáctico condujo a trabajar el lenguaje plástico ya que el elemento gráfico del arte manga, es el que más se adapta, porque es la forma particular de contar la historia, debido a que el arte manga con su narrativa expresiva se centra en dos aspectos básicos, el contenido y la forma, el contenido que es la parte literaria que se va a traducir en elementos gráficos y la forma es la parte gráfica centrada en el montaje de la historieta.

Tabla 3. Similitudes y diferencias entre el arte manga y el mito del maíz

	MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSCA	ARTE MANGA DE LA CULTURA JAPONESA
SIMILITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentan nuestro origen amerindio y del nacimiento de algunas cosas • La trascendencia de dichas costumbres y su permanencia hasta la actualidad, la cual se ve reflejada en el objeto que se ve en la mesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentan orígenes ancestrales • La trascendencia de dichas costumbres y su permanencia hasta la actualidad, el cual se ve reflejado en sus rasgos culturales, para no olvidar sus raíces ancestrales
DIFERENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Son contextos que por su cultura, ubicación geográfica y costumbres tienen marcadas diferencias • En Colombia la preservación de la cultura no tiene la misma relevancia gracias al mestizaje que generó esta ruptura después de la conquista. • El mito del maíz se ciñe a lo literario. Se aclara que si se hace el análisis semántico y semiótico se encuentran signos y símbolos como el significado de la tierra, el fuego, el viento y el agua para el nacimiento del maíz. • Es literario 	<ul style="list-style-type: none"> • Las costumbres orientales se centran en la tradición y el arraigo de la misma. • A pesar de los acontecimientos históricos a los que han estado sometidos, su cultura ha permanecido debido a su conciencia nacional. • En el arte manga las historias se centran en el lenguaje de signos y símbolos como el manejo de onomatopeyas, metáforas visuales y viñetas • Es gráfico

3.5.2. El arte manga y la literatura: El aporte que hace el arte manga a las estudiantes de la prueba piloto realizada en el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría fue romper con los esquemas de la literatura tradicional, porque insertó al lector en la semántica y la semiótica, las onomatopeyas, las metáforas, representadas en los bocadillos y las viñetas.

Dentro de esta investigación se hizo la selección de este mito, porque reúne como se había dicho anteriormente los requisitos de fantasía, narrativa, héroes, géneros, estilos y mezclas con la cotidianidad actual, que se adaptan para ser llevados al arte manga.

Por otro lado, en el mito del maíz lo literario se concentra en el análisis semántico y semiótico del mito, aporte otorgado por Mariana Escribano en los “Cinco Mitos de la mitología oral Mhuysca” y en el arte manga lo literario se traduce en la narrativa expresiva que ofrece Camara y Duran en “el dibujo manga”. El análisis que Mariana Escribano realizó sobre el mito del maíz le dio la relevancia adecuada al mismo pues no se quedó sólo en lo literario, se encargó de profundizar en sus aspectos semánticos y semióticos lo que permite traducir cada uno de estos signos en recursos que enriquecen la historia a nivel gráfico en el arte manga; Por ejemplo cuando el ave negra arrebató a Piracá los granos de oro: Oye ¡regresa, ven para acá te lo ordeno! ¡Devuélveme mi oro inmediatamente!, al representarlo a nivel gráfico en el arte manga se tendrían muchos recursos gestuales, y corporales que enriquecerían la viñeta.

La literatura a través del arte manga fortalece habilidades en el estudiante y el profesor que consistieron en interpretar, relacionar y apropiarse los elementos literarios y traducirlos a lenguaje gráfico, porque a través de los signos, se hace la lectura de imágenes y las lleva a la asimilación mental para luego relacionarlas con su entorno y finalmente apropiarse a través de su propia experiencia.

3.5.3. Arte manga y cultura colombiana: Este proyecto permitió incursionar en otros lenguajes, el literario y el gráfico en pos de tender un puente para que a través del arte manga se valorara un elemento de la cultura cundiboyacense, incluyó al estudiante en su cotidianidad de una manera motivante pues mezcló la academia de lo gráfico con elementos de su vida cotidiana como el maíz; ayudó al estudiante a ser tolerante ya que al conocer y adaptar los elementos del manga a su contexto lo condujo a entrar en un diálogo de respeto hacia el otro creando lazos de unión en el legado de costumbres amerindias.

Conociendo los orígenes mestizos es posible aprender a valorar lo que somos hoy en día y sabremos enfrentarnos juntos a nuestro futuro como colombianos.

Los docentes en general y en este caso los docentes de educación artística están llamados a generar espacios culturales que favorezcan el sentido de pertenencia en la comunidad educativa, son los encargados de promover y propiciar espacios culturales autóctonos con el fin de reeducar la sociedad y construir una identidad propia basada en los elementos de la cultura.

3.5.4. Lo gráfico y lo literario en una unidad conceptual: El arte manga en fusión con el mito del maíz de la cultura Mhuysca permitió la asociación de dos culturas, la colombiana con el mito del maíz de la cultura Mhuysca y la japonesa con el arte manga, esta fusión se realizó a través de un diseño didáctico, el cual pretende ser una nueva herramienta de fácil utilización y aplicación.

Como se había mencionado en el capítulo III, el corazón de este proyecto es fusionar el mito del maíz de la cultura Mhuysca con su componente literario y el arte manga con su componente gráfico a través de un diseño didáctico en artes plásticas. No sobra aclarar que en este diseño didáctico se planifica el proceso de enseñanza y aprendizaje alrededor de la fusión de los dos componentes mencionados anteriormente que se convierten en eje integrador del proceso, aportándole equilibrio y valor cultural. Esta forma de organizar los saberes y las experiencias de los docentes y estudiantes debe tener en cuenta la variedad de elementos que fundamentan el proceso (nivel de escolaridad del estudiante, medio sociocultural y familiar, PEI del colegio, recursos disponibles de la institución educativa) para sistematizar la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que se pretende conseguir, las estrategias metodológicas con las que se trabajará y las experiencias de enseñanza y aprendizaje propios del docente necesarios para orientar dicho proceso.

Otro aspecto a nivel pedagógico a mencionar son sus ventajas, entre otras, no resulta costosa, motiva, atrae la atención de los estudiantes, permite combinar argumento de historias colombianas con dibujos manga, ayuda a fomentar el interés por el acervo cultural, contribuye a desarrollar hábitos de lectura, escritura, facilita la capacidad de expresarse gráficamente a través de los códigos y elementos del arte manga, inician en la lectura crítica de la imagen para su análisis, composición, la creación artística y literaria, porque combina e integra dos

códigos básicos: el verbal, mediante textos literarios, en este caso el mito del maíz y el no verbal, con dibujos fijos, convenciones específicas del arte manga que permiten un acercamiento a la semiótica y a la semántica, gracias al estudio de los códigos específicos de la narración, puede ser utilizado como pretexto para la enseñanza interdisciplinar a través de proyectos de aula; también sirve de base para la elaboración de títeres, rompecabezas, juegos, y diversos tipos de material construido por los estudiantes y que girarían en torno a elementos culturales colombianos en donde el objetivo pedagógico específico es facilitar la enseñanza de una cultura que hace parte del ser como colombianos orgullosos de sus raíces culturales.

3.5.5. Población sugerida para aplicar el proyecto: El arte manga se sugiere para los grados 8º que oscilan entre los 12 - 14 años de acuerdo a lo expresado por: Lowenfeld: a partir de esta edad el arte no es simplemente una cuestión de temas, sino que es la expresión del joven en su totalidad. Y de acuerdo a la experiencia en la práctica profesional y en la prueba piloto realizada en el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría, los estudiantes se preocupan por el detalle, la forma, el color y la similitud realista despertándose el interés artístico, los esquemas y clasificaciones del medio que los rodea.

Al estudiante le llama la atención el arte manga porque todo lo que el observa lo quiere plasmar y reflejar de acuerdo a su estilo mediante un dibujo, porque le parece divertido, les ofrece la oportunidad de valorar su trabajo y de hacerlo valorar ante los demás, les gusta mostrarlo, que lo admiren, lo cual aporta a la elevación de su autoestima, el arte manga es moderno, está inmerso en su medio a través de los personajes de las series manga que se emiten en los canales de televisión.

Tras hacer el análisis del estilo y género en el arte manga mencionados en el texto de Camara & Duran, después de haber realizado el diseño didáctico y teniendo en cuenta los personajes que aparecen en el mito del maíz fue necesario involucrar los estilos del manga dados para hacer más apasionante la historia, enfocándola al contexto particular en donde se va a desarrollar el diseño, en este caso los jóvenes de grado octavo.

3.5.6. El diseño didáctico en la institución educativa: Un curso de manga sólo enseña técnicas de dibujo y pintura enfocados a un producto final. Un diseño didáctico en la escuela realza y trasciende curricular, pedagógica y didácticamente en el estudiante, dispone de un elaborado, completo y sistemático currículo escrito que secuencializa los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación en un nivel pedagógico, acorde a la edad de los estudiantes y enfocado a la apropiación del elemento cultural del mito del maíz de la cultura Mhuysca.

En el diseño didáctico se estructuró una secuencia didáctica como lo propone Eisner de tal forma que una clase esta encadenada con la otra y no se pierda el hilo conductor, a la vez captura la atención del estudiante para mantenerlo motivado y desarrollar cada una de las actividades de forma dinámica, y a pesar de ser un trabajo de forma personal a través del manejo del portafolio, no se olvidaron nunca las actividades grupales de integración.

Desde el inicio hasta el final de las actividades se mantuvo presente el análisis semántico y semiótico.

El diseño didáctico le ofrece al estudiante la oportunidad de expresarse con libertad, está encaminado a innovar, a crear y pronunciarse personalmente. A la vez para el maestro implica pensar en otras metodologías, dejar de ser el informador, explorar su faceta de investigador, de productor de sus propuestas y producciones personales.

Teniendo en cuenta los elementos anteriormente descritos, se hace a continuación una selección de los elementos clave que deben manejarse en el arte manga como recurso gráfico, en fusión con el mito del maíz como recurso literario.

Tabla 4. Elementos gráficos del arte manga y elementos literarios del mito del maíz.

