



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL**

*Educadora de educadores*

**Una Reflexión Moral Llamada Cómic**

**Autor:**

**Juan Sebastián Galeano Sánchez**

**Código: 2010172013**

**Asesor Metodológico:**

**Néstor Mario Noreña**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**Facultad de Bellas Artes**

**Licenciatura en Artes Visuales.**

**Bogotá 2020.**

## Contenido

<b>Resumen</b> .....	4
<b>INICIO</b> .....	5
<b>Propuesta Dilema</b> .....	9
<b>Cómic Crisis</b> .....	11
<b>Crisis Moral:</b> .....	14
<b>Referentes Teóricos Conceptuales</b> .....	18
<b>Dictamen comic</b> .....	19
<b>Estética Comic</b> .....	21
<b>Espacio entre Viñetas</b> .....	21
<b>Arquetipo</b> .....	23
<b>Gesto</b> .....	25
<b>Comic y Cultura Visual</b> .....	26
<b>Dictamen Moral</b> .....	29
<b>Moral y Ética</b> .....	30
<b>Desarrollo Moral</b> .....	30
<b>Moral Social Estudiantil</b> .....	34
<b>Reflexiones Moral Sociales</b> .....	37
<b>Amistad</b> .....	38
<b>Justicia</b> .....	39
<b>Comic y reflexión moral Social</b> .....	41
<b>Comics Code</b> .....	44
<b>Grafismo moral</b> .....	46
<b>Semiótica Moral en los Comics</b> .....	49
<b>Estado de la cuestión</b> .....	50
<b>Antecedentes</b> .....	62
<b>Género Negro: Maus</b> .....	63
<b>Metodología</b> .....	66
<b>Paradigma cualitativo</b> .....	67
<b>Investigación-Acción Participante</b> .....	69
<b>Investigación Acción Participante en el IPN</b> .....	71
<b>Actores Creativos</b> .....	76

<b>Estrategias Creativas.....</b>	<b>77</b>
<b>Primer Momento: Conceptualización.....</b>	<b>78</b>
<b>Segundo Momento: Percepción .....</b>	<b>79</b>
<b>Tercer Momento: Producción .....</b>	<b>80</b>
<b>Descripción del momento productivo.....</b>	<b>81</b>
<b>Viñetas .....</b>	<b>81</b>
<b>Personajes.....</b>	<b>82</b>
<b>Bocadillos.....</b>	<b>82</b>
<b>Relatos Conversacionales.....</b>	<b>82</b>
<b>Observación Participante y Diarios de Campo .....</b>	<b>83</b>
<b>Procesamiento de la Información.....</b>	<b>83</b>
<b>Matriz de Integración.....</b>	<b>84</b>
<b>Cómics Estudiantiles y Análisis .....</b>	<b>85</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>110</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>117</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>120</b>

## Tabla de Imágenes

Imagen 1. Corazón Negro. Jiménez M. portaldelcomic.com .....	8
Imagen 2. The Yellow Kid. Outcault R. New York Journal. 1896 .....	13
Imagen 3. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	16
Imagen 4. The Spirit. Eisner W. 1947 .....	20
Imagen 5. Witchblade # 11. Marz R. Sejic S. 2009.....	23
Imagen 6. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	24
Imagen 7. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	26
Imagen 8. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	29
Imagen 9. Resident Evil: Biohazard #1. Serizawa N. 2013. ....	38
Imagen 10. Maus. Spiegelman A. 1980 .....	40
Imagen 11. Darkness # 17. Silvestri M. Ennis G. Wohl D. 2000.....	42
Imagen 12. Universe #1 - #8. Jenkins P. Crain C. 2011 .....	44
Imagen 13. Comic Code Authority. 1955. ....	46
Imagen 14. Revista Disney Especial # 29. 1997 .....	48
Imagen 15. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	49
Imagen 16. Sin City #6. Miller F. 2005. ....	65
Imagen 17. Maus. Spiegelman A. 1980. ....	67
Imagen 18. fragmento Primer Dia de Escuela. Dani. 2018.....	90
Imagen 19. clase conceptualización cómic y dilema moral. 2018 .....	91
Imagen 20. fragmento ¡Insectos!. Mari. 2018.....	94
Imagen 21. fragmento Hoja Personaje. Grado Sexto. 2018 .....	96
Imagen 22. fragmento Hoja Personaje. Majo. Grado 602. 2018.....	97
Imagen 23. fragmento Hoja Personaje. Anderson. Grado 603. 2018 .....	99
Imagen 24. fragmento Hoja Personaje. Samy. Grado 603. 2018 .....	99
Imagen 25. fragmento Hoja Personaje. Andrea, Grado 602. 2018 .....	100
Imagen 26. fragmento Hoja Personaje. Luu. Grado 603. 2018.....	101
Imagen 27. fragmento Hoja Personaje. Emanuel. Grado 601. 2018 .....	101
Imagen 28. fragmento Primer Dia de Escuela. Dani. 2018.....	103
Imagen 29. fragmento Rostroespichado. Guss. 2018 .....	104
Imagen 30. fragmento Primer dia de Escuela. Dani. 2018 .....	106
Imagen 31. fragmento. Buja del Bosque. Patty.2018 .....	107
Imagen 32. fragmento. Primer Dia de Escuela. Dani 2018.....	108
Imagen 33. fragmento. Rostroespichado. Guss 2018 .....	110
Imagen 34. Fragmento Solitario. Juank. 2018.....	111

## Resumen

*Una Reflexión Moral Llamada Cómic* es un estudio investigativo para licenciados en formación del área de artes visuales que procura entender el sentido de los cómics como generadores de reflexiones de orden moral social en estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional. El proyecto plantea estrategias creativas con talleres creativos de historias con el fin de inferir los elementos del juicio moral social estudiantil que confluyen con la estética característica del cómic, y que finalmente conforman las narrativas desde contenidos expositivos de juicios valorativos capaces de cautivar reflexivamente al público lector del medio.

La investigación plantea la reciprocidad simbólica entre cómic/moral como estrategia en el aula para abarcar el dilema moral y convertirlo en contenido narrativo en las producciones finales, el fin es incentivar la reflexión moral estudiantil consecuente al desarrollo humano, así como proponer a la formación docente un estilo de conocimiento de los juicios de valor a los que los estudiantes se enfrentan constantemente, y desde el dialogo, conducirlos hacia el fin formativo moral.

### **Summary**

A Moral Reflection Called Comic is an investigative study for graduates in training in the area of visual arts that seeks to understand the meaning of comics as generators of reflections of a social moral order in sixth grade students of the National Pedagogical Institute. The project proposes creative strategies with creative history workshops in order to infer the elements of student social moral judgment that converge with the characteristic aesthetic of the comic, and that finally form the narratives from exhibition content of valorative judgments capable of reflexively captivating the reading audience of the medium.

The research raises the symbolic reciprocity between comics/morality as a strategy in the classroom to encompass the moral dilemma and turn it into narrative content in the final productions, the aim is to incentivize student moral reflection consistent with human development, as well as to propose to teacher training a style of knowledge of the value judgments los that students constantly face and from dialogue, leading them towards the moral formative purpose.

**Palabras Clave: Cómic, Moral Social, Desarrollo Moral, Desarrollo Humano.**

## INICIO

*La historieta en España, el comic en Estados Unidos, la bande dessinée en Francia, el fumetto en Italia, los muñequitos en Colombia, comiquitas en Venezuela. Los nombres y los idiomas van variando para denominar al “novenio arte”, el “arte secuencial”, “la literatura dibujada” ... Lo que a todos les une es que muchas de esas “historias dibujadas” se podrían entender sin necesidad de saber esos idiomas y a ellas se acercan todo tipo de lectores, aunque no conozcan la lengua en la que están escritas.*

*Sandra Llanas, Jorge Mata, (2007)*

Este proyecto es el resultado de varias reflexiones que quedaron después de una experiencia educativa en la práctica pedagógica del programa de Licenciatura en Artes Visuales (LAV) de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la propuesta experiencial consiste en analizar las **reflexiones moral sociales** de los estudiantes del Instituto Pedagógico Nacional (IPN), entre edades de 11 a 12 años, con ayuda de una herramienta común y compleja como lo es el **cómic**. El fin es incentivar en el ejercicio artístico docente, alternativas que articulen la educación, el arte y el tema moral, desde la posibilidad estética del medio. A través del análisis de creaciones inspiradas en el “novenio arte”, se pretende evidenciar su capacidad reveladora de dichas reflexiones, y dilucidar el papel que juegan sus elementos estéticos en la expresividad de dilemas de juicio moral y ético, propios de la cotidianidad y del desarrollo humano.

La mayoría de los estudios sobre el desarrollo cognitivo humano concuerdan en la búsqueda de parámetros que definen a un individuo “bien desarrollado”, entre los que se concluye que el ser en cuestión es capaz de valerse por razonamientos lógicos como el mostrado por científicos y artistas más representativos de la cultura moderna. Entre los analistas promotores de teoría sobre el tema se encuentra el cognitivista estadounidense *Howard Gardner*, un importante referente de la educación artística de occidente, que manifiesta entre sus observaciones que “*el individuo en desarrollo es alguien que gradualmente adquiere estos hábitos de clasificación sistemática, de explicación internamente coherentes de deducción a partir de principios rigurosos y la oportuna aplicación de sistemas de reglas organizadas que son el marchamo de la ciencia occidental*” (Gardner. Pág. 25)

Según Gardner, este conjunto de conocimiento racional comienza a adquirirse desde los primeros años de vida por medio de la socialización con el entorno, para Gardner “*durante el segundo año de vida, una segunda forma de conocimiento se vuelve extremadamente importante para todos los seres humanos. En este punto, los individuos empiezan a utilizar y a dominar la mayoría de los sistemas simbólicos ampliamente disponibles de su cultura, palabras, imágenes, gestos,*

*pautas musicales y similares. Una vez más, suponiendo una constitución normal, este conocimiento simbólico de primer orden se adquiere fácilmente como parte de nuestra pertenencia a la especie.” (Gardner. Pág.25).* Para el proyecto estas palabras se vuelven reveladoras, porque, aunque Gardner no lo especifique, el individuo en desarrollo también interioriza códigos morales y éticos dentro de su conocimiento en construcción, en pocas palabras el individuo se convierte en un ser moral.

La propuesta pretende la implicación docente en formación con el desarrollo humano desde el enunciado colectivo del desarrollo moral social, a partir de espacios vivenciales y con planteamientos prácticos sobre los dos conceptos clave como **reflexión moral** y **cómic**, así mismo, contribuir desde el sentido artístico a este fin social. Primero se plantea una problemática que conlleva a una pregunta, acompañada de objetivos inspirados en la misión educativa del IPN por construir sujetos ético-políticos con énfasis en alcanzar el desarrollo humano con proyectos pedagógicos integrados. Este centro educativo oferta a sus estudiantes un plan de estudios con mayor intensidad horaria en unas aéreas que en otras, allí es evidente la diferencia horaria semanal entre las asignaturas de carácter científico como matemáticas o ciencias naturales frente a las humanidades, como la clase de ética y valores. Aunque la educación artística equipara su intensidad con las ciencias, esta se divide entre música danza y plástica, dejando el estudio de lo visual a grados más avanzados (10°-11°) y reducido en horas semanales.(IPN, *Plan de Estudios, 2016*) Conseguir mayor inclusión de la educación artística en el plan de estudios de los colegios en general, es la ambición de los futuros docentes en esta área, razón por la cual es necesaria la creación de metodologías educativas que reiteren la asociación existente entre el arte y el desarrollo humano.

