



**LEGIÓN DEL CÓMIC- CENTRO DE INTERÉS DE CREACIÓN LITERARIA Y  
NARRATIVA GRÁFICA**

**ALEXANDER MIRANDA PRECIADO**

**TUTOR:  
Dr. WILLIAM LEONARDO PERDOMO VANEGAS**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA  
BOGOTÁ  
JUNIO DEL 2018.**

## LEGIÓN DEL CÓMIC- CENTRO DE INTERÉS DE CREACIÓN LITERARIA Y NARRATIVA GRÁFICA

### *Introducción.*

La unidad de protección para víctimas **ESCNNA** (Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes en modalidad de intercambio), de la institución **IDIPRON**, unidad de protección integral (UPIS), sede Normandía, presentan bajos niveles de lectoescritura en la mayoría de los integrantes de la unidad, jóvenes de las edades de 10 a 17 años, víctimas de explotación sexual y laboral.

La causa de ese problema es, en algunos casos, la poca interacción cultural que han tenido los integrantes de la fundación en sus círculos familiares antes de llegar a la fundación. Esto ha generado un paupérrimo nivel de lectoescritura en los integrantes del taller. Por lo que aparecen las discrepancias con la elaboración de trabajos referentes a la competencia de lectoescritura, ya que la mayoría de los miembros muestran problemas de redacción y ortografía en los textos.

Tras lo anterior mencionado, el semillero Exegesis Uniminuto abre un espacio de escritura creativa en la unidad **ESCNNA**, el cual empezó el segundo semestre del año 2017 (2017-20), para fortalecer la competencia de lectoescritura a través del uso de diferentes actividades de creación literaria enfocadas en tres ejes temáticos: Poesía, narrativa e ilustración.

Durante esa primera etapa de exploración (ver), se observó el favoritismo de los aprendices por la narrativa gráfica. Por lo que el semillero decidió enfocarse en la nivelación de la lectura inferencial desde la competencia de lectoescritura. Sin embargo, surgen tres incógnitas, las cuales son: ¿Cómo nivelar los niveles de lectura inferencial en los estudiantes de la unidad?; ¿Qué elementos son apropiados para el desarrollo la competencia lectoescritora en los integrantes de la unidad?; y ¿Cómo se verificaría los resultados de la nivelación de la lectura inferencial en los integrantes de la unidad?

Con esas incógnitas, el semillero Exegesis, a través del proyecto: multiplicadores de escritura, da a conocer la propuesta: *Legión del cómic-Centro de interés de creación literaria y narrativa gráfica*, proyecto conformado de 16 sesiones (divididas en los dos periodos del año 2018), las cuales tienen como objetivo final: la creación de un cómic grupal, actividad que permite la nivelación en las anteriores competencias disciplinares de la lengua castellana en la unidad. Por lo que el proyecto tomará algunos cómics como: *Yo maté a Adolf Hitler* de Jason y *100 Bullets* de Brian Azzarello para el desarrollo de la propuesta.

Por otro lado, la propuesta Legión del cómic- centro de interés de escritura creativa y narrativa gráfica concuerda con tres fases de la unidad ESCNNA: 1.Ingreso y acogida; 2. Reconocimiento y re significación de la vida; 3. Inclusión social y desarrollo de competencias para la vida, las cuales permiten libertad entre los miembros. Es decir, el desarrollo individual del proyecto de vida de cada uno de los integrantes del taller.

Además, en el proyecto, los integrantes del taller se encaminan a cuatro etapas pertenecientes a la unidad: **1.Cumplimiento de la etapa de la niñez:** el acercamiento a la escuela desde el uso de la narrativa gráfica; **2.Educación:** El conocimiento de un

nuevo arte, en este caso el cómic, el cual sea útil al momento de abandonar la unidad e integrarse en la sociedad; **3.Arte:** En donde el cómic se convierte en medio de expresión y comunicación entre los jóvenes, el cual es llamativo en la población. Además, permite una comunicación indirecta entre ellos; y **4.Las Herramientas para la vida:** El mejoramiento de la calidad de vida por medio de la competencia de lectoescritura a través del cómic. En otras palabras, permite un mejor desarrollo del proceso comunicativo a largo plazo. Por lo que surge la pregunta problema de este proyecto: ¿Cómo la creación de narrativa gráfica puede vincularse en los procesos de resiliencia en la institución IDIPRÓN, unidad de protección integral (UPIS) sede Normandía?