ELEMENTO GRAFICOS DEL ARTE MANGA	ELEMENTOS LITERARIOS DEL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSCA
<p>1. contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> • A quien va dirigido: <p>Shonen: manga para jóvenes</p>	<p>A quien va dirigido:</p> <p>Queda en consideración del maestro que pone en práctica el diseño didáctico, se sugieren estudiantes desde quinto de primaria en adelante.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Contenido: se refiere al guion de la historia 	<p>El mito del maíz de la cultura Mhuysca</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Género: se refiere al contenido de la historia. 	<p>Fantástico, época e historia</p>
<p>2. forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipología: se refiere a la construcción de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir los personajes principales y secundarios del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión: se refiere a los rasgos de la personalidad de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de los rasgos de personalidad de los personajes del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación: lugar donde se desarrolla la historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad Mhuysca, época y contexto del mito del maíz
<ul style="list-style-type: none"> • Composición: forma de presentar la historieta para el lector 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma de presentar el mito del maíz de la cultura Mhuysca
<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización: acciones que determinan la historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Eventos que conforman el mito del maíz

4. PROPUESTA DE DISEÑO DIDÁCTICO: FUSIONAR EL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSKA Y EL ARTE MANGA

Esta propuesta requiere de un perfil de maestro estudiante y ambiente con ciertas cualidades y actitudes que se describen a continuación:

4.1 PERFIL DEL MAESTRO

Al enseñar arte a los estudiantes, el factor más importante es el propio maestro, se sugiere que este diseño sea orientado por un licenciado en educación artística que disponga de los elementos teóricos – conceptuales, procedimentales y actitudinales de formación académica adecuadas. No obstante, otros docentes que se consideren con los conocimientos básicos en artística pueden hacer uso de esta herramienta didáctica. Sobre el maestro que utilizará el diseño didáctico recae la tarea de crear un ambiente que conlleve a la imaginación, exploración y la producción.

Existen formas apropiadas mediante las cuales el maestro puede proporcionar la atmosfera conveniente para las actividades creadoras, siendo innovador, evitando la cotidianidad en clase, valorando el producto final de sus estudiantes, generando confianza, amistad, democracia y cordialidad, proponiendo espacios de reflexión, generando curiosidad, permitiendo que el estudiante, se divierta y critique constructivamente a sí mismo y a los demás, evitando que el joven sea retraído, apático y que dependa del maestro en cuanto a orientación y aprobación de su actividad de trabajo artístico, evitando la rigidez y la mecanización de los procesos; el maestro debe ser una persona abierta a las sugerencias que hace el educando, capaz de abandonar la temática que llevaba para la clase en pos de enriquecer una propuesta sugerida por un estudiante.

También es necesario aclarar que el maestro no puede indicarle a un estudiante las inconveniencias o ventajas que tiene en un proceso artístico si no ha tenido

contacto con el proceso, pues no basta que el maestro conozca de forma abstracta por haber leído el material o conocer el concepto, el maestro debe haber manipulado los elementos para saber a qué se va a enfrentar el estudiante.

Finalmente, es necesario un docente preocupado por aprender al compás de sus estudiantes, que anime a su vez a estos y logre un cambio de actitud, en la comunidad educativa para enfrentar los retos del siglo XXI como la globalización en la transformación social, el manejo de competencias, el trabajo en los ciclos propedéuticos, el manejo de las TICS, los procesos de articulación, la formación en la investigación, entre otras.

4.2 PERFIL DEL ESTUDIANTE

Cada estudiante es único en su forma de pensar, sentir y expresarse, se requieren personas con el ánimo de enfrentarse a nuevos retos; para la realización de este proyecto no se piden especialistas, se necesita básicamente jóvenes “que quieran meterse en el cuento”. En el sistema educativo es necesario que el estudiante tenga la libertad de expresar lo que piensa, lo que siente y lo que vive, por lo tanto se requiere de un estudiante que no tenga temor de expresarse libremente.

En el pasado el joven tenía mayor contacto con el medio físico y cultural de su contexto, hoy en día esto se reemplazó por internet, la televisión y las TICS, estos canales de comunicación han permitido que el estudiante entre en contacto con un vehículo transmisor de culturas extranjeras, lo cual ha sido benéfico para el arte manga, y es necesario que el estudiante haya sido influenciado por estos medios, ya que vendría con una experiencia más receptiva hacia este arte.

Aprender no significa acumular conocimientos, sino más bien comprenderlos para utilizarlos prácticamente en la vida, en esta línea los sentidos deben ser fuente vital para poder crear y expresar el yo interior de tal forma que se genere confianza e independencia sobre sí mismo y sobre los demás.

Se propone la edad escolar del grado 8º para esta proyecto, debido a que presenta unas etapas de desarrollo particular dadas sus características y connotaciones específicas, tales como mayor interés hacia la representación de la

figura humana, mayor valoración del producto artístico, mayor exigencia en cuanto a la calidad del trabajo, perseverancia en la ejecución de los procesos artísticos, identificación con el sentimiento y la emotividad. El proceso educativo se da a partir de la experiencia que trae el joven y el pensamiento que este posee.

4.3 AMBIENTE ESCOLAR

Es necesario que el maestro conozca al joven que va a motivar, por ello para la iniciación de este diseño se inició con una evaluación diagnóstica para identificar en qué punto del proceso académico se encontraban los estudiantes, para conocer sus debilidades, fortalezas, preocupaciones y a partir de allí el maestro iniciar su proceso de acercamiento hacia el estudiante.

En esta propuesta fue necesario crear una atmósfera que condujera al conocimiento propio en donde el individuo se sintiera partícipe del contexto que trabajaría, en este caso se podría hacer a través de salidas pedagógicas a Sesquilé y Guatavita, bibliotecas, museos, resguardos indígenas, cultivos de maíz, plantas de producción que trabajaran con el maíz.

Las experiencias artísticas relacionadas con el arte manga que posee el estudiante fueron la base para fundamentar el ambiente del diseño didáctico.

El ambiente se determinó teniendo en cuenta actividades de uso cotidiano pero que llaman la atención, como por ejemplo los juegos, la fiesta de vinculación al tema, el empleo de materiales o recursos gráficos y didácticos atractivos para los estudiantes, el generar expectativa y curiosidad en el momento adecuado, la forma dinámica de narrar el mito, y de relacionarlo con la realidad actual, el trabajo en grupo para fines comunes, en donde cada estudiante es actor vital del proceso grupal

Este ambiente debe estar cargado de curiosidad, de divergencia, de preguntas sin resolver, en donde se pueda desplegar la imaginación y la inventiva sin ningún tipo de restricción.

A continuación se presenta el diseño didáctico:

4.4 DISEÑO DIDÁCTICO: FUSIÓN DEL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSKA Y EL ARTE MANGA

TEMA: fusión del mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga

OBJETIVO GENERAL: Fusionar el elemento literario del mito del maíz de la cultura Mhuysca y el elemento gráfico del arte manga a través de una historieta hecha a base de viñetas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar los elementos literarios del mito del maíz básicos para elaborar la historieta.
- Reconocer los elementos básicos del arte manga para elaborar una secuencia de viñetas.
- Crear personajes de arte manga inspirados en el mito del maíz.

CONTENIDOS:

1. Motivación al arte manga y el mito del maíz
2. Conocimientos previos del arte manga y el mito del maíz
3. Mito del maíz de la cultura Mhuysca
4. Configuración del arte manga
5. Salida pedagógica: “reconocimiento del contexto amerindio de la cultura Mhuysca”.
6. Los personajes del mito del maíz al estilo del arte manga
7. Modelación de personajes en el arte manga
8. Fondos y ambientación
9. Diálogos, onomatopeyas y metáforas
10. Líneas cinéticas
11. Fusión del mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Los espacios físicos, las herramientas de trabajo artístico propios del lenguaje plástico, los medios audiovisuales y los que ofrece la ciudad fuera de la escuela son determinantes en esta propuesta ya que interviene en la motivación generada para el ambiente escolar y de aprendizaje, por lo tanto es necesario tener en cuenta:

- Aula de clase con sus respectivos muebles sillas y mesas, aula de audiovisuales y lugares destinados para exposiciones
- Medios tecnológicos: televisión, DVD, grabadora, video beam, cd's.
- Elementos de ambientación; artículos referentes al arte manga y mito del maíz, bandas para la cabeza, tarjetas, bolsas y vasos decorados temáticamente, letras sueltas y piñata.
- Implementos de uso académico: portafolio, lápices, esferos, borrador, tajalápiz, reglas papel edad media, cartón paja, plastilina, arcilla, palillos para modelar, pinceles y pinturas determinadas por la técnica artística a desarrollar. Además de material de consulta como textos bibliográficos **EL DIBUJO MANGA. CAMARA S. & DURAN V. Texto de Mariana Escribano “Cinco mitos de la literatura Mhuysca”**.
- Medios extraescolares: Museos de la ciudad de Bogotá o resguardos indígenas de la cultura Mhuysca.

FUSIÓN DEL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSKA

TEMA N° 1: MOTIVACIÓN AL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
Motivar y generar curiosidad al estudiante por medio de una actividad lúdica el interés para conocer el arte manga y la fusión con el mito del maíz		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Antes del ingreso al sitio destinado para la actividad es necesario explicar el propósito y las condiciones de trabajo que se llevaran a cabo. • Recomendar guardar todos los objetos o elementos que se serán entregados al inicio de la actividad de desarrollo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudinal, valorando el comportamiento de los estudiantes frente a la explicación de la actividad y adecuado comportamiento en el aula.
Desarrollo Tiempo sugerido (30 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Generar el ingreso a los estudiantes al lugar donde se organizó la “fiesta”, entregando las bandas y demás objetos lúdicos propuestos para la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Cd's de música andina • Bandas para la cabeza con motivos indígenas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de tipo actitudinal teniendo en cuenta la socialización y compartir durante la sesión.