Normalmente el IPN desarrolla contenidos educativos encargados de impartir a sus futuros egresados, patrones de conducta social y moral, ya sea en espacios extracurriculares u otros dedicados de lleno al tema como las clases de ética y valores, de igual forma lo hacen la mayoría de centro educativos formales normatizados por la ley general de educación colombiana. Lo anterior es favorable para el objetivo colectivo por alcanzar el desarrollo humano, pero en el ambiente habitual del país se percibe una crisis de carácter moral. Basta con permearse del espejo histórico nacional, que no perdona reflejar lo insuficiente que se hace frente al tema crítico moral, posiblemente se deba al carácter relegado del tema a materias exclusivamente pertenecientes a las humanidades, y el hecho de que no se incluye con suficiente frecuencia dentro del plan estudiantil. Tampoco hay que olvidar que la primera escuela que forma en valores y moral es la familia, pero hoy en día, el modelo familiar está sufriendo transformaciones como estructura social, por esto, cabe recalcar lo que estipula la Ley General de Educación, parágrafo primero, que manifiesta la existencia de saberes que no necesitan de un espacio académico específico para incluirse en el currículo escolar, estas son: la educación sexual, la educación ambiental y la educación en ética y valores.

El marco teórico propuesto por la investigación, formula una serie de teorías alrededor de la definición de los dos términos problema, (reflexión moral, cómic). Primero se recurre a uno de los

principales referentes y pioneros del estudio en el ámbito moral es Lawrence Kohlberg, psicólogo estadounidense, que en su momento desplegó estudios de tesis doctoral sobre el desarrollo del juicio moral en niños y adolescentes, donde plantea una problemática que sugiere aclarar el vínculo perpetuo entre juicio moral y desarrollo intelectual (Kohlberg, 1958), el cual se convierte en un punto que refuta de la opinión de Piaget quien lo considera de otra forma, aunque ambos concuerdan que en algunas ocasiones el uno es insuficiente para complementar al otro, lo que demanda idear estudios que se pregunten sobre esa reciprocidad y den soluciones a falencias que propician las crisis de tipo moral en las sociedades.

Esta investigación se apoya en referentes teóricos de esta naturaleza para dar fuerza al proceso creativo en la práctica pedagógica, con el fin de propiciar el mutuo acuerdo entre cómico y moral como evidencia del *desarrollo intelectual* de los estudiantes a partir de su juicio moral, aprovechando el elemento “imagen secuencial” como viabilidad dentro del ámbito educativo artístico que consolida nociones morales. Es claro que la ley general de educación recomienda a los docentes, la búsqueda de alternativas para sus contenidos en las áreas del saber, seguramente, muchos maestros usan el elemento imagen dentro de sus clases gracias a su contribución facilitadora de entendimiento de ejercicios prácticos y de conceptos básicos debido a que es un medio de lenguaje aprehensible de la cotidianidad.

Para esta investigación, el cómic es una herramienta visual que es trascendente para el entendimiento y lectura de símbolos morales cargados de significado en la sociedad. A causa de que es una revelación retroalimentada por variadas expresiones artísticas, como los fotogramas del cine, la perspectiva de la pintura, los ángulos de la fotografía o el encuadre del grabado, el medio reúne gran cantidad de significado visual necesario para la investigación, ya que gracias a su estructura narrativa también congrega en sí valores morales construidos a lo largo del tiempo que se convirtieron en parte fundamental del mensaje comunicativo del medio, parece como si el cómic fuera el rescoldo de toda la historia del arte, por recoger toda la iconografía visual y comunicativa de los movimientos artísticos más destacados de la historia. El juicio moral es un pilar de la consolidación de comunidades alrededor del sistema social que siempre ha estado favorecido por el peso de las imágenes, sobre todo los medios de comunicación que se fueron transformando hasta convertirse en parte de la vida cotidiana y de referencia cultural, el cómic no fue ajeno a ello, pues gracias a su constante difusión y evolución logró captar cada vez más público interesado, que fue fundamental para complementar su consolidación en la cultura popular visual.

Hoy en día, la asociación entre palabra e imagen es un lenguaje funcional que se utiliza como medio de transmisión de información dentro de muchos campos informáticos: la publicidad, la televisión o los memes, junto con otros, llegando a ser el cómic el medio narrativo por excelencia que adopta en su estética el diálogo entre los fenómenos de la imagen y la narración, dos fundamentales causalidades de la construcción de sociedad. Es casi imposible que un niño o adolescente del ámbito escolar formal, no haya pasado por la experiencia de leer un cómic, sin que este aporte sentido en su vida sobre el sinfín de posibilidades desde las reflexiones morales. Aquí el objeto de estudio es la perspectiva estudiantil que reproduce la vida social, ética y moral,

dentro del colegio, desde el lenguaje visual y creativo del cómic tan cercano a la construcción de sentido visual en los estudiantes. Su aporte como elemento didáctico dentro del salón de clase, se debe a su capacidad incitante de reflexión sobre un lenguaje visual inspirado en el consenso moral de situaciones representativas del plano social, la estrategia de lectura y creación de cómic es entonces la herramienta que aporta al ejercicio investigativo un foco de observación de reflexiones morales estudiantiles y de estrategias de resolución de situaciones dilemáticas, por medio de elementos particulares de comunicación que constituyen parte fundamental de la comunicación visual. Lo elemental del medio es su posibilidad de asistir las relaciones éticas y morales en el aula con una estética enriquecida por el dialogo de elementos visuales y morales que llaman la atención del estudiantado y facilitan el entendimiento y habito del ejercicio equitativo en los salones de clases.

De nuevo la Ley General de Educación, (Ley 115 de 1994), respalda el objetivo de la investigación sobre incentivar en la educación formal, la enseñanza en valores que facilite el desarrollo humano en los estudiantes con el fin de mejorar la calidad de vida en general o perpetuar el bien social, igualmente recomienda el uso de las artes visuales y la música para lograr el objetivo. Esta demanda surge de la redirección de algunas situaciones entre el estudiantado que poco aportan al mejoramiento en la calidad de vida y al manejo de las crisis de forma ordenada y segura con sujetos preparados moralmente para asumir sus responsabilidades ante la sociedad.

La urgencia por alcanzar la armonía colectiva es imperante en una sociedad que impacta de forma gradual su entorno con su egocentrismo desbordado, es por ello que las propuestas que aporten a la toma de conciencia sobre los actos propios y ajenos son fundamentales dentro del ámbito educativo, crear conciencia a una comunidad sobre el conocimiento ético y exhortarlos a su cumplimiento con el fin de rescatar valores olvidados en el tiempo por los agravios que dejo el poder, la ambición, el individualismo. En otras palabras, que los seres se conviertan en justos con sus semejantes y así desterrar negatividades del quehacer humano y alcanzar y asegurar la absoluta y anhelada justicia social.



*Imagen 1. Corazón Negro. Jiménez M. portaldelcomic.com*

## Propuesta Dilema

*“El cómic es un instrumento de educación y formación cultural; un medio de recreación en un contexto social determinado.” (Mejía, Pág. 107)*

La propuesta nace en el transcurso de dos años de práctica pedagógica en el Instituto Pedagógico Nacional (IPN), allí, a partir de algunas observaciones de las clases de artes en distintos grupos del grado sexto, surgieron algunas reflexiones sobre el sentido del ejercicio docente y su relación con la necesidad de enriquecer la motivación productiva en sus estudiantes desde ejercicios prácticos agradables a su contemplación y entendimiento. Para el maestro conocer y tener presente la voluntad productiva colectiva aporta de sobremanera al desarrollo de actividades como leer, dibujar, analizar, investigar o cuestionar entre otras competencias que involucran el término “aprender”, el mundo artístico deja a disposición varias herramientas para este fin, esta investigación pretende que el cómic sea una de ellas.

Estas deliberaciones surgieron en su momento de observaciones previas que condujeron a un diagnóstico incierto. Mientras estudiantes de primaria mostraban aceptación por los ideales del reglamento estudiantil sobre el buen comportamiento, por otro lado, los de sexto se mostraban más ajenos a la aceptación de las mismas reglas manifestando actitudes que cuestionaban y ponían en duda los supuestos valorativos propios en estas edades según la psicología moral de Kohlberg. El dilema moral es muy marcado en esta población, tal vez por el proceso de cambio de la niñez a la adolescencia y todo lo que eso implica, es decir, estos estudiantes constantemente entran en conflictos personales de difícil solución incluso para el profesor en formación encargado al que recurren algunos de ellos como medio guía de resolución del dilema.

Un 8 de febrero de 1994 se decreta en Colombia la ley 115 o ley general de educación, entre algunos de sus apartados se menciona al maestro como un ente encargado del desarrollo humano de sus estudiantes, encaminándolos por sendas que mejoren su calidad de vida, a partir de la responsabilidad ética que solo la labor docente puede ofrecer. Luego, años después, el ministerio de educación nacional (MEN), lanza un documento llamado Estándares en Competencias Ciudadanas (2004). Estos estudios refuerzan un poco el tema investigativo por objetar la asociación de la educación moral con la *“enseñanza de valores como conceptos” (Estándares en Competencias Ciudadanas, 2004)*. Algunos centros de enseñanza como el IPN hacen un gran esfuerzo por transformar esos tradicionalismos educativos del ámbito moral y ético, con procedimientos investigativos y aplicativos enfocados a tal fin, pero esto no garantiza que los valores sean interiorizados como se espera en el modo de actuar y reflexivo de un estudiante, por lo que estos procedimientos resultan insuficientes si se relegan a una sola materia de una hora a

la semana y no se tienen en cuenta en otras disciplinas del saber cómo sentido insidioso en el desarrollo moral del individuo que repercute en la formación del ser social.

El documento sobre competencias ciudadanas básicas contempla la trascendencia de la formación en el desarrollo moral como recíproco a la formación ciudadana por su trascendencia en la demanda social de individuos *capacitados “cognitiva y emocionalmente” (Competencias Ciudadanas. 2004)*, con autonomía para tomar decisiones apoyadas en virtudes como la empatía. La investigación busca un sentido emancipador de reflexiones de orden moral para posibilitar individualidades determinantes de la personalidad ética y cómo influyen en las decisiones de los educandos por medio de detonantes artísticos propuestos por el ejercicio docente, de igual forma, lleva a los profesores a cuestionarse sobre los caminos necesarios para prevalecer la construcción de individualidades morales. Como se menciona al inicio del documento, la formación en valores morales y éticos no debe aislarse solo a un espacio académico específico, es compromiso de todos los contenidos curriculares donde es posible incluir propuestas y discusiones que solidifiquen esa formación moral y ciudadana. Por esta razón el enfoque investigativo busca apreciar el lenguaje visual y escrito del cómic como estrategia artística inherente de la formación moral. Esto concuerda con el psicólogo Kohlberg quien considera que el aspecto valorativo o moral se encuentra implícito en todos los procesos educativos y sociales de las instituciones de educación formal, por ello, resulta imposible *“no educar moralmente” (Kohlberg. pág. 43)*

Existen varias problemáticas epistemológicas que permean la tan anhelada formación en valores ciudadanos, y tiene que ver con que nuestros niños, niñas y jóvenes se están formando autónomamente ante las demandas morales. Sucede que en muchas familias colombianas la formación en valores éticos y morales se deja relegada a la escuela, mientras que en las escuelas deducen que se da en el hogar, lo que deja a los estudiantes en una balanza que no se inclina hacia ningún lado. Así mismo la escuela se hunde en un letargo acolitado por su institucionalidad, demostrando imposibilidad para proponer desde el campo pedagógico una formación de ciudadanos críticos ante los problemas de su contexto. Suena desconsolador que aun algunas instituciones sociales que, a pesar de estar ahí para la educación ética y moral de los individuos, no aportan lo realmente suficiente para un óptimo abordaje del desarrollo en valores y virtudes, lo que debe preocupar a los docentes en formación, pues los estudiantes, al ser organismos activos, buscan otras alternativas para rellenar este vacío en escenarios culturales como las redes sociales, los medios de comunicación, las historietas, etc. Es un problema que en los colegios se diseñen soluciones para este tipo de situaciones, sin antes haber identificado el ámbito real de los problemas. Esta es una realidad a la que se afrontan los estudiantes día tras día de la que es casi imposible escapar, realidad inundada de desafíos académicos muchas veces sin sentido que no son enfrentados sino como obstáculos recurrentes dentro de la simple cotidianidad.