Con lo anterior escrito, se hace mención que los miembros del taller comprenderán la narrativa gráfica como un medio de interacción, el cual se entiende desde dos puntos: El primero, como medio de comunicación, el cual puede transmitir un mensaje de interés para los jóvenes y adultos; el segundo, un medio de aprendizaje para el estudiante. De acuerdo con **Segovia Aguilar, B. (2012)**, el cómic permite el desarrollo de la competencia narrativa desde el aprendizaje de conceptos lingüísticos y el lenguaje visual. Por lo que los lectores de cómic refuerzan los conocimientos lingüísticos y semióticos a través de la narrativa gráfica.

Además, con la creación de un cómic, se abrirá un espacio de escritura. Según **Mora Galeano y Carranza Ramos. (2011)**, la creación de un cómic, en el aula, sería una producción textual de los estudiantes. Por lo que sería considerado como una forma de escritura. En el lado de la lectura, el cómic también sirve como una herramienta disciplinar. De acuerdo con **de Vicente-Yagüe Jara y Martínez. (2016)** con

el cómic promueve la lectura en los niños de primaria a través de la hipertextualidad. Es decir, permite el acercamiento a otros textos, entre los que está el escrito.

Tras esto, la propuesta *Legión del cómic-Centro de interés de creación literaria y narrativa gráfica* será un espacio de lecto escritura brindará un espacio de desarrollo de la competencia narrativa, tal como aparece estipulado en el objetivo general: Generar espacios de Creación literaria utilizando la novela gráfica en la Institución **IDIPRON**, unidad de protección integral (UPIS), sede Normandía.

Para lograr ese objetivo, la propuesta tiene tres metas u objetivos específicos en el desarrollo de la misma. El primero: Relacionar las capacidades de creación para fortalecer el uso de herramientas visuales de los integrantes del taller. Es decir, el conocimiento y uso de herramientas visuales a comienzos del taller; segundo, promover la escritura creativa por medio de la narrativa gráfica para nivelar la comprensión intertextual. Por lo que convoca el uso de actividades de escritura creativa que propone la actividad; tercero, demostrar, por medio de la publicación de un cómic grupal, los resultados de la propuesta, siendo el último paso a lograr. Sin embargo, no se quedaría en ese nivel, ya que el cómic se pretende publicar a dentro del resultado del proyecto *Escritura creativa: Reconocimiento y resignificación para la vida en niñas y adolescentes víctimas de la explotación sexual comercial* del semillero de investigación-creación *Exégesis Uniminuto*.

Esa sería la primera publicación de los integrantes del taller. Su primera creación literaria publicada en una revista de carácter cultural en la corporación universitaria Minuto de Dios, en donde se dará a conocer los resultados de la propuesta del semillero a los lectores, miembros de la comunidad educativa universitaria.

Con la publicación del cómic en la revista, los miembros del taller serían los principales beneficiarios, ya que antes de la publicación del texto gráfico se debe pasar a un proceso de revisión y reescritura, del cual será provechoso para el desarrollo de la competencia lectoescritora en los integrantes del taller. Además, permitirá la obtención de nuevos conocimientos del lenguaje del cómic, del cual podrán aplicar en diferentes momentos como es el caso de la redacción de textos formales o académicos, pues a lo largo de esta propuesta se estará estimulando la competencia lecto-escritora. Por lo que con lo anterior mencionado, la narrativa gráfica se entiende como un medio interactivo cultural. Es decir, un medio de conocimiento e interacción educativo, por lo que integra distintos elementos enriquecedores para lograr una forma de expresión.

### ***Fundamentación teórica.***

En la siguiente fundamentación teórica aparecen tres temas relevantes. El primero es una definición del cómic a través de distintos puntos de vista de cuatro teóricos del cómic y el lenguaje visual como *Scott McCloud*, *Will Eisner*, *Roman Gubern* y *María Acaso*; el segundo tema muestra las tres competencias disciplinares de lengua castellana del *Ministerio de Educación* (Lectura, escritura y semiótica) relacionadas con el cómic; y el tercero habla de la importancia de la escritura creativa en los procesos de resiliencia. Para ello, el tema se respalda en teóricos de la escritura creativa como *José Luís Corrales* y el *Dr. Elbio Néstor Suárez Ojeda*.

## 1. Cómic.

Para varias personas, el cómic es una narración realizada con imágenes. Sin embargo, esa es una explicación superficial y generalizada de este tipo de textos, ya que varios autores que abordan la temática del cómic lo han calificado como medio de comunicación o una forma de arte.