<p>Ver anexo N° 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirigir la “fiesta” procurando el propósito académico y dando a conocer por medio de la piñata, la música y demás medios, las temáticas sin mencionar que estas serán las que se estudiarán durante el periodo. • En la piñata se encuentra una serie de letras, las cuales formarán palabras ocultas definidas con el tema: “Fusión del arte manga y el mito del maíz de la cultura Mhuysca”. Es preciso que al caer la piñata cada estudiante tome varios objetos, reiterar el cuidado y conservación del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula asignada para artes o para la actividad. • Piñata o bolsa de papel, dulces, chocolates, tarjetas con dibujos ó álbumes, indígenas, pasabocas (arepas de maíz). Ver anexo N° 3 	
<p>Acabado Tiempo sugerido (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar el tiempo asignado para la "fiesta", socializar con los estudiantes frente a las expectativas que tienen hacia la clase. • Solicitar a los estudiantes los materiales necesarios para trabajar durante la próxima clase. • Pedir a los estudiantes colaborar con el aseo y orden del lugar asignado para esta actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de tipo actitudinal teniendo en cuenta el registro de participación oral

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Propiciar un ambiente de “fiesta” teniendo en cuenta que es una actividad académica y que debe responder al objetivo de la clase y al objetivo de la fusión del arte manga y el mito del maíz.
- Es necesario buscar apoyo y colaboración por parte de los estudiantes para que la actividad se lleve a cabo de forma tal que contribuya al fomento del respeto y la responsabilidad en el aula y al desarrollo de las competencias ciudadanas como habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas; las cuales permitirán una buena convivencia en la sociedad.
- Es importante registrar cada actividad realizada durante las clases, se sugiere el diario de campo como medio de apoyo y el empleo de otras herramientas con el fin de observar y analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje para fortalecer dicho proceso.
- Esta clase debe ser planeada con debida anticipación para que los recursos didácticos cumplan con los debidos requerimientos del propósito de la clase.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Es indispensable establecer la relación de esta clase con la siguiente y está basada en reiterar a los estudiantes el guardar los elementos entregados durante el inicio de la “fiesta”, tales como bandas para la cabeza, tarjetas, vasos, bolsas; ya que son el elemento gráfico inicial de arte manga y del mito del mito del maíz para abordar en las siguientes clases.

TEMA N° 2: CONOCIMIENTOS PREVIOS DEL ARTE MANGA Y EL MITO DEL MAÍZ

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
Identificar los conocimientos que tiene el estudiante acerca del arte manga y el mito del maíz, además de sus fortalezas en el lenguaje plástico dentro del trabajo en el aula.		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
<p>Inicio .Tiempo sugerido (5 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicar a los estudiantes sobre la actividad que se realizará la cual consiste en dos partes: en primer lugar realizar dibujos referentes a personajes manga y en segundo lugar cerrar con un debate referente a series manga. Es en este momento donde se establecen las condiciones de trabajo para la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de clase Tablero Marcador y borrador para tablero 	<ul style="list-style-type: none"> Actitudinal, valorando el comportamiento de los estudiantes frente a la explicación de la actividad y adecuado comportamiento en el aula.
<p>Desarrollo Tiempo sugerido (30 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante dibujará al estilo manga de acuerdo a sus conocimientos previos, se le sugiere la temática de personajes indígenas colombianos. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel Lápiz o carboncillo Borrador Tajalápiz 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo procedimental, teniendo presente como aplica los conocimientos previos del arte manga a través del dibujo.

<p>Acabado Tiempo sugerido (15 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza un debate el cual es organizado previamente por el docente durante la fase de inicio y teniendo en cuenta la forma como se llevará a cabo este. • Es necesario organizar una serie de preguntas relacionadas con los temas el arte manga japonés y el mito del maíz de la cultura Mhuysca teniendo en cuenta el objetivo general del tema a trabajar. • Solicitar a los estudiantes los objetos de la clase anterior e indagar sobre el conocimiento que tienen estos. • Con las letras que salieron de la piñata los estudiantes deberán trabajar en equipo e identificar las palabras secretas y formar la frase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clase • Sillas • Recursos propios para un debate 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo conceptual en donde el maestro lleva el Registro de participación oral y el estudiante inicia el manejo de su portafolio.
--	---	---

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Este es el momento donde se relaciona la clase anterior “motivación al arte manga y el mito del maíz”, ya que durante el debate se solicita a los estudiantes recordar lo sucedido durante la clase anterior y retomar los objetos entregados y su significado con los temas que se estudiarán durante el periodo. En esta clase el estudiante descubre la temática, expone sus conocimientos y experiencias adquiridas a lo largo de su vida cotidiana.
- Para la realización del debate se sugieren las siguientes preguntas las cuales son claves para la consecución del objetivo didáctico:
 1. ¿Qué fue lo primero que se hizo al entrar en la “fiesta”?,
 2. ¿qué observaron en el entorno?
 3. ¿qué escucharon?
 4. ¿qué había inscrito en la bolsa de maíz pira y en el vaso de masato de maíz?
- Observe, escuche atentamente y si es posible tome nota del comportamiento

de los estudiante durante el desarrollo de la clase, es decir en el momento en que realizan los dibujos estilo manga, trate de establecer conversaciones individuales pasando por cada puesto del salón de clase.

- El estudiante debe llevar un portafolio en el cual consigna de forma escrita las temáticas y actividades de cada clase, esta herramienta se convierte en el material didáctico más importante entre el docente y el estudiante ya que es el canal que permite observar el proceso de la clase y el cumplimiento de los objetivos propuestos inicialmente, a la vez este elemento puede ser decorado o ambientado según el gusto y creatividad del alumno

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Recoger los dibujos realizados por los estudiantes, estos deben tener la fecha y nombre del autor, cada uno será importante para el trabajo escolar de la siguiente clase y es que establece la relación entre estas, como herramienta de trabajo.
- Tener presente la frase que los estudiantes descubrieron como medio para recordar el tema que se trabajará durante las siguientes clases.

TEMA N° 3: MITO DEL MAÍZ DE LA CULTURA MHUYSKA

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
Conocer el mito del maíz con su componente semántico y semiótico para valorar las diferencias culturales entre nuestros antepasados y nuestro presente.		
Tiempo: 100 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 2hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (20 Min) <ul style="list-style-type: none"> Lectura del mito del maíz de la cultura Mhuysca. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de clase Documento de Mariana Escribano "Cinco mitos de la literatura Mhuysca o Chibcha. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitudinal, valorando su comportamiento frente a la actividad, interrogando al estudiante sobre la explicación dada.
Desarrollo Tiempo sugerido (30 Min) <ul style="list-style-type: none"> Revisar el texto leído y entre todos los estudiantes identificar y comparar el análisis semántico y semiótico que contiene el mito. 	<ul style="list-style-type: none"> Lápiz Papel 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo actitudinal y procedimental, teniendo presente como el estudiante participa y elabora su concepto y crítica.
Acabado Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> Exposición de los dibujos realizados durante la clase anterior. Socialización sobre lo 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de clase Disposición en mesa redonda. Sillas. 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo conceptual en donde el maestro hace el registro de participación oral y el estudiante continúa con el

observado en los dibujos. • Conversatorio sobre los aspectos más relevantes de la cultura Mhuysca	• Dibujos y cinta pegante	manejo de su portafolio
--	---------------------------	-------------------------

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- La lectura del mito se debe ser llevada a cabo de forma agradable, de tal manera que despierte la imaginación de los estudiantes y recree el escenario y los elementos de la narrativa del mito; para lograr este objetivo el docente puede realizar sonidos guturales, manejar diferentes tonos de voz y emplear objetos que produzcan sonidos propios de la historia.
- Realizar la exposición de los dibujos que se realizaron durante la clase anterior, retomando el proceso que se ha llevado hasta el momento, manteniendo la relación entre la clase anterior y la presente y manteniendo la secuencia didáctica de este diseño.
- Propiciar el diálogo crítico, responsable y respetuoso frente a los trabajos de los demás compañeros reiterando el desarrollo de las competencias ciudadanas en cuanto a las habilidades comunicativas.
- Se recomienda para el conversatorio iniciar con la pregunta: ¿Qué conoce el estudiante sobre la comunidad Mhuysca?, esto propiciará la inquietud de cada uno en indagar sobre su pasado cultural y el origen de elementos básicos de la vida actual que rodea el contexto en el cual se desarrollan.
- Revisar el portafolio y exigir que este contenga todo lo necesario del análisis semántico y semiótico del mito del maíz, este permitirá tener la mayor información posible para las clases posteriores en la construcción de la narrativa expresiva del mito del maíz en el arte manga.
- Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es pertinente dejar tareas, las cuales deben ser motivantes y generadoras de procesos de búsqueda de información ya que significan la base para aprender a investigar desarrollando habilidades cognitivas en los estudiantes.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Tarea en casa, para la próxima clase cada estudiante debe traer el personaje de arte manga de su preferencia y los materiales sugeridos por el docente. A partir de esta clase se establece una relación muy estrecha tanto con las clases anteriores como con las siguientes en la medida en que las temáticas comienzan a encadenarse para la construcción de los personajes estilo manga del mito del maíz.

TEMA Nº 4: CONFIGURACIÓN DEL ARTE MANGA

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos básicos para dibujar arte manga. • Desarrollar habilidades motrices en la construcción de los elementos del arte manga 		
Tiempo: 5 semanas	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema 5 horas de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
<p>Inicio . Tiempo sugerido (20 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de corto en donde se muestra la diferencia entre Shojo, Shonen Seinen y Kodomo, haciendo énfasis en la temática a trabajar durante la clase. • Realizar un conversatorio con el grupo acerca de lo visto durante el video 	<ul style="list-style-type: none"> • Video, CD • Televisor • D.V.D. • Salón de Audiovisuales • 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio.
<p>Desarrollo Tiempo sugerido (190 Min)</p> <p>Dibujo de los elementos básicos de personajes manga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de los ojos • Contorno del rostro • Estructura del cabello • Proporción corporal • Diseño del vestuario 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel edad media de 1 /8 • Lápiz 6b o carboncillo B • Borrador • Tajalápiz 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo conceptual y procedimental, teniendo presente el desarrollo motriz durante el proceso

<p>Acabado Tiempo sugerido (40 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizada cada clase se hará una exposición teniendo en cuenta la evolución del estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> Cinta pegante Portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo conceptual en donde el maestro lleva el registro y avance en el proceso de los estudiantes, a su vez ellos, continúa con el manejo de su portafolio personal.
---	---	---

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Buscar material audiovisual con anticipación, analizar su contenido de tipos de manga y las diferencias entre Shojo, Shonen, Seinen y Kodomo, mencionado en el marco teórico del proyecto de investigación referente a esta propuesta de diseño didáctico. Se puede hacer uso del internet como lugar donde se encuentran cortes de programas reconocidos de series manga.
- Recopilar material grafico que oriente la elaboración de dibujos estilo manga, es preciso recordar que éste no es un simple dibujo, contiene elementos simbólicos de la narrativa expresiva, se recomienda el texto bibliográfico **EL DIBUJO MANGA**. CAMARA S. & DURAN V.
- Es importante tener en cuenta que dentro del proceso plástico se requiere una secuencia de pasos como la sugerida en el orden que aparece en la secuencia de desarrollo y en el tiempo de trabajo. Es trascendental manejar el ritmo de trabajo de los estudiantes, no olvidando prever tareas a realizar por parte de los estudiantes en casa.
- Conversar con cada estudiante y consignar las memorias de dichas experiencias en el diario de campo y en el portafolio de cada estudiante.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Se establece la relación con la clase anterior analizando el personaje que el estudiante escogió según su preferencia con el concepto dado para la construcción del elemento particular.
- Para la siguiente clase se propone una salida pedagógica con el propósito fundamental de contextualizar al estudiante hacia el reconocimiento de algunos elementos culturales del altiplano cundiboyacense, específicamente la cultura Mhuysca donde se originó el mito del maíz, es necesario planear con anticipación esta actividad junto con las directivas de la institución educativa y que se convierte en una herramienta facilitadora del proceso educativo en cuanto al conocimiento del contexto cultural e histórico de la ciudad.