Cabe aclarar que este proyecto investigativo se abstiene de inculcar modelos moralistas por medio de talleres, en cambio, habilita espacios de sensibilización que potencien la conciencia crítica

sobre dichos modelos propios de la cotidianidad ciudadana o escolar que posibilite un desarrollo ético y moral que predisponga al sujeto ante una sociedad saturada de juicios de valor. Para lograr la hazaña, es necesario establecer juicios morales que mejor definen la cultura occidental actual, como la justicia, por ejemplo. La propuesta enuncia un medio tan común como el comic por el aporte simbólico relevante a la cultura visual y su representación demasiado concordante con comportamientos morales afianzados dentro de la cotidianidad. La formación ciudadana es un proyecto común que va más allá de los muros del hogar, su continua construcción abarca distintos entornos como la calle, allí es posible interactuar con los medios de comunicación, eventos sociales y así mismo con otras personas. Todos estos ámbitos están cargados de simbolismo moral que claman por ser escudriñados desde una postura subjetiva e intersubjetiva con el propósito de concientizar al individuo sobre el actuar pertinente para el bien común, es aquí donde comienza la labor de la escuela.

## Cómic Crisis

Gran parte del interés por llevar a cabo un proyecto de investigación de este tipo surgió de inclinaciones personales sobre la ilustración que se fueron construyendo a lo largo de procesos educativos dentro y fuera del ámbito formal. Cabe resaltar el espacio de práctica pedagógica propuesto por la UPN para la realización de estas investigaciones, pues permitió reunir información relacionada con distintos temas, en este caso, el cómic y su producción, un medio adecuado para evidenciar intereses e inclinaciones artístico-educativas y de desarrollo perceptivo en las artes visuales que puede seguir desplegándose durante toda la vida. (Gardner, 1992)

A partir de estas reflexiones surge el planteamiento del problema a investigar sobre la utilización y producción del cómic, pues con el transcurso de los años este medio artístico ha sufrido marginalidad a pesar de su marcada presencia en la cultura popular. En el caso colombiano, el medio se ha visto permeado por la falta de tradición en el tiempo, esta carencia de continuidad interfirió en el desarrollo del medio dentro del quehacer académico. (Sarmiento, 2018) Posiblemente, la principal causa de aquella tragedia fue, como alguna vez lo señaló el periodista argentino Daniel Rabanal, la existencia de un público más interesado en otros desarrollos culturales como la televisión o el cine, sin olvidar la falta de apoyo por parte de las instituciones gubernamentales.

Algo demostrativo fue una decisión de total lucidez del congreso de Colombia que aprobó la ley 98 de 1993, donde se exponen las normas sobre democratización y fomento del libro Colombiano, entre las que se resalta la “*plena democratización del libro*” como medio principal para la difusión de la cultura y trasmisión de conocimiento, entre otras también fomenta la producción de “*libros, textos didácticos y revistas científicas y culturales mediante el estímulo de su edición, producción y comercialización*”. (Artículo # 1). Es conveniente para la educación del país que existan

iniciativas de este tipo por parte de los entes encargados, solo así se puede tener noción de las falencias y fortalezas del sistema educativo colombiano y cuál es el camino más indicado para cumplir con los objetivos formativos.

En este mismo documento se destaca un punto que, de cierta manera, es favorable para la investigación, pero a la vez adverso en la transformación de la visión que merece el comic dentro del mundo literario y artístico del país. La curiosidad del documento se vislumbra en el artículo #2 citado a continuación: *“Para los fines de la presente Ley se consideran libros, revistas, folletos, coleccionables seriados o publicaciones de carácter científico o cultural, los editados, e impresos en la República de Colombia, de autor nacional o extranjero, en base papel o publicados en medios electromagnéticos. Se exceptúan de la definición anterior los horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar”.* (Ley 98, 1993).

Es entendible que el Ministerio de Educación Nacional (MEN), a través del Instituto Colombiano de Cultura (Colcultura), fomente el bienestar de la población por medio de políticas indiferentes hacia contenidos no comprometidos con el *“mejoramiento de la calidad de vida”* (Artículo #1.), como son vistas las publicaciones pornográficas, los horóscopos y los juegos de azar. Lo que no es claro es que se incluyan dentro de esa distinción a las fotonovelas, las tiras cómicas y las historietas gráficas.

Como consecuencia de lo anterior, en la sociedad colombiana del siglo XX, aún el tema de la lectura todavía es relacionado únicamente con la capacidad de leer y escribir, incluso en las escuelas de educación formal se articulan programas curriculares inspirados en leyes como la anterior, que se enfocan en *“aprender a leer palabras”*. Ahora bien, por otro lado, de forma letárgica, la lectura ha sido motivo de reconsideración por parte de algunas investigaciones en artes que han demostrado que leer palabras solo hace es una parte del desciframiento de símbolos presentes en la cultura, un ejemplo son las investigaciones del teórico neoyorquino de los comics Will Eisner, quien exalta el valor literario de las imágenes, sobre todo cuando se organizan en una secuencia acompañada de palabras.

En su historia, el cómic ha tenido que pasar por procesos que lo consolidaron como un movimiento artístico-literario, que adopta una estética apoyada por *“una serie de dibujos que constituyen un relato”* (Will Eisner, 1996), que fue adecuada para atraer a público diverso preocupado por el movimiento mercantil del medio. Inicialmente el cómic era utilizado con fines satíricos como lo ejemplifica una de las primeras tiras cómicas en ser difundidas en un periódico de Estados Unidos fue *“The Yellow Kid”* (1896) de Richard Outcault, con la prensa diaria como soporte (New York Journal), tira caracterizada por ser una de las primeras en introducir el bocadillo con diálogos y poseer un alto contenido satírico. (Alonso, López, Polls, Santamaria, 1996). Es muy posible que por tratarse de un movimiento que comenzó a transmitirse al público en la sección de entretenimiento de los diarios, fuese tomado como una finalidad *“distractora”*, pues no podía hacer falta un momento *“jocoso”* después de la lectura de temas más *“serios”*.



*Imagen 2. The Yellow Kid. Outcault R. New York Journal. 1896*

Pero a principios del siglo XX en Estados Unidos, la creación de sindicatos alrededor de la producción de cómics introdujo la utilización de otros temas, por ejemplo, en los años 30's se introdujo el dibujo académico o realista, junto con largas sagas protagonizadas por personajes fijos, también la influencia del cine muestra cabida con sus planos, sin duda esta década fue considerada la edad de oro del cómic.

Para Roberto Giammanco, un reconocido sociólogo italiano que baso su trabajo en el estudio del paradigma cultural de la comunicación de las masas, los auténticos precursores de la historieta o cómic son Roland Topffer y Wilhelm Busch, considerados así porque *“han llevado a su máxima perfección los dos elementos base de la historieta moderna: el montaje y el héroe”*. (Alonso, López, Polls, Santamaria. 1996). Según este mismo autor, no puede comprenderse la evolución del comic sin conocer la historia de sus tres formas básicas de edición: prensa diaria, comic-books, revistas periódicas y álbumes. (Alonso, López, Polls, Santamaria, 1996)

Es necesario considerar cada uno de los legados sobre el tema dejados por estos pensadores para contextualizar al proyecto y a los estudiantes, como actores principales, sobre la transformación que ha tenido el cómic durante los últimos años, debido a que esto permitió que el medio tomara vuelo y dejara de ser considerado única y exclusivamente para el público infantil y se abriera a otros espectadores, también su contenido temático dejo de ser satírico solamente, para adaptarse a otros géneros literarios que comenzaban a proliferar dentro del cine, la televisión y la literatura. Así lo confirma el autor, ensayista y teórico de cómics estadounidense Scott McCloud cuando dice que: *“Tras la aparición de los héroes deconstruccionistas de Miller y Moore, los medios comenzaron a cambiar su enfoque, que podría definirse como -los comics ya no son para niños-. A veces adoptando un ángulo acusatorio que implicaba que los comics eran un peligro para los niños”*. (McCloud. Pág.87)

Afortunadamente, no todo es sombrío para el medio, con el transcurso de los años se ha evidenciado un crecimiento en el público interesado por el cómic, en Colombia ya se han habilitado espacios de difusión del medio como exposiciones (La caricatura en Colombia a partir de la independencia), páginas de internet (Museo virtual de la historieta Colombiana) y para el año 2018, en el país se llevara a cabo uno de los eventos mundiales más importantes sobre comics y cultura popular conocido como Comic-com.

Como consecuencia de este fenómeno, se vislumbra en el horizonte una generación de artistas que aportaron al reconocimiento del medio, desde Adolfo Samper, creador de la que se considera la primera tira cómica del país, Mojicón (1924), hasta el proyecto Clan Nahualli (2009), entre otros. Reconocer el trabajo de estos artistas es gratificante para la investigación porque, gracias a ello, surgieron obras de gran calidad que contribuyen a la superación de prejuicios asociados al *“contenido irrelevante en un medio que, como el cine o la literatura, abarca propuestas tradicionales y comerciales, pero también otras experimentales y tremendamente complejas”*. (Cabero. 2013.)

### Crisis Moral:

Para abrir el debate moral es pertinente traer a colación algunas reflexiones sobre el tema a nivel latinoamericano del economista y político chileno Manfred Max-Neef, que en una de sus obras más destacadas dentro del ámbito educativo llamada *Desarrollo a Escala Humana (1989)*, expone una problemática que identifica a los latinoamericanos relacionada con la crisis de valores que constituye la creciente fragmentación de identidad hacia este territorio, consecuencia de la falta de comunicación e integración entre movimientos sociales. Esta crisis se fundamenta, según él, en la falta de control que los ciudadanos latinoamericanos tienen sobre las “burocracias” publicas, lo que contribuye *“a la configuración de un universo político carente de fundamento ético, la tecnificación del control de la vida social, la carrera armamentista y la falta de una cultura democrática arraigada en las sociedades latinoamericanas”*. (Max-Neef. Pág. 8)

Para Max-Neef existe un fenómeno culpable de la crisis social en Latinoamérica, el autor trata de identificarlo, otorgándole un sentido metafórico, llamándolo *“crisis de la utopía”* (Max-Neef. pág.9), la utopía social depende de *“la capacidad de soñar”* (Max-Neef, Pág.9) que cada grupo desarrolla a partir de prácticas propias con el fin de enfrentar con convicción cualquier problemática emergente. La carencia del acto utópico puede tratarse de la causa culpable de consecuencias quiméricas desfavorables para la construcción de comunidad como lo es la injusticia social y el empobrecimiento moral y ético, la falta de estrategias sociales que solventen este problema hace más difícil la búsqueda de respuestas concretas a conflictos de tal carácter. La “falta de sueño” puede traer consecuencias para tomar decisiones eficaces para abolir algunas ambigüedades manifiestas en individualismo, miedo, cinismo, la anomia y así mismo la crisis moral.

Para mitigar esta problemática social es necesaria la *inteligencia moral* como la llama el psicólogo y catedrático Fernando Hernández en la revista Cuadernos y Pedagogía (1997), es una manifestación de la condición humana que la convierte en racional. Un antecedente de ello surge desde las observaciones del psicoanalista austriaco *Bruno Bettelheim*, en su obra insignia, *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas* (1976), donde dedujo que un individuo generalmente basa sus elecciones en lo que provoca o no provoca en él estados de bienestar o simpatía. Por lo que para el autor los cuentos de hadas son parte fundamental del fortalecimiento del sentido deliberativo e identitario desde lo fantástico, algo sin lo cual el niño tendría dificultad para construir su carácter valorativo. (*Bettelheim, 1976*).

Esta afirmación inspira la insistente responsabilidad del proyecto profesoral formativo por atender adecuadamente el sentido de los dilemas diarios entre su población de trabajo y si es conveniente o no para hacer de su clase un ejercicio justo. Esto es una de las principales demandas de la sociedad para la formación en valores ciudadanos, pero para conseguir el objetivo es necesario la síntesis y el acompañamiento en la construcción de valores morales desde la escuela con un objetivo identitario hacia estos.