El cómic es un medio de comunicación, el cual hace uso de la imagen para transmitir ideas al lector. **Para McCloud, S. (1995a)**, el cómic es un medio de comunicación que manifiesta una idea a través de imágenes. Por lo que, no solo se limita a contener gráficos o palabras en sus páginas, sino también ideas, opiniones y puntos de vista del guionista de cómic, expresados en sus diferentes historias de cada uno de sus géneros, ya sea de superhéroes o una *life story*, las cuales tienen un mensaje único entre sí.

Con esto se da a entender que hay otros elementos que permiten un mejor desarrollo del mensaje en el mundo de la narrativa gráfica. **Para Gubern, R. (1972a)**, el cómic es capaz de hacer una colectividad con otros medios comunicativos. Es decir, es capaz de utilizar algunas herramientas de diferentes representaciones culturales como el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, rasgos del mundo que describe el autor en su libro el lenguaje del cómic y, hoy en día, enriquecen el arte secuencial. Gracias a esos nuevos lenguajes, ha habido una evolución en la narrativa gráfica. Muchos dibujantes han creado un nuevo lenguaje visual con el uso de esos elementos exteriores, los cuales también progresan en el transcurso del tiempo.

De acuerdo con lo anterior, el lenguaje del cómic está en constante cambio para generar un nuevo lenguaje. Algunos teóricos del lenguaje visual lo denominarían un código específico. De acuerdo con **Acaso, M (2011a)** ese código específico de la comunicación es el mismo que utilizan los profesionales de la imagen para construir sus mensajes. Es decir, que las historias del cómic son el resultado de un código específico o lenguaje visual único, el cual tiene como objetivo de comunicar una historia.

Por otro lado, el cómic como forma de arte hace mención al estilo de expresión gráfica del autor. Desde ahí, aparecen los aportes en pintura, expresión fotográfica y el cine en las viñetas del cómic. **De acuerdo con Gubern, R. (1972b)** la técnica cinematográfica había inspirado ya, ocasionalmente, a los dibujantes de cómics. Esto permitió una mayor expresión gráfica en las viñetas y una mejor comprensión visual de los personajes.

Sin embargo, esta perspectiva también habla del origen artístico del cómic, el cual tuvo sus inicios gracias a la pintura. El artista británico *William Hogarth* fue considerado el pionero del cómic occidental, gracias a sus representaciones satíricas de la sociedad en diferentes cuadros como: las cuatro etapas de la crueldad, el casamiento a la moda, el progreso de la prostituta, entre otras. Esto es claro con su serie de cuadros, en donde sus personajes estaban participando en distintos escenarios comunes en la época, como ocurre en el casamiento a la moda, serie de cuadros de *Howarth* que crítica los matrimonios arreglados.

En cambio, la expresión artística de la fotografía en el cómic tiene que ver con el punto de vista de la cámara. Es decir, el uso de ángulos que se desarrollan desde el punto de fuga que requiere la imagen, la cual es conocida como la perspectiva de la



foto. **Para Gubern, R (1972c)** esto hace referencia a los ángulos picados y contra picados, la composición en profundidad y diagonal de la fotografía, la cual se representa en la viñeta. De acuerdo con esto, es necesario del uso del lenguaje cinematográfico (planos de cámara) para hacer una excelente perspectiva dentro de la viñeta de cómic.

Por otro lado, el cómic como forma de arte tiene como propósito expresa cierto movimiento en las imágenes de cómic. Para ello, se apropia de la viñeta, la cual se representa a través de las imágenes en cierto espacio de tiempo y ritmo debidos. Para lograr eso, el artista de cómic debe encapsular una secuencia de acontecimientos en la historia. Por lo que, esto iguala al cómic como una especie de fotogramas de una película, los cuales pueden estar en un orden cronológico o están congeladas en la historieta.

Con lo anterior mencionado, se entiende que el cómic es un medio de comunicación artística, el cual posee un propio lenguaje o código visual para dar a conocer un mensaje o historia, la cual puede ser para entretener o, en otros casos, para instruir. Funciones que pueden ser útiles si se aplican en un aula de clases, en específico para el área de humanidades y lengua castellana, por medio del desarrollo de las competencias disciplinares de la lecto-escritura y semiótica, las cuales fortalecen este proyecto con el desarrollo de las 16 sesiones de escritura creativa a través del cómic.