TEMA Nº 5: SALIDA PEDAGÓGICA: “RECONOCIMIENTO DEL CONTEXTO AMERINDIO DE LA CULTURA MHUYSKA”

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer vínculos entre la escuela y las imágenes de la cultura. • Reconocer la importancia de las expresiones artísticas en la comunicación de ideas y conceptos 		
Tiempo: Una jornada de clase	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: Una jornada de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio <ul style="list-style-type: none"> • Condicionado por el sitio que seleccionó el maestro 	<ul style="list-style-type: none"> • Condicionados por el tipo de salida planeada 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante la salida.
Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • El maestro debe planear la salida pedagógica teniendo en cuenta el propósito planteado en este diseño didáctico para evitar improvisaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Condicionados por el tipo de salida planeada 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio
Acabado <ul style="list-style-type: none"> • Finalizada la jornada se hace la socialización resaltando los logros obtenidos durante la misma 	<ul style="list-style-type: none"> • Condicionados por el tipo de salida planeada 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo conceptual en donde el maestro lleva el registro y avance en el proceso de los estudiantes, a

		su vez ellos, continúa con el manejo de su portafolio personal realizando un informe de la actividad.
--	--	---

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Para esta actividad se sugiere remitirse a la guía de sitios turísticos de la ciudad de Bogotá donde se encuentre básicamente exposiciones o antecedentes históricos relacionados con la cultura Mhuysca, la familia Chibcha o el contexto amerindio del altiplano cundiboyacense. Se recomienda visitar: Museo del oro, Resguardo indígena Mhuysca de Sesquilé en Cundinamarca, Hemeroteca Nacional.
- Invitar a los estudiantes mantener el orden y respeto hacia el lugar que se visita fomentando las habilidades emocionales y comunicativas de las competencias ciudadanas, la importancia que tiene la ciudad como ambiente generador de conocimiento e integrador en la escuela.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- El estudiante debe llevar los materiales acordados con el profesor para la siguiente clase, estos darán el inicio a la construcción del mito del maíz a partir del elemento gráfico del arte manga y la construcción del dibujo básicos trabajados durante las anteriores clases.
- Tarea en casa: Realizar un escrito sobre lo observado en la salida para ser socializado durante la siguiente clase.

TEMA N° 6: LOS PERSONAJES DEL MITO DEL MAÍZ AL ESTILO DEL ARTE MANGA

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el personaje principal y los personajes secundarios del mito del maíz, haciendo uso de los elementos para dibujar manga. 		
Tiempo: 100 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 2 horas de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (20 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Se utiliza este tiempo para socializar los escritos de la salida pedagógica y retomar los bocetos archivados en el portafolio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Escritos realizados sobre la salida pedagógica. • Bocetos archivados en el portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio.
Desarrollo Tiempo sugerido (60 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar los personajes principales- secundarios del mito del maíz teniendo en cuenta los elementos trabajados y el recurso literario del mito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Papel edad media de 1 /8 • Lápiz 6b o carboncillo B • Borrador • Tajalápiz 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo procedimental teniendo en cuenta que el profesor orienta las características teniendo presente los elementos semánticos y semióticos del mito.
Acabado Tiempo sugerido (20 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Creación colectiva de una historieta en un collage, 	<ul style="list-style-type: none"> • Una pared o muro. • Cinta de enmascarar 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal, tomando en consideración las relaciones interpersonales

reflejando una situación actual, tomando elementos del pasado y conceptos de dibujo manga.		entre los estudiantes y llevando el registro pertinente.
--	--	--

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Socialización por parte de los estudiantes con los escritos de la salida pedagógica y los conocimientos adquiridos sobre la cultura o la historia de los Chibchas o Mhuyscas.
- Para la actividad de desarrollo es posible identificar cada uno de los personajes del mito, tanto principales como secundarios y cada estudiante elabora el dibujo manga de uno de ellos teniendo en cuenta los rasgos físicos, emocionales y circunstanciales en que gira la historia. Es indispensable retomar el análisis semántico y semiótico del mito.
- En esta parte del proceso es importante que el maestro haga un alto en el camino para dialogar con los estudiantes así establecer las fortalezas, debilidades y sugerencias, tendientes a mejorar los procesos de retroalimentación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la fusión de los dos elementos culturales.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- De manera más evidente las relaciones entre las clases anteriores y las siguientes son más claras, ya que ejercen un entrecruzamiento de información que permite utilizar las herramientas de la narrativa expresiva del arte manga en este caso se realiza con los elementos trabajados para realizar dibujos manga y la utilización del recurso literario del mito del maíz de la cultura Mhuysca.
- Tarea: Solicitud de plastilina de diversos colores para la siguiente clase

TEMA N° 7: MODELACIÓN DE LOS PERSONAJES EN EL ARTE MANGA

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el modelado en plastilina de un personaje del mito del maíz al estilo manga. • Utilizar otras formas expresivas del lenguaje plástico. 		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (5 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la actividad y condiciones de trabajo • El estudiante debe Seleccionar de su portafolio el personaje Mhuysca que va a moldear. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio
Desarrollo Tiempo sugerido (35 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del personaje haciendo uso de sus habilidades motrices y los materiales traídos a la clase (trabajo individual). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Mesas y sillas • Plastilina, arcilla o pasta de harina. • Palitos de paleta para ayudar a moldear 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo procedimental teniendo en cuenta que el profesor orienta las características teniendo presente los elementos semánticos y semióticos del mito.
Acabado Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Exposición y socialización de los resultados obtenidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio para los trabajos de exposición 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal, tomando en consideración las relaciones interpersonales entre los

		estudiantes y llevando el registro pertinente
--	--	---

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Según la facilidad y adquisición de materiales se sugiere trabajar con plastilina, arcilla o pasta de harina.
- Establecer diálogos y observaciones con los estudiantes referentes al modelado que se encuentran elaborando y a la técnica artística para lograr mayor calidad partiendo de las habilidades cognitivas de cada uno.
- Tener en cuenta el esfuerzo y dedicación del alumno lo cual es preponderante para el proceso evaluativo, para la adquisición del conocimiento frente al propósito de fusionar dos culturas especialmente de reconocer el origen cultural colombiano, la preservación y respeto del mismo.
- Durante la actividad de acabado generar un ambiente que estimule el pensamiento crítico sobre los trabajos de los demás compañeros, la capacidad de orientar recomendaciones en pro de construir entre todos el conocimiento.
- El estudiante debe llevar permanente su portafolio (ver anexo 4) porque hará uso de él continuamente.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Se le recomienda al maestro recoger los trabajos de los estudiantes para una posterior utilización; esto determina la correlación y dependencia con la siguiente clase.

TEMA N° 8: FONDOS Y AMBIENTACIÓN

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar la representación de una escenografía para destacar los personajes del mito del maíz y el contexto donde se desarrolla la historia. 		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	METODOLOGIA DE EVALUACIÓN
<p>Inicio Tiempo sugerido (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de video en donde se resaltan las características básicas de una escenografía, fondo o ambientación. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase o de audiovisuales • Video • Televisor o video beam 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio.
<p>Desarrollo Tiempo sugerido (30 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar en el 1/8 de papel edad media la escenografía y ambientación de los escenarios planteados en el mito del maíz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel edad media de 1 /8 • Lápiz 6b o carboncillo B • Borrador • Tajalápiz • Portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo procedimental teniendo en cuenta que el profesor orienta las características teniendo presente los elementos semánticos y semióticos del mito.
<p>Acabado Tiempo sugerido (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debate: Cada estudiante muestra su propuesta creativa, expone las características de la ambientación. El grupo comenta en torno a cada trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas. • Mesas • Moderador • trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal, tomando en consideración las relaciones interpersonales entre los estudiantes y llevando el registro pertinente

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- El maestro debe recurrir a la elaboración o consecución de un video relacionado con el tema, se le sugiere revisar en you tube videos de canciones antiguas diseñadas con series manga. Los fondos y ambientación constituyen el contexto en el cual surge la historia y determinan en buena parte los sentimientos de los personajes ante los sucesos que acontecen la historia.
- Preparar la clase con anticipación y analizar el video que presentará con el fin de estar documentado sobre la temática de la clase y brindar una correcta explicación.
- Para la actividad de desarrollo se sugiere que cada estudiante tome una o dos escenas del texto del mito del maíz de acuerdo al tiempo destinado y a las destrezas de cada uno frente al dibujo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Retomar la lectura del mito del maíz y la información que cada estudiante tiene dentro del portafolio, esta es la relación con la siguiente clase, debido a que dichas memorias se emplearán para la construcción de los diálogos referidos en la historia y son el elemento literario del mito del maíz representado en el arte manga.
- Tarea en casa: Elaborar una maqueta de la ambientación para los personajes en plastilina.