Gran parte del estandarte investigativo de la presente propuesta muestra como insignia la articulación de ejercicios reflexivos y de creación que permitan entrever acciones constructivas que diluciden el desarrollo moral estudiantil, desde situaciones dilemáticas que tienen que ver con acontecimientos que se observan a nivel nacional. A lo largo de la historia, Colombia ha vivido en carne propia una crisis moral manifiesta en hechos sociales que vulneran la dignidad humana, algunos como las masacres a cargo de los grupos armados, la corrupción, la violencia de la que son víctimas muchas mujeres a diario y a consideración, uno de los casos más benéficos para la crisis colectiva de valores, el fenómeno conocido como “falsos positivos”.

Este último acontecimiento tuvo una gran relevancia en el país entre la década del 2000 y 2010, pues involucro a una gran cantidad de familias enteras en lo largo y ancho del territorio, en estos hechos algunos miembros del ejército nacional asesinaron a personas inocentes haciéndolos pasar como terroristas muertos en combate por causa del conflicto armado por el que pasaba el país. Lo que motivo esta aberración ética, fueron las estadísticas de baja de los grupos armados ilegales (guerrillas), a fin de cobrar “recompensas” efectuadas en ascensos de rango para los soldados. Uno de los casos más sonados y que desenvolvió todo, sucedió en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá donde 19 jóvenes fueron engañados con ofertas de trabajo, tiempo después los cadáveres fueron encontrados a kilómetros de distancia de sus hogares con marcas de bala. Para colmo de males existieron muchos más casos como este, la fiscalía general de la nación reveló miles de asesinatos pasados como falsos positivos en el periodo de una década, según este ente acusador los departamentos de Antioquia, Casanare y la Guajira fueron los más afectados. (*ONU, 2002*) A pesar de las evidencias en contra de los responsables, no se ha hecho lo suficiente para hacer justicia, parece que la impunidad ante estos casos se volvió integral y completa. (*Ariel Ávila, Columna, elpais.com, 2019*)

Según la ONU en su informe sobre los derechos humanos en Colombia, existen innumerables prácticas sociales alrededor del territorio que vulneran los derechos humanos de la población, entre ellas la que se lleva todos los créditos es la guerra que anualmente deja víctimas mortales en todas las regiones, convirtiéndose en el flagelo humano más recurrente y atroz en la vida nacional, gracias a que pisotea los derechos más importantes de todo ser racional. (ONU, 2002) Esta calamidad hacia los derechos humanos, con mucha frecuencia, deja segregación y el daño al medio ambiente. La segregación consiste en el acto de marginar, discriminar o apartar de su bienestar a grupos que representan minorías raciales, de género o religiosos. Este fenómeno tiene varias caras, esto depende de contenidos culturales y del contexto histórico, se puede presentar hasta en los detalles más mínimos y básicos de la vida como en el acto educativo, por ejemplo, en el premio o castigo a los estudiantes según su rendimiento académico, dejando de lado las diferencias en el aprendizaje.



*Imagen 3. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 34.*

El segundo fenómeno mencionado en el documento de la ONU que más flagela los derechos de todos los seres vivos ocurre de forma indirecta pero no deja de ser menos infame y se trata del daño ambiental. La deforestación, la minería y la operación de industrias sin las adecuaciones ambientales necesarias, hacen de esta práctica algo muy frecuente en países desarrollados como en subdesarrollados. En Colombia, por ejemplo, la calidad ambiental ha desmejorado a un ritmo constante gracias a la deforestación y a la minería ilegal, entre otras muchas prácticas. Sin duda este tipo de prácticas atentan contra la vida, pues destruyen ecosistemas enteros, contaminan el agua y envenenan el aire, como es bien sabido, estos elementos son de vital importancia para la supervivencia, y su destrucción influye directamente en la vida humana de forma negativa con consecuencias en la salud y el bienestar haciendo de estas prácticas un atentado contra los derechos humanos. (ONU, 2002)

La conclusión de estos fenómenos tan latentes y pasados por alto, desembocan en proliferación de mentes conformes y sesgadas por la cotidianidad que conduce por caminos de inconciencia e

indiferencia ante acontecimientos y prácticas de este tipo, y que ofrecen un falso ideal de bienestar. A partir de ejercicios de análisis sobre la guerra, y el daño ambiental, se inicia la parte práctica dilemática del proyecto, como un medio de contrarrestar el olvido y la indiferencia ante acontecimientos humanos de este tipo que afectan el diario vivir, y que exista una inconformidad general frente a estos “monstruos” que acechan el planeta y la vida y así generar posibles ideas de cambio en las prácticas cotidianas... y artísticas. Por ello, la búsqueda del proyecto radica en comprender las competencias morales con que los estudiantes hacen frente a dilemas cotidianos en el país, para así aportar al desarrollo moral colombiano desde las posibilidades del cómic en la educación.

Cuando se habla del tema de lo moral es mejor no caer en el absolutismo pues se trata de un fenómeno ajeno a convencionalismos, aunque existan tratados como la ética nicomáquea de Aristóteles que se esfuerza por definir la justicia como un fenómeno moral ineludible, no se puede cuestionar también el hecho de que los *“actos morales individuales tienen sus propios puntos de vista”* (Aristóteles, *Ética Nicomáquea, Barcelona, Gredos, 2007 pag45*). Kohlberg trae como ejemplo una situación común dentro de las aulas de clase que se convierte la mayoría de las veces en conflictiva entre los estudiantes y el profesor, son las acciones de algunos estudiantes frente a las normas estudiantiles que a ojos de las autoridades estudiantiles son calificadas como desobediencia, pero a los ojos de quienes las efectúan pasan como un inocente juego.

Después de lo anterior, la imagen en secuencia de los cómics funciona como aporte estratégico para atender el problema por su propósito creativo de hipérboles narrativas visuales precedidas por recursos mentales utópicos de cada autor, pues la mitología social que marca sus líneas y pigmentos transmite sabres y modos de concebir mundos hipotéticos motivados por la capacidad de soñar. Es posible que cada lector y creador de cómic recurra a su visión utópica para facilitar un posicionamiento ilustrativo de fenómenos sociales reales que se abstraen a un lenguaje simple. Por lo tanto, la moral como fenómeno social se muestra como lenguaje onírico codiciado por personajes que finalmente se ven envueltos situaciones done en la práctica de acciones éticas dan desenlace satisfactorio o no de la historia.

**Pregunta:**

¿Qué sentido tiene la creación y lectura de cómics como medio precursor de reflexiones moralesociales en los estudiantes de sexto grado del colegio IPN?

**Objetivo General:**

Comprender los sentidos de la creación y lectura de cómics en las construcciones de juicios moralesociales en los estudiantes de sexto grado del colegio IPN.

**Objetivos Específicos:**

Reconocer los espacios entre viñetas de los cómics desde los relatos conversacionales de los estudiantes como elementos que desarrollan reflexiones moralesociales.

Describir la percepción del personaje desde la perspectiva moral social de los estudiantes.

Analizar el cómic como conceptualización del dilema Moral.

Analizar la producción de cómics como reflexión moral de los estudiantes.

Identificar la estética moral social en los cómics desde las creaciones estudiantiles.

### Referentes Teóricos Conceptuales

El desarrollo del objetivo general esta precedido por establecer los espacios que facilitan el acceso a la lectura y creación de cómics de forma rápida y sin obstáculos de ningún tipo, entre ellos las bibliotecas públicas, charlas puestos de revista, librerías. Frecuentar estos lugares ayuda a determinar el formato difusivo y estético del medio con mayor acogida entre los públicos que giran alrededor de su consumo. Resulta gratificante descubrir la amplitud del medio, pues todo tipo de espectador puede encontrar dentro de sus páginas una fácil comunicación que atrapa en un mar de significados familiares a las vivencias mundanas, desde las tiras del periódico diario, pasando por las revistas de publicación periódica, hasta las influyentes novelas gráficas que marcaron al movimiento como algo más allá de lo puramente infantil y cómico.

La necesidad de estos recorridos contribuyó a la construcción del marco teórico pertinente para satisfacer la exigencia de los objetivos en recolectar información que sustente el supuesto de que el fenómeno socio/moral hace parte trascendental de su estética narrativa. La variedad de referentes que trajo dicha acción, dejo múltiples puntos de vista desde los que se puede abordar el tema del lenguaje moral, lo que demuestra que la estética del género siempre estuvo acorde a la representación de comportamientos de ese tipo a lo largo del tiempo.

El trabajo investigativo centra el análisis en tres elementos característicos de la estética del comic como son, el espacio entre viñetas, el arquetipo y el gesto, al igual lo hace con elementos del comportamiento moral social como la amistad y justicia retributiva. A continuación, es expuesta la necesidad de incluir estos elementos en el objetivo educativo de la investigación, desde sus particulares definiciones.

### Dictamen comic

El interés investigativo por este tema surge a partir de la lectura y creación de comics, también por una necesidad reivindicativa del medio dentro de la sociedad actual, ya que no es secreto que el comic ha sufrido discriminación a lo largo de la historia del arte, siendo éste relegado a un oficio carente de ese contenido *“auratico”*, que caracteriza a las grandes obras de arte según las palabras del filósofo alemán Walter Benjamin (1936). Solo hasta finales de los años cincuenta del pasado siglo con la proliferación del arte pop comenzó un particular interés sobre la cultura de masas por parte de muchos teóricos, entre los que se encuentra Umberto Eco. Gracias a sus aportes reflexivos sobre la imagen y los de muchos otros, *“los comics, las fotonovelas, los programas de televisión, los anuncios publicitarios y la moda fueron diseccionados con perspicacia y erudición, a veces en su condición de objetos portadores de sentido, otras veces por sus cualidades estéticas o antiestéticas, o bien en su condición de síntoma social.”* (Moix. Pág. 7)

En la historia existen variadas formas de llamar este movimiento artístico conocido como noveno arte, término acuñado por Francis Lacassin en 1982 que contribuyó a posicionar el medio dentro de aquel ambicioso mundo. Para este proyecto es indispensable tomar como referencia múltiples definiciones de este concepto por parte de diferentes teóricos, debido a la ambigüedad del movimiento y a las distintas sendas que maneja en su estética narrativa, aunque todas concuerden en que los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes, por eso su origen va de la mano de valores económicos, sociales y culturales de las sociedades que los ven nacer. (Eco. 1973)

El mismo Umberto Eco, filósofo y profesor italiano, quien es uno de los referentes más recurrentes de la teoría de la imagen, lo define como una *“narrativa”* articulada por una secuencia de imágenes dibujadas (Eco, 1973), el historietista estadounidense Will Eisner escritor de obras fundamentales sobre teoría del medio y creador del comic *“The Spirit”* (imagen 4), obra que fue trascendental dentro del *“género negro”*, lo define como *“un montaje de palabra e imagen”* y lo describe como una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles que cuando son usados una y otra vez para dar a entender ideas similares se convierten en un lenguaje, el lector, tácitamente debe servirse del conocimiento de las leyes físicas, como la ley de la gravedad por ejemplo, para poder leer el mensaje (Eisner, 1985).



Imagen 4. *The Spirit*. Eisner W. 1947.

Para Will Eisner, su estética responde a una *“forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos e imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea (...) producto de la lógica permutación...”* (Eisner. pág. 5), el autor fundamenta su definición en las reflexiones de un historiador británico llamado David Kunzle que formula sobre el tema una serie de aspectos básicos para reconocer un comic:

- Tiene que haber una secuencia de imágenes separadas
- Tiene que haber una preponderancia de la imagen sobre el texto.
- El medio en el que aparece el comic y para el que está destinado originalmente tiene que ser reproductivo, es decir, en forma impresa, un medio de masas.