## **La lecto-escritura y semiótica en el cómic.**

El docente debe utilizar diferentes textos para promover la lectura en los jóvenes. **De acuerdo con la Evaluación de Competencias del Ministerio de Educación. (2013a)**, la lectura es una forma esencial para obtener conocimiento, para ampliar la visión de la realidad y, sobretodo, para divertirse. Por lo que el cómic, es un texto conveniente para acercar a los estudiantes a la lectura, patrimonio cultural de la humanidad. Entretenimiento para los lectores (Jóvenes y adultos), por lo que sugiere un modo de lectura distinto en oposición a los textos escritos, ya que posee dos tipos de lectura: la escrita y la gráfica.

En la primera, hace referencia de la lectura de las oraciones escritas en los *Ballons* del cómic, interjecciones, grafemas, onomatopeyas que aparecen representadas por letras en mayúscula o minúscula o por signos ortográficos como los signos de exclamación o de interrogación. **De acuerdo con Gubern, R. (1972d)** el texto no cobra mayor relevancia en el cómic, sino complementa al dibujo. Por lo que, es un agregado que puede omitirse. Esta afirmación es válida con la aparición de cómics completos que no hacen uso de diálogos en las viñetas.

En la segunda, aparece la lectura visual del cómic. Al ser un texto conformado en su mayoría por imágenes. Esto permite la inferencia de sensaciones a través de código visuales. **De acuerdo a Eco, U. (2006)** con la unión de diferentes códigos visuales, el espectador puede deducir que sucede en la imagen. Por ejemplo, la imagen de una cerveza con gotas alrededor y humo, da a entender que la bebida está fría. Esta es una forma de lectura interna que puede hacer el lector del cómic de las viñetas.

Por otro lado, el lector del cómic hace una lectura externa del texto. El modo de lectura de las viñetas en zeta, lo cual permite el manifiesto de una acción en las páginas del cómic. **De acuerdo con Eisner, W. (2007a)** este modo de lectura permite una secuencia de imágenes. De esa forma se muestra una lectura didáctica con el cómic, en donde el lector sigue la secuencia de movimiento en cada viñeta.

Desde otro punto de vista, la escritura de un cómic es una manifestación cultural del guionista. **De acuerdo con la Evaluación por Competencias del Ministerio de Educación. (2013b)**, la escritura expresa las costumbres y modos de decir y ver las cosas de la sociedad en la que habita el escritor. Es decir, permite la expresión de la perspectiva del guionista. Por lo que esto posibilita la construcción de un mundo posible en el cómic.

Sin embargo, para lograr ese mundo posible, se necesita la integración de elementos visuales y lingüísticos. Por lo que plantea un doble trabajo, el cual puede ser representado por una o varias personas. De acuerdo con Eisner, el trabajo entre un dibujante y un guionista permite mayor agilidad en la hora de entrega del cómic. Eso mismo opina **McCloud, S. (1995b)** quien dice que el dibujante es aquella persona que explora las técnicas de dibujo a través del estudio de las obras maestras de artistas reconocidos; y el guionista mejora su escritura mediante la lectura de libros representativos de distintos géneros literarios.

Por otro lado, la escritura es una herramienta para el cómic. De acuerdo con **Eisner, W. (2007b)** las palabras sobran en el desarrollo de la historia al ser un texto sujeto por imágenes. Esto invoca el uso de las letras hacia el dibujo, las cuales están en

un término medio ante los gráficos para que no haya exceso en el transcurso de la narración.

Por último aparece la competencia semiótica en los cómics, la cual se encarga del estudio de los signos no verbales de la lengua. **De acuerdo con la *Evaluación de Competencias del Ministerio de Educación. (2013c)***, nuestra comunicación no solo se basa en la utilización de signos verbales, sino también semióticos. En el caso del cómic, su lectura se basa en signos no verbales. Por lo que se entiende al cómic como un medio de estudio y medio de comunicación, ya que tiene las dos clases de signos (los lingüísticos y no verbales como los *ballons*, viñetas e íconos).

### **El cómic y la escritura creativa para la resiliencia.**

Las primeras dos competencias disciplinares de la lengua castellana del Ministerio de Educación están unidas entre sí. **De acuerdo con Corrales, J. (2001a)** la lectura y escritura son dos actividades que se retroalimentan mutuamente para lograr una reflexión del mundo, la cual permite crear cuentos, poemas, novelas, guiones de cine y de cómic, los cuales están complementados por la tercera competencia disciplinar mencionada anteriormente: la semiótica, representada en los gráficos o lenguajes no lingüísticos en el cómic. Con esto, la escritura de los cómics es posible.