TEMA N° 9: DIÁLOGOS, ONOMATOPEYAS Y METÁFORAS

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
Identificar los recursos narrativos para una adecuada clasificación y organización de los diálogos		
Tiempo: 100 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 2 horas de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> El docente iniciara la sesión explicando que son las onomatopeyas, las metáforas y los bocadillos. Revisión de las maquetas 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de clase Láminas ilustrativas Mapa mental Tablero Marcador Borrador para tablero 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio
Desarrollo Tiempo sugerido (50 Min) <ul style="list-style-type: none"> Lectura del mito Identificación de diálogos, metáforas y onomatopeyas. Juego lúdico de clasificación. (ver anexo N° 5). 	<ul style="list-style-type: none"> Mito del maíz Portafolio Bolsa de papel Tijeras, papel 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo conceptual y procedimental teniendo en cuenta que el profesor orienta las características teniendo presente los elementos semánticos y semióticos del mito.
Acabado Tiempo sugerido (40 Min) <ul style="list-style-type: none"> Construcción de información de los bocadillos y las bases para darle la forma final a la expresión de los personajes, 	<ul style="list-style-type: none"> Papel edad media de 1 /8 Lápiz 6b o carboncillo B Borrador Tajalápiz portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo actitudinal y procedimental, tomando en consideración las relaciones interpersonales entre los

tomando los elementos de la actividad de desarrollo trabajados anteriormente.		estudiantes y llevando el registro pertinente.
---	--	--

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- La clase va a ser de tipo lúdico y de carácter grupal, pero al final el objetivo es aclarar conocimientos respectivos a la forma de organizar los diálogos en la secuencia narrativa.
- La lectura del mito no es necesaria retomarla como se hizo durante el tema No. 3, es preciso que los estudiantes sean quienes la recrean a partir de la lectura y empleando los conocimientos lectores narrativos transmitidos por el docente.
- El propósito del juego lúdico de clasificación es fortalecer el trabajo en equipo para la consecución de un fin común, en este caso es la fusión del arte manga y el mito del maíz; propicia el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas, la facilidad de relacionar e interpretar los sucesos a partir de la realidad de los estudiantes que finalmente interactúan con su contexto y pertenecen a una sociedad.
- Tener en cuenta que toda esta información es vital para el portafolio y que a pesar del trabajo individual el proceso de enseñanza y aprendizaje se convierte en una construcción grupal o colectiva que se verá reflejada en la clase final con la elaboración de toda la secuencia narrativa del mito, pero donde cada estudiante elaborará una viñeta con sus respectivos contenidos gráficos y literarios.
- Las maquetas se revisan y si es posible acuden al proceso evaluativo como formador de la responsabilidad generada durante el proceso educativo en la escuela. Se dejan en un lugar separado para una posterior exposición una vez finalizado el periodo académico como reseña del avance de los estudiantes en el curso.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- La construcción de los bocadillos generan el punto de partida para la siguiente clase y que preparan la recreación literaria del mito, es decir que da continuidad a la estructura de la forma en que se cuenta la historia con la narrativa expresiva del arte manga.

TEMA N° 10: LÍNEAS CINÉTICAS

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
Identificar el recurso narrativo de la línea cinética		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
<p>Inicio Tiempo sugerido (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> El maestro explicará el concepto de línea cinética destacando su importancia dentro de la acción. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de clase Láminas ilustrativas Tablero Marcador y borrador para tablero 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio.
<p>Desarrollo Tiempo sugerido (40 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicación del concepto de línea cinética: El estudiante incorpora a sus bocetos líneas cinéticas para darle movimiento a sus personajes (ver anexo N° 6). 	<ul style="list-style-type: none"> Mito del maíz Portafolio. Papel edad media de 1 /8 Lápiz 6b o carboncillo B Borrador tajalápiz 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo conceptual y procedimental teniendo en cuenta el proceso realizado en el portafolio.
<p>Acabado Tiempo sugerido (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada estudiante hará una revisión del trabajo realizado hasta el momento haciendo un intercambio de bocetos 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo de portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> De tipo actitudinal y procedimental, tomando en consideración las relaciones interpersonales entre los

para retroalimentación del proceso.		estudiantes y llevando el registro pertinente.
-------------------------------------	--	--

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- El maestro solicita a los estudiantes un registro de su concepto sobre el trabajo de su compañero, para que el maestro se autoevalúe y retroalimente con el fin de anexarlo al diario de campo.
- Es importante leer con anticipación el anexo explicativo de las líneas cinéticas y la realización de ejercicios previos que aseguren el proceso de enseñanza adecuadamente.
- Durante el proceso recorrido los estudiantes tienen construida la secuencia narrativa del mito del maíz, es decir que el profesor culminará pronto los objetivos propuestos y observa las evidencias suficientes recopiladas en las memorias del diario de campo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Preparación para la propuesta final. Una vez identificado y construido los recursos narrativos, diseñado y ambientado los personajes del mito del maíz cada estudiante elabora una viñeta correspondiente a la narrativa de la historia, es necesario ir preparando como tarea en casa el boceto para poder llevarlo al lenguaje plástico.

TEMA N° 11: FUSIÓN DEL MITO DEL MAÍZ Y EL ARTE MANGA

OBJETIVO DIDÁCTICO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la forma de elaborar la secuencia de la historieta para fusionar el mito del maíz y el arte manga • Valorar conservar y enriquecer el legado cultural dejado por la cultura Mhuysca 		
Tiempo: 50 minutos	Asignatura: Artes Plásticas	Horas por tema: 1 hora de clase
ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
Inicio Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Partiendo de los elementos manejados en el portafolio, organizar la secuencia de las viñetas (ver anexo N° 6). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Portafolio 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal teniendo en cuenta que el profesor observa la disposición y participación del estudiante durante el ejercicio.
Desarrollo Tiempo sugerido (40 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Se procede a la elaboración de la secuencia narrativa del mito con la aplicación de todos los elementos vistos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mito del maíz • 1 pliego cartón paja • Lápiz 6b o carboncillo B • Pintura - pinceles • Espacio grande para trabajar y armar. 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo conceptual y procedimental teniendo en cuenta el proceso realizado en el portafolio.
Acabado Tiempo sugerido (10 Min) <ul style="list-style-type: none"> • Exposición final del proyecto que se hará en un espacio o jornada acordado entre 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro o auditorio en donde se puede armar y exponer la secuencia. • Silicona, pistola de silicona 	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo actitudinal y procedimental, tomando en consideración las relaciones interpersonales

docente y directivas. • Socializar la experiencia con los estudiantes.	• Decoración alusiva al mito.	entre los estudiantes y llevando el registro pertinente.
---	-------------------------------	--

OBSERVACIÓN PARA EL MAESTRO

- Es indispensable organizar a los estudiantes en grupos de máximo tres personas a quienes se les distribuirán las viñetas equitativamente y quienes elaborarán las mismas en un tamaño de un pliego de cartón paja, en donde dibujarán la parte de secuencia y la pintarán con los materiales acordados entre maestro y estudiantes. Gran parte de este trabajo se puede organizar con anticipación o como tarea en casa desde la clase anterior, para evitar hacer trabajos con apuros y sin la debida dedicación exigida en la escuela.
- La socialización de esta experiencia pedagógica debe ser planeada de tal forma que retroalimente el proceso desde cada una de las etapas vividas, debe ser nutrida con interrogantes relacionados con la temática, la adquisición del conocimiento cultural del estudiante, su relación con el mundo que le rodea, el papel que juega dentro de la sociedad como constructor y defensor de su cultura nacional, finalmente el desarrollo de las competencias ciudadanas como actor activo dentro de su comunidad. (si es posible grabar esta actividad como evidencia del cierre para el diario de campo)
- Posteriormente se hará la exposición final del diseño didáctico en un auditorio o teatro. Se sugiere un tiempo dentro de la misma clase, pero el docente puede utilizar otro tiempo adecuado según previa preparación con la institución educativa.
- Para la presentación de dicha exposición se hará la debida publicidad y ambientación acorde al mito del maíz.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- Aplicación de los conceptos trabajados durante el trabajo del diseño a la propuesta final. Esta clase retroalimenta todos los procesos de enseñanza y aprendizaje abordados durante las clases anteriores, estableciendo una relación durante el trabajo final de la secuencia narrativa del mito del maíz fusionado con el arte manga.

5. CONCLUSIONES

Las conclusiones de la presente investigación se hicieron de acuerdo al enfoque etnográfico de esta y con base en el desarrollo de los objetivos específicos planteados y marco teórico, en general con los aspectos que se desarrollaron a través del proceso de la investigación. Con estas conclusiones se pretende dar respuesta al objetivo general del proyecto y a las sub-preguntas que se generan de él.

- Se logró el objetivo de fusión porque se encontraron elementos comunes entre el mito del maíz y el arte manga, lo gráfico y lo literario se logran combinar gracias a la relación que existe entre ambos temas y esta relación se puede fortalecer teniendo en cuenta el buen análisis semántico y semiótico que brinda el elemento literario del mito del maíz y que se traduce en la representación gráfica que se hace a través del arte manga.
- Luego de realizar un análisis minucioso sobre los textos y autores especializados en didáctica, se concluye que el texto de Antonio Rivilla, reúne la actualidad, vigencia y claridad de los conceptos necesarios para la elaboración de un diseño didáctico acordes a la educación del mundo contemporáneo.
- El diseño didáctico propuesto, es una herramienta pedagógica de gran valor para el docente porque rescata el saber hacer con sentido crítico y un propósito definido; la secuencialización lógica de actividades es vital para el engranaje del proyecto.
- El diseño didáctico planteado es la puerta de entrada para innovar, generar nuevas propuestas, trabajar otras temáticas y lenguajes artísticos, trabajar en equipo con otras asignaturas, buscar la interdisciplinariedad y generar espacios de investigación en los estudiantes.
- El docente a través de los registros consignados en los diarios de campo crea espacios de reflexión acerca de sus debilidades y fortalezas tendientes a

mejorar su labor pedagógica. Este diseño didáctico exige dicha reflexión y se evidencia en la evaluación y en las observaciones al maestro para cada clase.