(Eisner. pág. 42)

Por otro lado, es provechoso que existan antecedentes del uso del medio en el ámbito escolar, como lo ilustra el texto titulado *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*, escrito por el profesor español José Luis Rodríguez Diéguez, publicado en 1988 en su país natal, el autor dedica un capítulo a las principales cualidades que considera infranqueables dentro de los comics, entre ellas:

- *“Un carácter diacrónico del mensaje, quiere decir que hay una representación del paso del tiempo de la historia.*
- *Integración de lenguaje “verboiconico”, se refiere a la carga homogénea de elementos visuales y verbales.*

- Tiene un manejo específico de convenciones comunicativas como, globos de diálogo, onomatopeyas, expresiones gestuales, etc.
- Su difusión es masiva, hoy en día para todo público, es posible que esta característica lo haya convertido en un medio tan significativo dentro del lenguaje visual cultural.
- Su finalidad es distraer, pero la necesidad social por manifestarse lo ha llevado más allá del fin para el que fue creado, por ejemplo, actualmente puede ser una buena herramienta de alfabetización de lectura de imágenes dentro de las escuelas de educación formal.”  
(Rodríguez, 1988)

## Estética Comic

La estética comic es un término recurrente a lo largo de esta experiencia pues es el valor expresivo del cómic con más elementos significativos, por eso la investigación busca encontrar esos valores estéticos y usarlos como manifestación icónica de representaciones con contenido reflexivo de tipo moral, tales hallazgos corren por cuenta de los aportes sobre el estudio del cómic de dos de sus teóricos más representativos, el primero es el estadounidense Scott McCloud, quien define al medio como: *“Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.”* (McCloud. Pág. 9)

Por otro lado, está el pensador colombiano Perucho Mejía que influenció el posicionamiento del cómic a nivel nacional, y es quien define el medio como *“un lenguaje mixto descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamadas viñetas.”* (Mejía. Pág. 16). Los aportes de estos dos teóricos sobre el estudio del medio son de gran influencia en la investigación para definir las características estéticas a tener presentes como estrategias de interpretación del lenguaje moral-visual de la población estudiantil en consideración.

Estos aportes sobre la definición del cómic muestran algunos valores expresivos del cómic fundamentales y necesarios en el proyecto acoge, estos principalmente son tres elementos estéticos considerados como méritos que representan mayormente contenidos expresivos del pensamiento moral, estos son: *el espacio entre viñetas, el arquetipo y el gesto*. Estos componentes son para el proyecto el medio expresivo por excelencia del comic, porque son elementos específicos que ofrecen a los creadores estudiantiles inspiración expresiva articulados desde narraciones apoyadas en el juicio moral, al igual que proporcionan la información necesaria a este estudio gracias a sus características envolventes de significado inherentes al proceso de creación y lectura de cómics.

## Espacio entre Viñetas

Este término es usado por especialista en teoría de la semiótica, *André Helbo* en su texto: *Semiología de la Representación, teatro, televisión, comic* de 1978. Es de allí, donde se articula

la idea de la investigación por resaltar que al leer un comic, el espectador debe por obligación suya suscitar una reflexión fugaz de lo que acaba de contemplar para darle un sentido en su mente, el lector echa mano de su experiencia estética y simbólica para dar significado y entender la idea principal de la historieta, esta habilidad es característica del razonar del ser humano y los escritores y dibujantes de cómics lo tienen claro, es por esto que en sus creaciones resaltan una particularidad de lenguaje que aporta a su estética características aprehensibles, esta tiene que ver con el espacio que existe entre viñeta y viñeta. Aquel fenómeno fue acuñado como “*dialogo impersonal*” (André Helbo 1978), por el mismo André Helbo quien toca constantemente el tema en su obra sobre la carga semiótica de las manifestaciones de la imagen en la modernidad como el cómic.

Él y otros teóricos del tema concuerdan en que esta cualidad muchas veces pasa desapercibida pero que hace parte integral comunicativa del medio, pues se trata de una mezcla de imágenes en movimiento desde lo inamovible, necesarias para que el lector lleve a cabo su proceso sensitivo de significados lo que no tarda sino unas milésimas de segundo. Entre ellos es importante traer de nuevo a colación a *Scott McCloud* que a su vez consideró aclarar la consistencia del fenómeno en cuestión, para él, entre creador y lector existe una camaradería inconsciente que inclusive a riesgo de despertar críticas, es más activa que la producida en el cine. Dicha complicidad se hace manifiesta de lleno en sus obras posteriores donde MacCloud hace hincapié en lo relevante que es el espacio entre bocadillos afirmando que es en este momento donde entra la mente del lector a jugar un papel activo, pues es solo allí donde se da movimiento simbólico a la quietud de las imágenes, pero a pesar de los estudios sobre los temas es todavía un misterio el cómo de dicho proceso. (*Scott MacCloud, 1994*)

Hoy en día muchas manifestaciones visuales, entre ellas el cine y la televisión, manejan este principio convertido en un éxito narrativo de la imagen en movimiento. Por ello es necesario traerlo a esta investigación, por su presencia secreta que produce sensaciones alegóricas en la mente lectora y las atiborra de significación desde su experiencia, tal parece que esta característica es la que hace de las imágenes yuxtapuestas del comic, una aparente narrativa que transcurre en el tiempo, a lo que el lector responde con devoción interpretante. Este proyecto apropia al espacio entre viñetas como foco de observación sobre narrativas ocultas que solo son visibles en las mentes embelesadas por la diacronía de las páginas impresas y porque es la responsable del proceso final reflexivo que produce o no, consideraciones del orden moral y ético.

La búsqueda por dilucidar este elemento desde una definición más amplia se ve limitada por la poca atención prestada a este importante proceso mental estético, que lo oculta de la mayoría de los estudios sobre la expresividad comic, tal vez es mejor que siga así, como pericia disimulada entre nociones superficiales necesaria para que lector y creador encuentren “*momentos dentro de los momentos*” (*McCloud. Pág. 41*) como motivo inusitado de la particularidad exquisita del medio, única en su tipo.



*Imagen 5. Witchblade # 11. Marz R. Sejic S. 2009. Pág. 132.*

## Arquetipo

Representar la cotidianidad es todo un reto para los dibujantes de comics quienes tienen la tarea de contar una historia que logre atrapar al público lector por medio de la pericia en aplicar convenciones estéticas de fácil reconocimiento, pero esta labor reflexiva no es propia solamente de los ilustradores profesionales, cualquiera con la necesidad de narrar una historia por medio de la palabra-imagen, debe llevar a cabo un proceso mental perceptivo y creativo que conlleve códigos estéticos morales. El proyecto quiere demostrar desde las creaciones de los estudiantes, la vigencia del arquetipo como expresividad propia de cualquiera permeado por la cultura de masas llamada comic, de igual forma establece su influencia en el intercambio de mensajes morales dentro de la relación dibujante y lector.

Scott McCloud exalta la habilidad de estos dibujantes haciéndolos acreedores de las causas que hicieron de los comics parte importante de la cultura visual y que ampliaron su público más allá del infantil o que transformara su medio de difusión que sobrepasó las tiras de periódico, para él *“el realismo y el arte de la caricatura pueden parecer extraños compañeros de cama, pero los artistas de comic que usan el arte de la exageración...a menudo consiguen capturar la enorme diversidad estética de nuestro mundo en formas que muchos otros creadores más “serios” y comedidos jamás consiguen. (McCloud. pág. 41)*

El comic es un lenguaje universal, su vocabulario lo conforma un compendio de signos visuales construidos por todos los siglos precedidos, dentro de ellos el arquetipo, que abarca por separado una serie de combinaciones entre la imagen y la palabra escrita. Esa curiosa capacidad del comic de representar significados estéticos que amplían la mirada y posicionan al medio dentro del itinerario expresivo de los estudiantes de educación básica secundaria como una alternativa recurrente en su desahogo creativo, la muestra está en echar un vistazo a sus cuadernos de notas donde seguramente se encuentra algún dibujo simple y arquetípico de algún elemento del mundo.

Muchos artistas del comic concuerdan en que una de las mejores formas de comprender la naturaleza circundante es entrar en contacto con ella diariamente, a través de medios que lo faciliten, para ello la propuesta educativa se basa en el comic como ese facilitador perceptivo de la naturaleza, desde su propuesta arquetípica. Para ello, el comic ha pasado por etapas evolutivas un poco mencionadas anteriormente que han logrado del medio un ejemplar completo que ofrece a cualquiera que decida tomarlo entre sus lecturas, un concepto del mundo de allá afuera, también de necesidades y deseos humanos dignos de ser revisados dentro de cualquier producción artística. (McCloud, 2000)

Otras de las cualidades estéticas que hacen del comic un abanico de significados morales, son nombradas por Perucho Mejía dentro de sus estudios como valores trascendentales para entender los mensajes transmitidos: el *Estilema* y el *Arquetipo*. El primero, explica Perucho es una “*forma expresiva*” de la que el dibujante se apoya para llevar a cabo sus representaciones por medio de líneas, formas, colores, etc. Todos hacen parte de un conjunto para formar lo “*mimético*”, fundamental para articular la estructura narrativa del comic. (Perucho Mejía, 2001). El segundo tiene que ver con “*figuras abstractas*” creadas por el dibujante o el guionista mediante utensilios idealizados que resultan reconocibles para los sujetos nacidos en una cultura y que posteriormente se convirtieron en herramientas de las que todo el mundo se apropia, como medios comunicacionales. (Perucho Mejía, 2001)

El proyecto adopta al arquetipo como elemento que contribuye al conjunto representativo de reflexiones de orden moral en los estudiantes. La definición de Perucho sitúa al arquetipo en los cómics como un valor estético recurrente dentro de las creaciones estudiantiles, pues se trata de un elemento de fácil apropiación para escenificar objetos, personas o reflexiones desde un valor narrativo, dibujar arquetipos es una práctica natural que academias y guías de dibujo llevan por caminos más detallado y complejos, pero manteniendo su sentido trasmisor de narrativas visuales. Los estudiantes de sexto apropian su funcionalidad creativa, aunque no siempre de forma consciente llegando a ser algo sustancial de su normalidad productiva.



*Imagen 6. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 163.*

## Gesto

La capacidad de los cómics para expresar diversos significados de orden moral, esta tan marginada como el mismo medio, por esto la necesidad del proyecto en demostrar las posibilidades de este elemento como producto estético de consideraciones valorativas morales sobre acontecimiento sociales.

Otra de las menciones que hace Perucho Mejía en sus reflexiones sobre el fenómeno cómic, especifican el potencial de los elementos dentro de su estética comunicativa, uno de esos elementos es precisamente el *gesto*. Este siempre fue parte trascendental dentro de la estética simbólica del medio gracias a su excentricidad dentro de los relatos y su habilidad de conectar al espectador con los personajes de forma tal, que hasta llega a encarnar en el lector los sentimientos más profundos de tristeza, alegría, júbilo, etc. Estas propiedades del gesto cómic descritas en sus teorías, pasan a formar parte del análisis concluyente sobre el contenido reflexivo del noveno arte. El autor es contundente cuando define al gesto en el cómic como *“la huida del discurso verbal; una imagen informacional portadora de su propia estructura. El gesto es un referente al que el signo remite convencionalmente y es un canal comunicacional que une al espectador con el personaje.”* (Mejía. Pág. 81)

El filósofo y periodista Vilem Flusser propone el término *“acordamiento”* para representar y hacer alusión a la complicidad comunicatividad que es propia del comic gracias a los gestos o a otro tipo de símbolos, representaciones formales que se convierten en transmisores simbólicos de una intención, sentimiento o acción. Según el filósofo, cuando el lector recurre a su información almacenada, obtenida gracias a la experiencia extraída de su entorno, se conduce por su habilidad interpretativa aprendida, hasta encontrar un sentido al conjunto que forma el gesto, este proceso es bien sabido por los dibujantes quien se esfuerza por buscar representar la forma más recordarle de su mensaje, su gesto, es aquí donde sucede el *“acordamiento”* (Flusser. 1994). Aquí es importante mencionar una distinción conceptual que aclara el autor entre *“acuerdo”* y *“acordamiento”*, pues no designan la misma intención, *“los acuerdos plantean problemas éticos y epistemológicos, el acordamiento, en cambio, plantea problemas estéticos formales”* (Flusser. Pág. 14)

El proyecto sitúa al proceso de *gesto acordado*, como las formulaciones pictóricas que hacen los estudiantes dentro de sus creaciones con el fin de comunicar un mensaje desde los gestos, la intención no es evaluar su representación como correcta o no, sino su trascendencia comunicativa, es decir si logra que su fin comunicativo impacte al lector.