Además, en la escritura de los cómics es un buen recurso didáctico. **De acuerdo con Pérez, M. (2016)**, aparecen dos ventajas en la creación del cómic: 1. Fomentación de la creatividad; 2. Desarrollo de la imaginación. La primera ventaja se desarrolla con la participación activa del cómic; la segunda ventaja se desarrolla con la reflexión hecha por el alumno de su realidad.

Por otro lado, el ejercicio de escritura creativa del cómic permite el desarrollo de la resiliencia en los alumnos. **De acuerdo con Corrales, J. (2001b)** la escritura creativa aparece como una reflexión para el alumno. Es decir, permite que el estudiante se cuestione y dé respuestas honestas en sus escritos como ocurre en el primer pilar de la resiliencia. Es decir, que forme su propia visión del mundo.

También, la escritura creativa del cómic permite un mejor desarrollo de las relaciones sociales de los alumnos. Actitud que se destaca en el 3 pilar de la resiliencia. **De acuerdo con Hurtado, Silva García & Tique. (2013)**, para mejorar nuestras relaciones sociales debemos tener un mejor dominio del lenguaje. La escritura creativa permite desarrollar un mejor dominio del lenguaje, ya que deriva de la relación que hay entre escritura y lectura.

Y, adicionalmente, la escritura creativa de los cómics permite el desarrollo de una responsabilidad social en los estudiantes. **De acuerdo con Munist et al. (1998)** una actividad cultural permite el desarrollo de una identidad colectiva. Es decir, el desarrollo de un pensamiento crítico, el cual permite analizar las causas de las adversidades para que el individuo asuma sus responsabilidades. La escritura creativa del cómic permite buscar posibles soluciones a los problemas planteados del sujeto.

### **Marco metodológico.**

El artículo de investigación Legión del cómic- centro de interés y narrativa gráfica tiene como metodología de investigación la cualitativa. Método que permite la recolección y el análisis de datos, lo cual permite el desarrollo de hipótesis:

*“La “realidad” se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo, convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce en la interacción de todos los actores”*

**(Hernández Sampieri, 2014, P.9)**

A través de la creación del cómic convergen las diferentes realidades de los estudiantes, puntos de vista que se prestan para hacer el ejercicio de resiliencia.

Con lo anterior, el modelo de este artículo es *investigación-acción*. **De acuerdo con Latorre (2005)**, la investigación-acción sirve para mejorar la práctica educativa, el cual tiene como propósito: mejorar la acción y reflexión de las prácticas educativas **(P. 24)** Para ello, es importante la reflexión de los cambios constantes de los datos y el análisis de los mismos, ya que está en constantes cambios a medida que el proyecto progresa en sus tres fases: diagnóstico, intervención y resultados.

En la etapa de diagnóstico, el semillero de investigación - creación: *Exégesis Uniminuto* realizó dos visitas a la institución **IDIPRON**, unidad de protección integral (UPIS) sede Normandía. En la primera visita se conoció a la coordinadora de la unidad Katherine Jaramillo, quién explicó las etapas y fases de la unidad y las características de la población: 24 niñas de las edades 10 a 17 años, de diversidad sexual, víctimas de

la violencia sexual; la segunda, fue un primer acercamiento a la población. Además, se conoció los géneros literarios que frecuentan las estudiantes, los cuales son: terror, romance, género policiaco. Pero también, se conoció su gusto por la narrativa gráfica.

En la etapa de invención se hicieron 10 sesiones (20 actividades) dedicadas a la creación literaria. De esas 10 sesiones, se escogieron 5 enfocadas en narrativa gráfica. La primera sesión de observación, análisis de imágenes, se utilizó iconografías frecuentes en la cultura visual como personajes de televisión o de historieta y señales de tránsito. Con la ayuda de un televisor y fotocopias, se pidió a las chicas que los identificarán (en el caso de los personajes) o dijeran su función (en los signos de tránsito). Gracias al conocimiento de la cultura visual, adquirida en medios audiovisuales como la televisión o el internet, hubo una mayor comprensión de los ejercicios; En la segunda sesión, se pidió a los integrantes del taller que crearán los diálogos de los personajes en *ballons* vacíos. Sin embargo, la mayoría inventó un cuento, en dónde interactuaron los personajes de las viñetas. Gracias a esas dos actividades, se evidenció el desconocimiento de los miembros para contar una historia por medio de imágenes. Sin embargo, se demostró que los integrantes del taller tienen un grado de comprensión de la cultura visual, ya que identificaron ciertas imágenes pertenecientes a la cultura visual en la primera sesión.