- La semántica y la semiótica del mito del maíz constituyeron el pilar del proceso del diseño didáctico porque el guión de la historia analizado a fondo enriqueció la propuesta gráfica planteada.
- Este proyecto contribuyó a integrar la comunicación, la expresión y el arte; la comunicación porque abre espacios para socializar los intereses de los jóvenes, lo que saben y lo que desean aprender; la expresión porque les permite sacar a flote, su experiencia, vivencias y expectativas y el arte porque es el medio que los lleva a trascender sus conocimientos, sueños y perspectivas, además potenció el desarrollo de las competencias ciudadanas y sus diferentes habilidades.
- El arte manga puede ser el punto de partida para potenciar procesos de enseñanza que difícilmente se alcanzan con didácticas tradicionales y que poco motivan a los estudiantes. El arte manga puede ser considerado como una herramienta didáctica que integra al estudiante con la identidad y apropiación de su propia cultura.
- El arte manga facilita el acercamiento a temas concretos de un modo entretenido y motivante, estimula la reflexión y sensibilización sobre los orígenes culturales para asumir una capacidad crítica frente a la realidad de su contexto.
- Este arte captura el interés tanto de los docentes como de los estudiantes del área de artística, y se convierte asimismo como un eficaz vehículo en la elaboración de un diseño didáctico: un arte que se encuentra en su contexto de vivencia, y porque no decir en su contexto de experiencia.
- Tras aplicar la prueba piloto se concluye que los resultados fueron positivos porque el estudiante se involucró a nivel literario con la mitología colombiana, la representó gráficamente haciendo uso de los elementos del arte manga, estableció otra forma de mirar hacia nuestro pasado mestizo, logró retomar un aspecto de nuestra cultura colombiana y darle un nuevo enfoque a través del arte manga y fortaleció sus procesos de expresión gráfica.

- Algunas de las muestras de los trabajos de la mitología colombiana realizados en la prueba piloto, participaron en la invitación hecha por el CADEL de la localidad Rafael Uribe Uribe, en la feria local, llamando la atención de los colegios, docentes y directivos participantes de la misma, lo cual generó su posterior invitación a la feria pedagógica distrital “Bogotá en Clase, La capital enseña sus logros en educación” en el centro comercial Ciudad Tunal, de la ciudad de Bogotá en el año 2009.

6. RECOMENDACIONES

- Como sugerencia se plantea utilizar otros mitos o leyendas colombianas, o elementos culturales autóctonos de nuestros rasgos ancestrales, amerindios o mestizos.
- Se sugiere que el maestro propicie un ambiente que identifique al joven con la temática a trabajar, en este caso todo el contexto en el que surgió el mito del maíz. Tener al joven inmerso en su proceso de aprendizaje, significa tener la capacidad de conectar las demás asignaturas con el tema que se está trabajando, en un futuro. Tampoco debemos olvidar que el joven viene con unos conocimientos previos muy valiosos, entre los cuales se destacan nociones de arte manga, deben servir de soporte para fortalecer el proyecto que se trabaja.
- Es necesario que antes de replantear la guía del diseño didáctico con otro elemento cultural, se realice un análisis semántico y semiótico de este componente a trabajar.
- Los tiempos para cada clase que se sugieren en el diseño didáctico están sujetos a cambios de acuerdo a la institución educativa donde el docente que retome esta propuesta trabaje.

BIBLIOGRAFIA

1. BARCO. J. M. (2003) Una Aproximación al Énfasis en Educación Artística. Bogotá: Colombia.
2. CAMARA S. & DURAN V. (2006). El Dibujo Manga. (1ra Ed.). Barcelona, España: Parramón.
3. CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA (1991). Santa fé de Bogotá. Ediciones Emsfasar. Derechos reservados.
4. Definición de Manga. Recuperado el 15 de Marzo de 2009, en <http://www.definicionabc.com/general/manga.php>
5. Escrito por Toni Boix el día 2 Noviembre, 2006, recuperado de <http://www.zonanegativa.com/?p=3567>.
6. ESCRIBANO. Mariana. (2000). Cinco mitos de la literatura oral Mhuysca o Chibcha. Colombia, Santa fé de Bogotá. Semper ediciones.
7. FRANCO M. & ROSALES M. (2001) Didáctica General. Bogotá. Ediciones Universidad de la Sabana.
8. LANGEBAEK. Henrik. C. (1987). Mercados poblamiento e integración étnica entre Muisca s. XVI. Colombia. Colección bibliográfica Banco de la República.
9. LERARDO Esteban (2009). Mito, Arte y Pensamiento. Diferencia entre mito y Leyenda. Re Recuperado el 25 de Abril del 2009 en: <http://www.temakel.com/diferenciasmitoyleyenda.htm>
10. MEN. Ley General de Educación. República de Colombia. Ley 115 febrero 8 de 1994.
11. MEN. Lineamientos curriculares educación artística (2000). Bogotá.
12. Plan decenal de educación 2006 – 2016. La escuela más allá del sistema educativo.

13. PRIETO, M. (2006) Mitos y dioses Chibchas. Bogotá: Editorial Magisterio
14. RIVILLA & SALVADOR (2002). Didáctica General. Madrid, España. Pearson. Prentice Hall.
15. HERNÁNDEZ. S. H, FERNÁNDEZ C. C & BAPTISTA L. P. (2002). Metodología de la Investigación. (2ª edición). México. Editorial Mc Graw - Hill
16. SCHMIEDER A. & J. 1960. Didáctica general (6ª edición). Buenos Aires. Editorial Losada, S.A.

ANEXO 1.

**PLANES OPERATIVOS TERCER PERIODO COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE
LA SABIDURIA**



COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA
PLAN DE ESTUDIOS
2009

AREA: ARTES PLASTICAS Y EDUCACION FISICA
ARTES PLASTICAS **PERIDO:** TERCERO

ASIGNATURA:
GRADO: DÉCIMO

DOCENTE: EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO

COMPETENCIA: Interpretativa, Argumentativa y Prepositiva

ESTANDAR AREA: MANIFESTACIÓN DE SU CAPACIDAD CREADORA Y EL GUSTO POR SUS CUALIDADES ESTÉTICAS A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES EXPRESIONES ARTÍSTICAS, TRANSFORMANDO SU CONTEXTO SOCIO – CULTURAL A LA LUZ DEL EVANGELIO.

ESTANDAR GRADO 10º: MANIFIESTA SU CAPACIDAD CREADORA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS Y TÉCNICAS EN UN PROCESO DE INTERACCIÓN CON SU ENTORNO SOCIO – CULTURAL

EJE PASTORAL: SER EXPRESIVO, SER CRÍTICO SOCIAL, E INTERACTUANTE Y TRANSFORMADOR DEL MEDIO

EJE TEMÁTICO: ARTE MANGA - MITOS Y LEYENDAS COLOMBIANOS VI, TALLER DE SENSIBILIZACIÓN I (CULTURAS URBANAS) Y PROPUESTA CREATIVA.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	INSTANCIA VERIFICADORA	SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> Arte Manga VI: Expresiones corporales, Escenografía y ambientación. Mitos y leyendas colombianos VI Taller de sensibilización: culturas urbanas 	<p>Comprende, valora y propone posibilidades expresivas con la cultura colombiana, el arte manga y los talleres de sensibilización</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos básicos en la narrativa de las expresiones corporales, la escenografía y la ambientación. Utilizar el arte manga como medio gráfico para darle vida a un mito o leyenda de la cultura colombiana. Expresar fluidez y divergencia en la proposición de imágenes del taller de sensibilización. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud participativa en las actividades desarrolladas. Presentación del taller de sensibilización en el cuaderno. Presentación de la propuesta creativa. Aplicación de la técnica propuesta para el bimestre. Calidad estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar en casa los elementos compositivos y las técnicas vistas en clase. Llevar al día los apuntes y desarrollar ordenadamente en el cuaderno los talleres y consultas propuestos. Llevar a clase los materiales propuestos para la misma.



**COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA
PLAN DE ESTUDIOS
2009**

AREA: ARTES PLASTICAS Y EDUCACION FISICA
ARTES PLASTICAS **PERIDO:** TERCERO

ASIGNATURA:
GRADO: NOVENO

DOCENTE: EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO

COMPETENCIA: Interpretativa, Argumentativa y Prepositiva

ESTANDAR AREA: MANIFESTACIÓN DE SU CAPACIDAD CREADORA Y EL GUSTO POR SUS CUALIDADES ESTÉTICAS A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES EXPRESIONES ARTÍSTICAS, TRANSFORMANDO SU CONTEXTO SOCIO – CULTURAL A LA LUZ DEL EVANGELIO.

ESTANDAR GRADO 9º: MANIFIESTA SU CAPACIDAD CREADORA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS COMPUESTAS EN UN PROCESO DE INTERACCIÓN CON SU ENTORNO SOCIO – CULTURAL.

EJE PASTORAL: SER EXPRESIVO, SER CRÍTICO SOCIAL, E INTERACTUANTE Y TRANSFORMADOR DEL MEDIO

EJE TEMÁTICO: ARTE MANGA Y MITOS COLOMBIANOS V, TALLER DE SENSIBILIZACIÓN I (CULTURAS URBANAS) Y PROPUESTA CREATIVA.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	INSTANCIA VERIFICADORA	SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> Arte Manga V: manos, pies y líneas cinéticas. Mitos y leyendas colombianos V Taller de sensibilización: culturas urbanas 	Comprende, valora y propone posibilidades expresivas con la cultura colombiana, el arte manga y los talleres de sensibilización	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos básicos en la narrativa expresiva de las manos, los pies y las líneas cinéticas. Utilizar el arte manga como medio gráfico para darle vida a un mito o leyenda de la cultura colombiana. Expresar fluidez y divergencia en la proposición de imágenes del taller de sensibilización. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud participativa en las actividades desarrolladas. Presentación del taller de sensibilización en el cuaderno. Presentación de la propuesta creativa. Aplicación de la técnica propuesta para el bimestre. Calidad estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar en casa los elementos compositivos y las técnicas vistas en clase. Llevar al día los apuntes y desarrollar ordenadamente en el cuaderno los talleres y consultas propuestos. Llevar a clase los materiales propuestos para la misma.



**COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA
PLAN DE ESTUDIOS
2009**

AREA: ARTES PLASTICAS Y EDUCACION FISICA
ARTES PLASTICAS

PERIDO: TERCERO

ASIGNATURA:
GRADO: OCTAVO

DOCENTE: EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO

COMPETENCIA: Interpretativa, Argumentativa y Prepositiva

ESTANDAR AREA: MANIFESTACIÓN DE SU CAPACIDAD CREADORA Y EL GUSTO POR SUS CUALIDADES ESTÉTICAS A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES EXPRESIONES ARTÍSTICAS, TRANSFORMANDO SU CONTEXTO SOCIO – CULTURAL A LA LUZ DEL EVANGELIO.