Cabe la posibilidad de que el gesto acordado este ahí para plantear situaciones donde el ámbito moral es el mensaje trascendental de la historia, para Kohlberg, las reflexiones morales que los niños hacen son procesos cognitivos que es probable, conlleven a pensamientos para solucionar

inquietudes que los requieran, también es posible que, a causa de estos pensamientos el individuo gesticule desde su corporeidad el significado que dicha decisión trae a su bienestar, satisfacción, complacencia, disgusto o tristeza, son solo algunos de los pensamientos que son exteriorizados por lo general, a través de gestos, “no hay ningún pensamiento, que no se articule a través de un gesto” (Flusser. Pág. 37), el gesto entra aquí como una concesión del mundo real que resulta llamativa para el que la apropia como expresión de alegrías y pesares que producen en el espectador sensibilidad sobre los acontecimientos dibujados.

Se trata entonces de estereotipos visuales que facilitan al dibujante posicionar en la historia a sus personajes, otorgándoles roles y características que cargan de intriga al espectador desde lo estático de las imágenes usando un sentido, de todos los que conforman el comic desde figuras plasmadas con líneas el mundo invisible de la emoción. Las líneas evolucionan hasta convertirse en símbolos por derecho propio mientras bailan con otros símbolos, mucho más jóvenes, conocidos como: palabras.



Imagen 7. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 103

## Comic y Cultura Visual

En este momento de la investigación, entra en juego un término ineludible al marco teórico, pues el comic lo constituye como aporte de contenidos del campo visual y cultural, se trata de la cultura visual. Su relación con la cohesión cómic/moral tiene por sentido empatía con el vocablo que define el psicólogo Fernando Hernández como un desarrollo de estrategias (¿comic?) de comprensión e interpretación de imágenes, algunas de ellas como la percepción, el análisis, la inferencia, entre otras. (Hernández, 1997)

La búsqueda por consolidar el área de artes en el currículo escolar se ha convertido en una necesidad en el sistema social, el objetivo de ello es inculcar aspectos lectores de la cultura visual en los estudiantes, como la interpretación de la simbología visual latente en la cultura posmodernista, donde la demanda de imágenes constantemente crece a niveles desbordantes. Según el principio del psicólogo y catedrático en educación artística Fernando Hernández en su libro *Educación y Cultura Visual (2000)*, los estudiantes en la etapa escolar de secundaria se encuentran en un proceso de desarrollo de lo narrativo, los sujetos son contadores de historias las cuales crean desde sus propias asociaciones y son usadas como criterio sobre la obra de arte desde una perspectiva narrativa, la base de sus valoraciones es lo que conocen y le gusta, las emociones están presentes en su narración y acaban formando parte de la obra de arte. La medida es, posicionar las aptitudes valorativas de la población estudiantil hacia los cómics, con ayuda de sus más relevantes teóricos, para dar paso a la planeación investigativa, que procura cumplir con los objetivos de búsqueda desde la intervención de los espacios habilitados por el IPN.

Alcanzar el propósito alfabetizador de la imagen en secuencia, requiere que los estudiantes reconozcan que viven en una sociedad inundada de “*imaginarios visuales*” (Hernández, 1997) que son los responsables de fijar su identidad representativa, allí, el protagonismo del cómic reside en su pluralidad expresiva demostrada en sus géneros que reúnen representaciones visuales icónicas dentro de cualquier cultura que los tenga en sus bibliotecas o puestos de revista, por ello, los estudiantes pueden encontrar un referente conceptual desde el cual poder confrontar analíticamente su contexto visual diario. La investigación está pensada en satisfacer las demandas de la cultura visual, por medio de la reciprocidad entre comic y moral, pues la creación de un cómic engloba un análisis de costumbres y comportamientos de las comunidades, haciendo de su lenguaje un recipiente de características que lo definen dentro de la civilización como una alternativa vigente de narrativas autóctonas.

La misma historia de los comics es un ejemplo ilustrativo de que el medio adopto múltiples formatos de difusión a causa del interés otorgado por que el consumismo de imágenes. Alguno de ellos llamado la *novela gráfica* que abarcaba historias de mayor complejidad narrativa, con dilemas morales que requieren de un análisis mejor preparado, a diferencia de su contraparte las tiras de periódico, en un principio, con orientación a las situaciones jocosas, lo que daba a cada uno, una perspectiva semiótica diferente.

La enseñanza sobre la cultura visual es una recopilación de aprendizajes y habilidades analíticas de lo visual y de resolución de problemas (Hernández. 2003) para el caso específico de la investigación. La lectura y creación de un cómic se jacta en echar mano de costumbres y comportamientos de la comunidad, interiorizados previamente, no solo en el dibujo, también y principalmente de características que definen la cultura, como los juicios morales que la mayoría de las veces se vuelven problemáticos por abarcar situaciones complejas, que requieren precisamente de análisis y resolución.

La presente investigación procura satisfacer algunas demandas de la cultura visual como capacitar a una comunidad, en este caso estudiantil, sobre como navegar dentro de un mar creciente infestado de imágenes, también tiene como objetivo aportar entendimiento de dicho fenómeno mediático, ya que hoy día es imposible librarse del lenguaje visual latente en cada rincón físico y cibernético, esto se convirtió en una demanda fundamental dentro de los currículos en artes. Es bien sabido que cada estudiante desarrolla en su proceso de crecimiento un juicio de valor diferente pero complementario al de sus compañeros, por eso la cultura visual demanda iniciativas con enfoques que potencien la pericia estudiantil en el entendimiento del abanico de posibilidades que abarca el lenguaje visual dentro de la cultura y que visibilice los resultados, para Fernando Hernández, lograr esto, parte de articular el ámbito productivo como una estrategia de aprehensión de simbología cultural.

La relación entre el cómic y la cultura visual comienza a evidenciarse en la presente investigación por medio de objetivos enfocados a la satisfacción de las demandas de las dos categorías en cuestión. Por el lado de la cultura visual, capacitar a una comunidad estudiantil, sobre la lectura de imágenes por la mediación del cómic como portador irrefutable de elementos de la masificación cultural, por otro lado, la lectura y creación de un cómic como manifiesto de jactancia ante la premura por echar mano de problemáticas interiorizadas como costumbrismo social, desde la familiaridad entre palabra/dibujo y de sus otras posibilidades comunicacionales, para definir características que definen la cultura de los valores morales y éticos.

Nuevamente, más allá de proponer una guía de creación de comics o un tratado de moral, el objeto es mostrar el medio (cómic) como una táctica de conocimiento, lectura e interpretación de símbolos visual/morales, latente en su armonía narrativa. El comic juega un papel estratégico de comprensión de reflexiones morales hechas por los estudiantes, necesarias dentro de las relaciones de grupo y para vivir en comunidad que anhela el bien, pues no es nada nuevo emplear los conocimientos artísticos de un individuo para dilucidar ideas portadoras de valores construidos desde la realidad. Esto es claro por las demostraciones que hace la historia del arte con cada género artístico, cada uno poseedor de un lenguaje visual específico e inspirados en la amalgama social de cada artista, entre estos se encuentra el comic debido a su conjunto de reciprocidades entre imágenes suspendidas en el tiempo, igualmente de palabras y efectos imaginarios que producen vínculo entre contenidos que atrapan al público, logrado gracias a procesos empíricos sobre el consumo masivo de imágenes.

En resumen, el proyecto reconoce en el comic un medio de representación visual de los diferentes sistemas de códigos moral-sociales dentro del aula de clases como una estrategia de discernimiento de la cultura visual. Este enfoque surge de problemas percibidos en las clases de artes del sistema educativo colombiano en general donde los educadores pasan por alto contenidos propios de la cultura visual que pueden perfectamente ser integrados dentro de su quehacer, una problemática es que la educación en el área esta todavía mezclada con estereotipos metodológicos como la importancia que se da al ámbito productivo más que al perceptivo.

## Dictamen Moral

Entre los siglos XIX y XX, varias teorías de enfoque psicoanalista dieron forma y significado a la noción moral colectiva de forma particular, como es el caso Sigmund Freud, quien afirma que: *“La moral es sensible a los tiempos y se integra a los distintos regímenes de historicidad. Es una construcción discursiva con ínfulas prescriptivas. No es neutral: aspira a orientar la vida de los sujetos y acompaña como una sombra a toda organización de la cultura.”* (Freud. Pág. 33)

En el caso etimológico el “ethos” (carácter, modos de ser) y “moralis” (uso, costumbre, manera de vivir, deseo, capricho). (Coromitas, 1905.) Hoy en día apropiados como ética y moral, normalmente dos términos relacionados muy estrechamente, destinados a modelar con un sentido de bienestar la vida individual y colectiva. (Coromitas, 1905)

Con esta definición concuerda el filósofo y escritor español Fernando Savater en su obra *“Ética para Amador”* donde dice que: *“La palabra -moral- etimológicamente tiene que ver con las costumbres, pues eso es precisamente lo que significa la voz latina -mores- y también con la ordenes, pues la mayoría de los preceptos morales suenan, así como -debes hacer tal cosa...- o - ni se te ocurra hacer tal otra -”* (Savater, pág. 58). Continúa con la definición diciendo que para ser un ser moral es necesario *“comprender por qué ciertos comportamientos nos convienen y otros no, comprender de que va la vida y que es lo que puede hacerla -buena- para nosotros los humanos.”* (Savater, pág. 79)



Imagen 8. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 105.

## Moral y Ética

Más adelante en la misma obra, Savater hace una aclaración significativa sobre la distinción entre ética y moral, afirma que *“(...) moral es el conjunto de comportamientos y normas que tú, yo y algunos de quienes nos rodean solemos aceptar como válidos (...) ética es la reflexión sobre porque los consideramos válidos y la comparación con otras -morales- que tienen personas diferentes (Savater. Pág. 59)*

El filósofo alemán Hegel uno de los pensadores modernos más influyentes, trazo en algún momento de su pensamiento una distinción entre ética y moralidad. Confina el hecho ético en eso precisamente, una acción inmediata, por otro lado, a la moral le otorga entonces una función reflexiva (Hegel, 1807).

En resumen, el principio moral hace parte del día a día del ser, es común que este ponga en balanza distintos modos de proceder resumidos en reglas sociales universales establecidas por años de evolución con sentido deliberativo y escoja la decisión que mejor trasmuta sus modos de concebir el mundo y así convertirse en un ser social que muestra conmiseración por el bien de su comunidad, entonces, el principio ético hace alusión a la decisión que finalmente es tomada frente a un motivante externo o dilema y sobre su modo de actuar consecuente, la ética juzga lo práctico del sujeto, la moral, lo reflexivo.

Savater es consciente de la inspiración que trajo a él ideas sobre el tema de diferentes pensadores como Aristóteles o del científico y escritor alemán Lichtenberg, de este último retoma un fragmento textual de su libro *-Aforismos-(1764)*, sobre los cuatro principios de la moral que apropia como forma de contextualizar el término:

- El filosófico: haz el bien por el bien mismo, por respeto a la ley.
- El religioso: hazlo porque es la voluntad de Dios, por amor a Dios.
- El humano: hazlo porque tu bienestar lo requiere, por amor propio.
- El político: hazlo porque lo requiere la prosperidad de la sociedad de la que formas parte, por amor a la sociedad y por consideración a ti.

La moral abarca un cúmulo de normas aceptadas socialmente gracias a la costumbre, pero con frecuencia son pasadas por alto por lo que puede considerarse como ese ideal que cualquier comunidad organizada quiere alcanzar para elevarse como sociedad con ayuda del comportamiento ético como mecanismo del comportamiento humano.