En las últimas tres sesiones de narrativa gráfica se enfocaron en la creación de personajes. En la primera sesión se centró en la creación del personaje desde la biografía, en donde se pidió que se hiciera una descripción del mismo; en la segunda sesión se pidió a las estudiantes que dibujaran al personaje a partir de la descripción. Después se pidió que las estudiantes compartieran sus diseños en público; creación de

una historia con los personajes creados en sesiones anteriores. Para ello, se pidió a las estudiantes hacerse en grupos de tres personas. Luego, se le pidió a que cada grupo escribiera una historia con los tres personajes que crearon.

Y en la etapa de resultados, se debe aclarar que este proyecto sigue en curso. Pretende culminar en Mayo de 2019. Contará con 16 sesiones enfocadas en narrativa gráfica, lo cual permitirá el desarrollo del último objetivo del artículo: la creación de un cómic grupal en la institución. También, este proyecto cuenta con una población fija de trabajo, el cual está interesado en los talleres. El grupo será de 5 estudiantes de la institución **IDIPRON**, unidad de protección integral (UPIS) sede Normandía.



## BIBLIOGRAFÍA.

Acaso, M (2011) *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.

Corrales, J (2001) *La enseñanza de la escritura creativa*. Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil, 57. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/02585175555947406454480/thm0001.htm>

De Vicente- Yagüe Jara y Martínez (2016) *El cómic y las técnicas de escritura hipertextual. El personaje de Snoopy en el aula*. López Ruíz, Escarbajal Frutos e Izquierdo Rus (2016) La innovación y calidad en educación primaria. (P.P. 32-45)

Eco, U (2006) *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Barcelona: DeBolsillo.

Eisner, W (2007) *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma.

Gubern, R (1972) *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones península.

Hernández Sampieri, R (2014) *Metodología de la investigación*. 6ª ed. México: interamericana, S.A. DE C.V. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hurtado, Silva García & Tique. (2013) *El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del IED. Colegio Manuela Beltrán Sede B*. Revista Infancias imágenes, Vol.12 No.2 doi. Org/ 10. 14483/ issn.1675-9089

Recuperado de:

<https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/view/5465/9206>

Latorre, A. (2005) *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. 3ª ed. Barcelona: Editorial Grao. Recuperado de:

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/La-investigacion-accion-Conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

McCloud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.

Ministerio de Educación Nacional dirección de calidad para la educación preescolar, básica y media subdirección de referentes y evaluación de la calidad educativa. (2013) Bogotá: Ministerio de Educación. Recuperado de:

[https://www.mineducacion.gov.co/proyectos/1737/articles328355\\_archivo\\_pdf\\_10\\_Lengua\\_Castellana.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/proyectos/1737/articles328355_archivo_pdf_10_Lengua_Castellana.pdf)

Mora Galeano y Carranza Ramos (2011) *El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria*. (Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades e idiomas). Recuperado de:

<http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/6030>

Munist et al. (1998) *Manual de identificación y promoción de la resiliencia en niños adolescentes*. Organización panamericana de la salud. Organización Mundial de la salud. Fundación W.K. Kellogg: Autoridad Sueca para el Desarrollo Internacional (ASDI). Recuperado de:

[https://drive.google.com/file/d/0B28LR\\_o7EqLtQTFHNG5WWVILdWc/view](https://drive.google.com/file/d/0B28LR_o7EqLtQTFHNG5WWVILdWc/view)

Murcia: Universidad de Murcia. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/profile/Tomas\\_Rus/publication/319205257\\_Innovacion\\_y\\_calidad\\_en\\_Educacion Primaria/links/599af065a6fdcc500349a8cf/Innovacion-y-calidad-en-Educacion-Primaria.pdf#page=44](https://www.researchgate.net/profile/Tomas_Rus/publication/319205257_Innovacion_y_calidad_en_Educacion Primaria/links/599af065a6fdcc500349a8cf/Innovacion-y-calidad-en-Educacion-Primaria.pdf#page=44)

Pérez, M (2016) *La literatura a través del cómic: IV Centenario de Miguel de Cervantes*.

Instituto Cervantes de Nápoles. Recuperado de:

[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/napoles\\_2016/02\\_alonso.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2016/02_alonso.pdf)

Segovia Aguilar, B. (2012) *La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic*

*en la escuela primaria*. Revista complutense de educación, 23 (2), 375-399 doi:

10.5209/ rev\_RCED 2012 v 23n2.40034. Recuperado de

<https://helvia.uco.es/handle/10396/8252>