ESTANDAR GRADO 8°: Manifiesta SU CAPACIDAD CREADORA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS BÁSICAS EN UN PROCESO DE INTERACCIÓN CON SU ENTORNO SOCIO – CULTURAL.

EJE PASTORAL: SER EXPRESIVO, SER CRÍTICO SOCIAL, E INTERACTUANTE Y TRANSFORMADOR DEL MEDIO

EJE TEMÁTICO: ARTE MANGA - MITOS Y LEYENDAS COLOMBIANOS IV, TALLER DE SENSIBILIZACIÓN I (CULTURAS URBANAS) Y PROPUESTA CREATIVA.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	INSTANCIA VERIFICADORA	SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> Arte Manga IV: símbolos expresivos y diseño de vestuarios. Mitos y leyendas colombianos IV Taller de sensibilización: culturas urbanas 	<p>Comprende, valora y propone posibilidades expresivas con la cultura colombiana, el arte manga y los talleres de sensibilización</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos básicos en la narrativa expresiva de los símbolos expresivos y el diseño de vestuarios. Utilizar el arte manga como medio gráfico para darle vida a un mito o leyenda de la cultura colombiana. Expresar fluidez y divergencia en la proposición de imágenes del taller de sensibilización. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud participativa en las actividades desarrolladas. Presentación del taller de sensibilización en el cuaderno. Presentación de la propuesta creativa. Aplicación de la técnica propuesta para el bimestre. Calidad estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar en casa los elementos compositivos y las técnicas vistas en clase. Llevar al día los apuntes y desarrollar ordenadamente en el cuaderno los talleres y consultas propuestos. Llevar a clase los materiales propuestos para la misma.



COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA
PLAN DE ESTUDIOS
2009

AREA: ARTES PLASTICAS Y EDUCACION FISICA
ARTES PLASTICAS **PERIDO:** TERCERO

ASIGNATURA:
GRADO: SEPTIMO

DOCENTE: EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO

COMPETENCIA: Interpretativa, Argumentativa y Prepositiva

ESTANDAR AREA: MANIFESTACIÓN DE SU CAPACIDAD CREADORA Y EL GUSTO POR SUS CUALIDADES ESTÉTICAS A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES EXPRESIONES ARTÍSTICAS, TRANSFORMANDO SU CONTEXTO SOCIO – CULTURAL A LA LUZ DEL EVANGELIO.

ESTANDAR GRADO 7°: MANIFIESTA SU CAPACIDAD CREADORA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS ELEMENTALES EN UN PROCESO DE INTERACCIÓN CON SU ENTORNO SOCIO – CULTURAL.

EJE PASTORAL: SER EXPRESIVO, SER CRÍTICO SOCIAL, E INTERACTUANTE Y TRANSFORMADOR DEL MEDIO

EJE TEMÁTICO: ARTE MANGA - MITOS Y LEYENDAS COLOMBIANOS III, TALLER DE SENSIBILIZACIÓN I (CULTURAS URBANAS) Y PROPUESTA CREATIVA.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	INSTANCIA VERIFICADORA	SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Arte Manga III: movimiento y gestos • Mitos y leyendas colombianos III • Taller de sensibilización: culturas urbanas 	<p>Comprende, valora y propone posibilidades expresivas con la cultura colombiana, el arte manga y los talleres de sensibilización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos básicos en la narrativa expresiva del movimiento y los gestos. • Utilizar el arte manga como medio gráfico para darle vida a un mito o leyenda de la cultura colombiana. • Expresar fluidez y divergencia en la proposición de imágenes del taller de sensibilización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud participativa en las actividades desarrolladas. • Presentación del taller de sensibilización en el cuaderno. • Presentación de la propuesta creativa. • Aplicación de la técnica propuesta para el bimestre. • Calidad estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar en casa los elementos compositivos y las técnicas vistas en clase. • Llevar al día los apuntes y desarrollar ordenadamente en el cuaderno los talleres y consultas propuestos. • Llevar a clase los materiales propuestos para la misma.



**COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA
PLAN DE ESTUDIOS
2009**

AREA: ARTES PLASTICAS Y EDUCACION FISICA
ARTES PLASTICAS **PERIDO:** TERCERO

ASIGNATURA:
GRADO: SEXTO

DOCENTE: EDGARDO FRANCISCO PIMENTEL RIAÑO

COMPETENCIA: Interpretativa, Argumentativa y Prepositiva

ESTANDAR AREA: MANIFESTACIÓN DE SU CAPACIDAD CREADORA Y EL GUSTO POR SUS CUALIDADES ESTÉTICAS A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES EXPRESIONES ARTÍSTICAS, TRANSFORMANDO SU CONTEXTO SOCIO – CULTURAL A LA LUZ DEL EVANGELIO.

ESTANDAR GRADO 6°: MANIFIESTA SU CAPACIDAD CREADORA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS EN UN PROCESO DE INTERACCIÓN CON SU ENTORNO SOCIO – CULTURAL.

EJE PASTORAL: SER EXPRESIVO, SER CRÍTICO SOCIAL, E INTERACTUANTE Y TRANSFORMADOR DEL MEDIO

EJE TEMÁTICO: ARTE MANGA - MITOS Y LEYENDAS COLOMBIANOS II, TALLER DE SENSIBILIZACIÓN I (CULTURAS URBANAS) Y PROPUESTA CREATIVA.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	INSTANCIA VERIFICADORA	SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> Arte Manga II: Construcción del cuerpo y las expresiones faciales Mitos y leyendas colombianos II Taller de sensibilización: culturas urbanas 	Comprende, valora y propone posibilidades expresivas con la cultura colombiana, el arte manga y los talleres de sensibilización	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos básicos en la narrativa expresiva de la construcción del cuerpo y las expresiones faciales. Utilizar el arte manga como medio gráfico para darle vida a un mito o leyenda de la cultura colombiana. Expresar fluidez y divergencia en la proposición de imágenes del taller de sensibilización. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud participativa en las actividades desarrolladas. Presentación del taller de sensibilización en el cuaderno. Presentación de la propuesta creativa. Aplicación de la técnica propuesta para el bimestre. Calidad estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar en casa los elementos compositivos y las técnicas vistas en clase. Llevar al día los apuntes y desarrollar ordenadamente en el cuaderno los talleres y consultas propuestos. Llevar a clase los materiales propuestos para la misma.

ANEXO 2.

FOTOGRAFIAS DE LA PRUEBA PILOTO REALIZADA EN EL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA SABIDURIA



AUTOR: ANGIE CAROLINA NUÑEZ SIERRA

GRADO: 9C

TEMA: EL FAROL DE LAS NIEVES.

TÉCNICA: ROTULADOR SOBRE MADERA



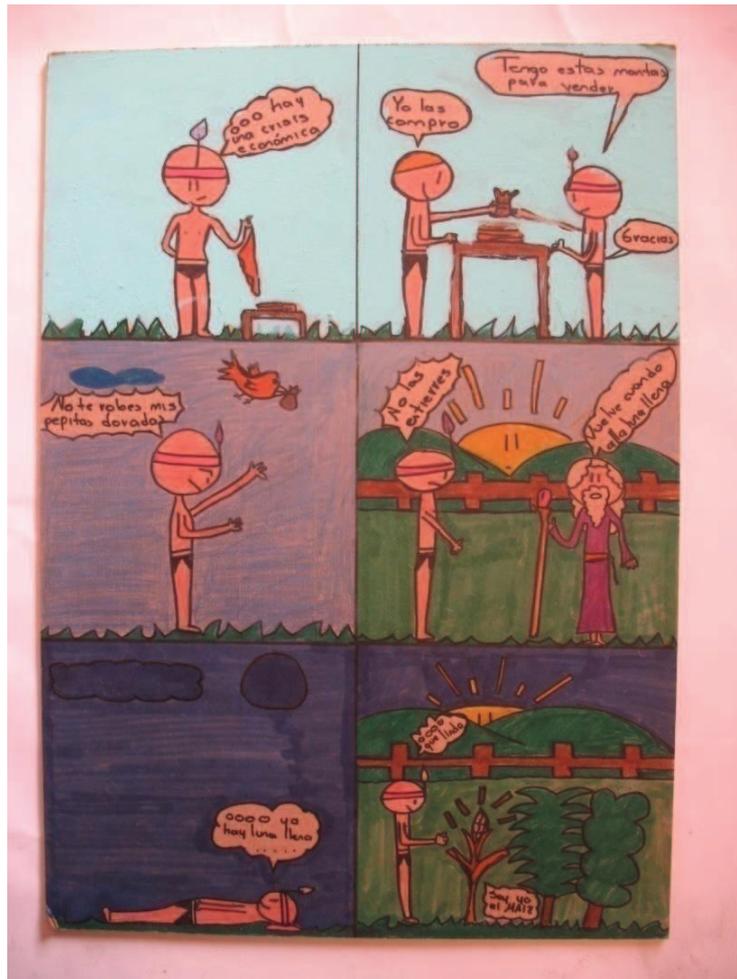
AUTOR: ANGIE LORENA BERNAL MENDEZ
GRADO: 9C
TEMA: LA HIJA DE KUWAI.
TÉCNICA: VINILO SOBRE MADERA



AUTOR: GLORIA ALEJANDRA VELANDIA LARA
GRADO: 9A
TEMA: HAY MUCHOS PECES EN EL RIO
TÉCNICA: VINILO SOBRE MADERA



AUTOR: LAURA CAMILA IBAGON
GRADO: 8B
TEMA: BACHUE
TÉCNICA: VINILO SOBRE MADERA



AUTOR: PAMELA YOHASNY AVILA PEDROZA
GRADO: 8C
TEMA: EL MITO DEL MAIZ
TÉCNICA: ROTULADOR SOBRE MADERA



AUTOR: SHARON ADRIANA ARIAS ALDANA
 GRADO: 7B
 TEMA: EL FUEGO
 TÉCNICA: LÁPICES DE COLOR SOBRE MADERA



AUTOR: MONICA SANTOS VARGAS
GRADO: 9A
TEMA: LA HIJA DE KUWAI
TÉCNICA: LAPICES DE COLOR SOBRE MADERA



AUTOR: LINA MARCELA ROJAS ARDILA
GRADO: 8B
TEMA: LA NOCHE
TÉCNICA: LAPICES DE COLOR SOBRE MADERA



AUTOR: ANDREA DEL PILAR TABORDA BARRIOS
GRADO: 6A
TEMA: BENGATU
TÉCNICA: VINILO SOBRE MADERA



AUTOR: LESLIE STELLA PARRA CALDERON
GRADO: 9A
TEMA: HISTORIA DEL SOL Y LA LUNA
TÉCNICA: VINILO SOBRE MADERA

ANEXO 3.