## Desarrollo Moral

A lo largo de la investigación se recogieron aportes grandiosos de aspectos conceptuales propuestos por el filósofo griego Aristóteles, como su consideración sobre las acciones morales como el fin supremo de la vida humana. Tales acciones son precedidas por reflexiones trascendentales en la toma de decisiones de quienes se escudan en la virtud y no se dejan llevar por los extremos permaneciendo apacibles. De igual forma, los descubrimientos dejados por el psicólogo Kohlberg a lo largo de sus exploraciones sobre el desarrollo moral son esenciales para investigaciones de este tipo, como sus opiniones sobre la ineficacia del uso de la disciplina en correlación con las conductas morales. (Kohlberg, 1958)

Kohlberg sostiene que *“el desarrollo moral es la internalización de los modelos de los padres y de las culturas”*. (Kohlberg, Pág. 44), de igual forma lo considera como un proceso disarmónico que contiene una gran variedad de visiones, creencias, actitudes, valores que son influenciados por la relación entre los individuos. Es evidente que los niños y niñas tienen diferentes formas de construir conocimiento social que dependen de su crianza y de la forma que interactúan entre ellos o con los adultos, por esta razón el conocimiento del mundo deja de ser algo homogéneo y se convierte en algo plural. Kohlberg reconoce que fundamentó algunos métodos y supuestos utilizados por Piaget donde se asume que las construcciones morales de los niños son activas, diferentes a los pasivamente aprendidos clichés morales del adulto (Kohlberg, 1958). Con ayuda de las consideraciones piagetianas también hace una aclaración que se convierte en base fundamental de sus posteriores investigaciones, tiene que ver con los aportes que la *“madurez cognitiva”* cede a la *“madurez del juicio moral”* como insuficientes para cumplir el objetivo del desarrollo moral. En conclusión, Kohlberg define al desarrollo moral como *“socialización, es decir, el aprendizaje o internalización por parte del niño o del adolescente de las normas de la familia o de la cultura.”* (Kohlberg, Pág., 43)

El psicólogo avala su investigación con la idea piagetiana del desarrollo por medio de estadios, en aquel momento formula unos propios que son experimentados a lo largo de su estudio del desarrollo individual y colectivo sobre modos de razonamiento de los encuestados frente a dilemas morales presentes en situaciones reales como el *dilema de Heinz*. Los resultados de la metodología de Kohlberg resultaron favorables para crear noción del trabajo de observación de los juicios morales infantiles, pues es un referente esencial de la investigación en cuestión, porque muestra una enorme posibilidad reflexiva para los maestros en formación sobre estrategias de acercamiento con los estudiantes al tema moral. Hoy en día la teoría de Kohlberg sobre los estadios de razonamiento moral sigue siendo usada como referente representativo de visión del desarrollo moral, lo muestran las investigaciones expuestas más adelante como estado del arte, entre ellas las del profesor de la Universidad Nacional de Colombia Jaime Yáñez Canal quien comparte y refuta el pensamiento de Kohlberg y lo utiliza dentro de su estudio de las ciencias sociales como explicación de la observación empírica como esclarecedor para estudios de tipo cognitivo. (Yáñez, 2001)

La primera recolección de datos que llevo a cabo Kohlberg, entre muchas otras, estuvo apoyada por un conglomerado de dilemas morales, acompañados de una serie de preguntas diseñadas

especialmente para enfocar las respuestas dentro de los ámbitos de la justicia, años después el sentido de su investigación estuvo en gran parte inspirado por el significado que tenía dicho fenómeno en los años sesenta, como una amalgama de juicios que dividió en dos grupos llamándolos, “prescriptivos” y “universales” (Kohlberg, 1958). Precepto que lo llevo a preocuparse por entender la diferenciación entre ambos sustantivos. De esta forma ideó tres niveles que abarcan los estadios de forma más general y pertinente para esta investigación, estos niveles son:

**Pre-convencional:** En este nivel sucede algo particular, aquí los individuos no desarrollan familiaridad útil con las normas sociales generales. Según los hallazgos de Kohlberg, en este nivel se encuentran la mayoría de los niños menores de 9 años, incluso algunos adolescentes y de muchos adultos delincuentes. El cumplimiento de las normas esta mediado por un incentivo de premio o castigo, posiblemente aquí no esté clara la necesaria función de las reglas para el bienestar social. Este nivel contiene los estadios 1 y 2 que corresponden a la obediencia, miedo al castigo y a favorecer los intereses propios (Kohlberg, 1958)

**Convencional:** En este nivel se encuentran la mayoría de los adolescentes y adultos quienes necesariamente tienen que sobrepasar estos estadios para alcanzar los de naturaleza posconvencional. Este sustantivo que emplea Kohlberg pretende hacer referencia al nivel de “conformidad y mantenimiento de las normas, expectativas y acuerdos de la sociedad o autoridad por el mero hecho de ser reglas, expectativas o acuerdos de la sociedad.”( Kohlberg Lawrence, Psicología del Desarrollo Moral, Desclée De Brouwer S.A 1992 pág. 187). Aquí hay mayor armonía con las reglas sociales con las que se construye identidad. Abarca los estadios 3 y 4 sobre las normas sociales y las expectativas interpersonales. (Kohlberg, 1958)

**Posconvencional:** Este nivel lo alcanza una minoría de adultos normalmente solo después de los 20 años, aquí el individuo “*entiende y acepta las normas de la sociedad*” (Kohlberg. Pág. 187). Esta es la capacidad de los individuos de producir reflexiones morales que pueden resultar favorables o contraproducentes ante acuerdos preconcebidos, prevaleciendo la resolución de conflictos con el medio más favorable. El ideal de individuo posconvencional es aquel que utiliza su punto de vista consciente, racional y crítico frente a una situación que demanda un conflicto o dilema moral. Para este nivel se sitúan los estadios 5 y 6 que corresponden al contrato social y a la toma de conciencia de principios éticos universales.

La búsqueda por definir la moral pone en confrontación ideas alrededor de ella, de todo lo anterior se deduce que algunos teóricos enfatizan en la norma y respeto hacia ella como el fin moral supremo, otros sitúan la moralidad dentro de las consideraciones necesarias para traer bienestar a los demás (moral normativa), algunos otros llegan al extremo de divinizarla (teología moral) o esta Kohlberg quien la considera como progenitora de la justicia.

Estas consideraciones sirven como observación conjunta de algunos estudios investigativos de universidades del país interesadas en el estudio sobre la psicología del desarrollo moral, entre ellas la Universidad Nacional de Colombia, donde el profesor Jaime Yáñez Canal, junto con otro

grupo de colaboradores emplearon gran parte de sus destrezas investigativas en entender el proceder de los juicios morales que impulsan en los sujetos el deseo por el bienestar social.

En la construcción social siempre ha existido una preocupación por establecer deberes universales que aboguen por su buen funcionamiento, el estudio de Kohlberg apoya esta primicia, con conceptos tomados del ámbito psicológico, como la idea de moral que alguna vez fue vanguardista pero que años después Jaime Yáñez refuta. Para Jaime, la moral ha sido identificada con nociones de universalidad, al igual que la justicia, con el fin de establecer reglas generales que aprueben o no las decisiones que surgen en el proceso de construcción de sociedad.

Para comenzar su tesis, Kohlberg aclara algunos conceptos básicos, tomados de casos hipotéticos anteriormente usados para evaluar los juicios morales, como el derecho a la vida y el respeto a la libertad, en lo que fue muy asertivo, pero sucede algo con el modo de proceder metodológico que según Yáñez Canal raya con el estructuralismo. Es decir que su estudio, como cualquier estructura, depende del orden en que los elementos estén dispuestos para que dicho sistema tenga firmeza y pueda obedecer a un progreso ascendente. Lo que deja por fuera factores emergentes como el contexto social de los evaluados, partiendo de un supuesto de que no todos comienzan desde un nivel de desarrollo moral igualitario.

El profesor de la Nacional resalta otra inconsistencia que tienen en común Piaget y Kohlberg quienes basaron sus datos finales en casos donde el valor moral observado era la "reciprocidad". Las situaciones llevaban a los participantes a llevar a cabo diálogos con sus semejantes para finalmente llegar a un "acuerdo" que permitieran la solución del problema (Yáñez. 2012). El problema del modelo fue observar los comportamientos justos desde una perspectiva del mérito no desde la igualdad, es decir, que los participantes fueron incitados a actuar de una forma homogénea donde la justicia fue aplicada en función de un acuerdo común, dejando de lado factores sociales existentes que en circunstancias reales afectan el modo de proceder del observado. Yáñez dice que la diferencia de estratos, por ejemplo, hace que *"no siempre los estudiantes de un mismo salón de clases tienen el mismo actuar ante situaciones que requieren una acción justa y por eso no pueden ser todos evaluados de la misma forma, todos estos factores externos hacen imposible determinar un modelo para la justicia,"* (Yáñez. 2001)

Por esta y otras razones, la justicia está más allá de los significados que se le conjeturan comúnmente porque no siempre se logra el ideal trato igualitario, constantemente queda un vacío por llenar si se pretenden observar comunes denominadores y dar a todos unos mismos incentivos, dejando de lado sus diferencias y necesidades individuales. Es por esto por lo que la sugerencia de Jaime Yáñez por partir desde la imparcialidad para el ideal trato igualitario se convierte en un gran referente de observación dentro del proyecto. La creación de un cómic ofrece libertad de expresión para quien se adentra en esa tarea, el uso de su iconografía requiere del creador una reflexión sobre cómo proceder para contar su historia. Las características del cómic, como la aparición de personajes determinantes para la narración, demandan del dibujante un proceso reflexivo sobre la personalidad y el papel que juegan dentro de la misma, (héroes-justos,

villanos-injustos) más el valor agregado que aporta el cómic que incita a jugar con este tipo de dicotomías desde una perspectiva subjetiva.

El fin de esta propuesta es inspirada en la propuesta de Jaime Yáñez Canal de proponer un espacio que salgan a colación esas diferencias de juicio de valor por medio del cómic y así, posteriormente profundizar en esas diferencias y abolir decisiones arbitrarias en el ejercicio docente convirtiéndolo en más justo y procurar el bien integral de los educandos. El ejercicio docente debe velar por garantizar en su espacio de clases un trato justo entre sus estudiantes, sus propuestas educativas son más significativas si son dirigidas a la activa participación de todos con igualdad de condiciones y que los conlleve a los mismos beneficios, sin llegar a relegar la diferencias o limitaciones, por el contrario, evitar que se conviertan en obstáculos para la correcta socialización. Solo resta habilitar *“el trato imparcial, como las condiciones para que todos puedan desarrollar sus particulares concepciones de vida.”* (Yáñez. 2012)

Los dilemas morales hacen parte de la cotidianidad circundante, todos los días en alguna parte del mundo suceden acontecimientos sociales que demandan la toma de decisiones por parte de los agentes involucrados quienes requieren de procesos de pensamiento necesarios para manejar las problemáticas emergentes de dichos acontecimientos. Estos procesos son necesarios pues demandan derechos y deberes que los sujetos están obligados a tener en cuenta para que exista un mutuo respeto que conlleve a la armonía social y la justicia.

### Moral Social Estudiantil

El IPN, por tratarse de una institución educativa de carácter formal, propone normativas desde preceptos y acuerdos que modelan de algún modo las actitudes de quienes se acogen a su modelo educativo, lo que normaliza en los estudiantes modos de actuar justificados por las páginas del manual de convivencia creado especialmente para ello. El enigma surge cuando estas normativas se convierten en ineludibles de la verdad y desvía la atención docente de las prácticas morales que sus estudiantes desarrollan a partir de la libre socialización presentes en cualquier momento extracurricular donde encuentran formas de solventar la carga académica desde juegos, jergas, conglomeraciones, equipos, entre otras. Este tipo de interacciones sacan a flote las capacidades sociales valorativas de cada agente implicado, a causa de que se prestan para situaciones reflexivas sobre modos de proceder frente a dilemas que ponen en tela de juicio las competencias mediadoras del grupo. Todo se transmuta en una práctica de las partes implicadas deben llegar a acuerdos mutuos para que todos puedan gozar de las mismas condiciones frente a las reglas establecidas en su proceso de formación, donde muchas veces, sin generalizar, se recurre a querellas, alegatos y disputas, que resultan contraproducentes para alcanzar el *contrato social* (Yáñez, 2012). Si no todas, la mayoría de prácticas sociales demandan del individuo, comportamientos éticos para con sus semejantes que lo posicionan dentro de su círculo social y

es aquí donde se sitúa la observación del proyecto, más específicamente entender esas reflexiones morales centradas al bienestar de la comunidad desde la experiencia del estudiante creativo.