FIESTA DE VINCULACIÓN

DINÁMICA – PIÑATA - FIESTA

OBJETIVO: ordenar o sintetizar elementos distintos de un tema, relacionándolos entre sí. Puede ser utilizado para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiera dar.

MATERIALES:

- Piñata (de papel de colores, icopor o cartulina).
- Dulces, confeti, chocolates.
- Álbumes de figuras relacionadas con arte manga
- Minicuentos de mitos colombianos
- Muñecos pequeños de indígenas
- Bandas para la cabeza con motivos indígenas
- Plumas decorativas
- Antifaces con plumas y motivos indígenas.
- Un palo y un pañuelo oscuro
- Cd's con música andina
- Tarjetas de personajes manga con instrucciones al respaldo
- Bombas, serpentinas y festones.
- Maíz Pira (en bolsas de papel con el nombre Piracá)
- Masato (en un vaso con el nombre Mhuyquita)
- Cajas, canastos o recipientes para clasificar el producto de la piñata.
- Letras separadas que forman la palabra el mito del maíz de la cultura Mhuysca y el arte manga.

INSTRUCCIONES

Al ingresar los estudiantes al salón se les entrega una banda con motivos indígenas, y se les invita a degustar un pasabocas de maíz, ellos ingresan como invitados a la fiesta, una vez todos organizados en las sillas con sus respectivas bandas, se les indica que uno a uno va pasando a intentar romper la piñata con los ojos cerrados. Una vez rota la piñata, ellos recogen lo resultante de la piñata, y los clasifican en las cajas dispuestas para tal fin. Sobra decir que los dulces pasan a ser propiedad de quien los tome.

En la mitad del salón se dejan las letras que estaban separadas para formar las palabras de arte manga y mito del maíz. Luego se realiza una plenaria en donde se colectiviza la información resultante, el maestro dirige el proceso.

ANEXO 4.

DEFINICIÓN DE PORTAFOLIO

Es un registro de bocetos, de los trabajos y avances hechos por los estudiantes en un espacio de tiempo determinado, con un propósito definido; este registro se debe hacer de manera sistemática, ordenada y secuencial, es una herramienta que sirve para evidenciar los avances en el proceso del estudiante. Son utilizados en el proceso evaluativo.

Es considerado de vital importancia ya que muestra el avance del proceso y progreso del trabajo realizado por los estudiantes en esta propuesta.

El portafolio es un cuaderno de bocetos o dibujos hechos por el estudiante, el cual se sugiere sea en 1 / 8 de papel edad media. En este el estudiante consignará todos sus trabajos gráficos y escritos teóricos desarrollados a lo largo del proceso del diseño, dichos trabajos y escritos serán claves para la elaboración del proyecto final.

ANEXO 5.

BOCADILLOS, ONOMATOPEYAS Y METÁFORAS

Objetivo: identificar las diferencias entre diálogos, onomatopeyas y metáforas

Es necesario aclarar que **las onomatopeyas son** según Camara & Duran (2006): “los textos que aparecen fuera de las viñetas y que simbolizan el sonido de las cosas”³⁷, ejemplo: el sonido del ruido de la lluvia, el grito dado por Piracá cuando le fueron robados los granos de maíz.

Metáforas visuales: “muestran situaciones en las que el personaje experimenta un estado de ánimo completo. En definitiva refuerzan la expresión exagerando su significado y estableciendo una complicidad con el lector”³⁸, ejemplo: los ojos se salen de sus órbitas cuando Piracá se sorprende al ver los granos de oro convertidos en plantas.

Bocadillos: “en su interior se sitúan la mayoría de los textos que aparecen en un manga. El autor escoge el lugar indicado para cada bocadillo evitando que tape significativamente a algún personaje o elementos importantes del dibujo”³⁹.

Diálogo: es la comunicación verbal dada entre dos o más personas.

³⁷ Camara S. & Duran V. (2006). El Dibujo Manga. (1ra Ed.). Barcelona, España: Parramón. p. 94.

³⁸ Ibid. p. 97.

³⁹ Ibid. p. 90.

MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD SUGERIDA

- Mito del maíz
- Portafolio
- Bolsa de papel
- Tijeras, papel
- Papel edad media de 1 /8
- Lápiz 6b o carboncillo B
- Borrador
- Tajalápiz

INSTRUCCIONES

El docente realiza la explicación con respecto a los términos relacionados anteriormente (onomatopeya, metáfora visual, bocadillo y diálogo), luego, los estudiantes se distribuyen en 3 grupos para hacer la lectura del mito, asignando por grupo la identificación de las onomatopeyas, los diálogos y las metáforas visuales.

Posteriormente, el grupo de estudiantes escribe las onomatopeyas encontradas, los diálogos y las metáforas visuales en papeles respectivamente, para ser recortados y colocados en una bolsa, se mezclan y cada estudiante sacará un papel de la bolsa con el fin de reconstruir la secuencia del mito entre todos.

Finalmente, se ubican los diálogos y las onomatopeyas dentro de los bocadillos correspondientes.

Teniendo en cuenta que al final de la actividad todos deberán tener la misma información

ANEXO 6.

CONCEPTO DE LÍNEAS CINÉTICAS Y VIÑETA

Líneas cinéticas: “son líneas trazadas en cualquier dirección y en el interior de la viñeta. Por regla general, sustituyen al fondo dando por supuesto que el autor ya ha ubicado perfectamente al lector en el lugar en que transcurre la acción. Con las líneas cinéticas se pretende transmitir sensación de velocidad de dirección y de movimiento con el fin de crear una narración más dinámica”⁴⁰.

Viñeta: “dentro de la viñeta encontramos un elemento gráfico: la ilustración que halla en su interior; su grafismo por si solo debe proporcionarnos la mayor cantidad de información posible”⁴¹.

También hay un elemento narrativo o literario: los distintos textos que aparecen en el interior de los bocadillos o textos descriptivos; tal información debe ser muy sintética y elemental, no se trata de escribir enormes párrafos, sino de respetar el ritmo de acción con la cantidad de lectura imprescindible.

Finalmente existe un tercer contenido, también gráfico: la viñeta en sí. La mayoría de las veces utilizaremos la viñeta para encuadrar la acción; sin embargo, la viñeta por si sola constituirá un potentísimo elemento narrativo.

⁴⁰ Camara S. & Duran V. (2006). El Dibujo Manga. (1ra Ed.). Barcelona, España: Parramón. p. 96

⁴¹ *Ibíd.* p.86

ANEXO 7.

FOTOGRAFÍAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL - ESCUELA DE ARTES CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – FACULTAD DE EDUCACIÓN

FOTOGRAFÍAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL ESCUELA MINUTO DE DIOS – CUMD





Muestra práctica profesional I

FOTOGRAFIAS PRÁCTICA PROFESIONAL III - ESCUELA DE ARTES















ANEXO 8.

FOTOGRAFIA CON MIEMBROS DEL RESGUARDO INDIGENA DE SESQUILÉ EN LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS



Fotografía con miembros de la comunidad Mhuysca de Sesquilé en la CUMD, quienes facilitaron el documento de Mariana Escriban

ANEXO 9.

EJEMPLO DE VIÑETAS, LÍNEAS CINÉTICAS Y BOCADILLOS TOMADOS DEL TEXTO “El dibujo Manga” de CAMARA Sergi y DURAN Vanesa



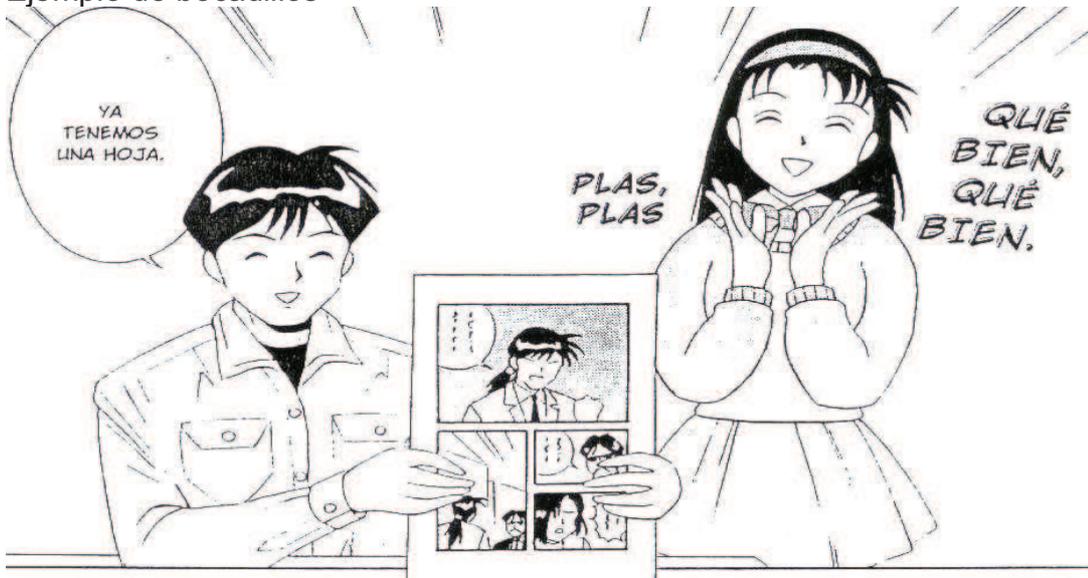
Ejemplo de viñeta



Ejemplo de líneas cinéticas



Ejemplo de bocadillos



ANEXO 10

MITO DEL MAIZ AL ESTILO ARTE MANGA



AUTOR: ANGELA MILENA BERNAL
TEMA: EL MITO DEL MAÍZ
TÉCNICA: CARBONCILLO



AUTOR: ANGELA MILENA BERNAL
TEMA: EL MITO DEL MAÍZ
TÉCNICA: CARBONCILLO