Por otro lado, existe un vínculo social entre el estudiantado que trae consigo el interés de bienestar entre compañeros, que crea una inconsciente familiaridad por el compromiso de las normas de socialización como la igualdad ante las adversidades de algún acontecimiento escolar, una referencia importante la menciona Jaime Yáñez cuando afirma que *“los acuerdos sobre las reglas, o sobre aspectos normativos no se logran a partir de procedimientos imparciales, ni siguiendo unos principios universales, sino son el producto de una serie de significaciones o valoraciones propias de particulares concepciones de realización. Lo racional o las decisiones morales no son logros de procesos formales, sino productos de un proceso de elucidación de significaciones, con todos los recursos retóricos y normativos.”* (Yáñez. Pág. 49)

El estudio del hombre como un ser social es preocupación central de inquietudes pertenecientes al movimiento conocido como *comunitarismo*, la benevolencia hace parte de esas inquietudes por tratarse de un sentimiento que, lleva a quien lo expresa a limitarse en beneficio de otros, a partir de reflexiones individuales que facilitan establecer lazos de unión propios de los seres sociales (Yáñez. 2012). El cómic por ser un medio que involucra de forma simbólica la socialización humana se convierte en una herramienta cargada de posibilidades para el estudiante de expresar su simpatía con el otro.

Anteriormente en América latina se habló sobre la relación entre moral y pedagogía como método de fortalecimiento de ambas partes, uno de los encargados fue el pensador y educador Eugenio María de Hostos quien en 1888 sacó a la luz una insignia que expone la necesidad de incluir integrar moral, ética y educación. En su obra *Moral Social* el orden moral es determinado como la *“consecuencia del conocimiento de nuestras relaciones positivas con la naturaleza, con nuestro propio ser y con el ser social”* (Hostos. Pág. 45). Tal parece que el autor en cuestión muestra una inclinación por el bien social después de ampliar su mirada en las injusticias sociales en el mundo y sobre todo en América. Plantea un visible distanciamiento entre moral y política lo que es reflejo de los agravios sociales que diariamente son acaecidos en el contexto latinoamericano.

Ahora bien, tratándose la moral de un todo que abarca normas sociales de amplia variabilidad, que al mismo tiempo afectan la actividad mental, Hostos reduce su punto de vista al término moral social, *“el objeto de la moral social no es otro que la aplicación de las leyes morales a la producción y conservación del bien social. En otros términos: el objeto de la moral social es aplicar al bien de las sociedades todas aquellas leyes naturales que han producido el bien moral.”* (Hostos. Pág. 43)

Y a continuación específica: *“si la moral general está fundada en las relaciones del hombre con la naturaleza general, la moral social se funda en las relaciones particulares del hombre con la sociedad.”* (Hostos. Pág. 44), en otras palabras, el autor enfatiza en la dependencia de la construcción de las sociedades, en gran medida, de los recursos materiales e inmateriales que

aglomeran herramientas para el desarrollo personal y colectivo de los individuos. Entre ellos prima el recurso del deber que forma parte importante de los espacios sociales, pues sirve para convertir al animal en hombre, racional y consciente del círculo al que pertenece. (Hostos, 1986)

Es posible que donde se oculta la problemática de matices éticos y morales, y que es obstáculo en el desarrollo social y humano de la nación, tiene que ver con la relación docente-estudiante que en el contexto educativo se permea por estereotipos morales de comportamiento entre las partes. Como es evidente, y bien sabido, los colegios de educación formal en Colombia heredaron la tradición europea basada en el modelo conductista propuesto a inicios del siglo XX por John B. Watson y desarrollado por B.F. Skinner hacia 1950. Kohlberg en sus reflexiones trae a colación una afirmación del psicólogo estadounidense Skinner que pasa por sofisma: *“las cosas buenas son refuerzos positivos. Los efectos reforzantes de las cosas pertenecen al campo de la ciencia conductista que en la medida que se ocupa del refuerzo operante, es una ciencia de valores. Los reforzadores efectivos son temas de observación y nadie los puede poner en duda”* (Kohlberg, 1958). Según Skinner el carácter de lo “bueno” y lo “malo” es equiparable con una acción o con un acto que llama *“refuerzo efectivo”*. Aquí es necesario analizar esta afirmación pues hace pensar sobre si todo refuerzo efectivo en realidad contiene un bien moral, es decir, si el nivel de bondad de los refuerzos efectivos es igual para todos los individuos, Kohlberg cuestiona esta afirmación diciendo: *“el relativista moral ignora el hecho de que los actos morales individuales tienen sus propios puntos de vista. La desobediencia civil del estudiante es un ejemplo de conducta estudiada por los psicólogos, que puede estar mal según el modelo de la mayoría, pero puede estar bien según los modelos morales del propio agente moral”*. (Kohlberg. Pág. 45)

Aquí entra a jugar un papel importante el cómic, como un puente mediador de la relación de poder entre maestro y estudiante, posiblemente un puente para mermar un poco aquellos dilemas al que se enfrentan los profesores en el aula al momento de evaluar aptitudes y actitudes de sus estudiantes. Por medio de la capacidad narrativa del cómic un docente puede generar una observación de su grupo, *“...la narración de historias se encuentra hondamente anclada en el comportamiento social de los grupos humanos antiguos y modernos (...) las historietas se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad.”* (Eisner. Pág. 33). Estas palabras de Will Eisner, uno de los exponentes teóricos más representativos del cómic, dan a entender la trascendencia mediática que alcanzó el medio en el pasado y en el presente, como posibilidad de observación de grupos sociales en particular. Para producir un cómic, primero vale contemplar los pasos más destacados para su adecuada creación y lectura, lo que propone el proyecto es precisamente el reconocimiento de la moral social como tema narrativo primordial en cualquier intento de acercamiento a la lectura y creación de éste.

De igual forma, el objeto cómic hace parte de narrativas donde impera la moral social expuesta por Hostos, sus páginas muestran relaciones interpersonales que articulan la idea relacional de individuos imaginarios, pero al fin reflejo fiel del espectador. La mayoría de las historias narran acontecimientos hipotéticos donde la búsqueda del bien colectivo es el arquetipo para seguir, toda gira entorno a ello, aunque algunos personajes persigan su interés propio violando la norma por la atención del otro.

Imagen 9. Resident Evil: Biohazard #1. Serizawa N. 2013. Pág. 3.



De aquí en adelante es importante entonces, referirse al termino moral social como orden de la moral, pensado para la colectividad y su beneficio, también como categoría fundamental de este proyecto por situar el sentido relacional dentro de los salones de clase y el papel del profesor en este, como búsquedas importantes de los objetivos sobre las reflexiones morales estudiantiles.

### Reflexiones Moral Sociales

En principio, para que un individuo lleve a cabo un proceso de desarrollo moral considerado “exitoso” es conveniente que entable relación de roles con su entorno social, sucede cuando en una familia, los padres fomentan el dialogo sobre aspectos valorativos como la justicia y los aplican, facilitando así un avance significativo en el proceso moral del niño, para que este mejor preparado en asumir situaciones que la requieran. Por otro lado, está el espacio escolar, donde la actitud moral social que más promueve el estudiantado es el bienestar de los semejantes en el sentido de la amistad, por tratarse de ese ejercicio ineludible en el que todos los estudiantes y seres humanos encuentran satisfacción de su instinto social desde el ejercicio de la empatía, la benevolencia y la justicia. En la colectividad que caracteriza a las sociedades alrededor del mundo, se desarrollan sistemas de interacción que, por lo general, son proclives a dar formas conflictivas entre las partes implicadas, en la mayoría de los casos se requieren análisis de tipo moral de los sujetos para su adecuada solución, análisis que se convirtieron en sistemas comunicativos universales.

Por ello, es pertinente traer a la discusión dos conceptos claves como justicia y amistad, subcategorías de la moral social que suscitan reflexión moral como parte del ejercicio social valorativo y por ser fenómenos conjuntos latentes en la cultura popular de constantemente interferen en buen sentido, sobre el pensamiento colectivo. Como ejemplo aparece en la historia el género cómic *mean streets* o “*comic crimen*”, donde la venganza al mejor estilo del “*ojo por ojo*” permea constantemente trama, y que curiosamente se convierte en reflejo de ese modelo social y lo muestra como parte homogénea en el actuar cotidiano de quienes pretenden ejercer justicia por mano propia, solo que con el narrar del cómic que grafica la necesidad valida de ejercer el acto retributivo frente a los agravios sociales.

## Amistad

En el documento sobre competencias ciudadanas propuesto por el ministerio de educación nacional se separan los tipos de competencias que debe desarrollar el ciudadano promedio para preservar el derecho común a la vida, entre ellos se encuentran las “*competencias cognitivas*”, que tienen que ver con los procesos mentales que son esenciales en la toma de decisiones, una es el pensamiento empático necesario para sopesar las consecuencias de los actos cometidos sobre los demás y reconocerlos como iguales. Estas competencias son complementarias con las “*competencias Emocionales*” nombradas en el mismo documento por tratarse de capacidades relacionadas con el entendimiento del sentir ajeno, para construir una sociedad menos ajena a los agravios individuales.

Kohlberg hace una afirmación favorable para demostrar a la amistad dentro de los comportamientos morales del niño y tiene que ver con la “*empatía*”, la cual es una virtud que el estudiante dispone dentro de su vida social como medio de entendimiento con sus semejantes, en el sentido de igualdad de condiciones en sentimientos y pensamientos (*Kohlberg, 1958*). Sin embargo, el autor hace una aclaración importante sobre dicha virtud y sobre otras en general: no pueden ser enseñadas, son cualidades que el sujeto va aprendiendo de su contacto con los otros, de su experiencia y es un error que los padres y escuelas traten de enseñarlos como enseñar matemáticas pues muchas veces esas estrategias didácticas no logran ahondar el contenido moral y ético en la personalidad del estudiantado.

De igual forma, Aristóteles, en su obra sobre la ética (*Ética a Nicómaco*), motiva una búsqueda personal para encontrar el propio “bienestar”, el que sería el fin moral supremo, ya que cada organismo es distinto depende de cada quién, el filósofo dice encontrar su búsqueda en el ejercicio político. Sin embargo, también enuncia a la “*amistad*” como una manifestación del sentido moral en construcción del ser. Es por estos pensamientos concordantes sobre el bienestar común, que la investigación acoge al fenómeno social de la amistad como una manifestación explícita de las reflexiones morales de los sujetos en desarrollo, como ese medio que utilizan para expresar sus competencias ciudadanas dentro y fuera del salón de clases. Es necesario reiterar aquí que este tipo de competencias encuentran su apogeo en el hogar, es allí donde realmente toman vuelo, pero es afuera donde se les da un sentido aplicativo, ejemplo: la amistad.



Imagen 10. Maus. Spiegelman A. 1980 Pág. 6

La presente investigación aporta en gran medida al desarrollo de competencias ciudadanas por tratar de dilucidar estrategias representativas de análisis y solución de situaciones dilemáticas en casos de complejidad moral. Para tener una mejor idea de este objetivo, el documento del ministerio de educación explica en uno de sus apartados las clases de competencias ciudadanas por alcanzar y deben ser tenidas en cuenta en los centros de educación ciudadana, algunos de ellos, de hecho, sumamente vitales para tratar la actual crisis moral del país, debido a su contenido social, ético y moral.

## Justicia

En el artículo 67 de la constitución política colombiana, se encuentra concordancia con la ley 115 de la ley general de educación en cuanto que ambos tratados proponen que la educación debe desarrollarse atendiendo unos fines específicos basados en el respeto a la vida principalmente,

también a la consecución de otros principios como como la convivencia la equidad y la justicia, entre muchos otros.

Sin duda este fue un legado muy inspirador que dejó el filósofo griego Aristóteles en su obra “Ética a Nicómaco”, escrita en el siglo IV, obra insignia sobre el tema en la cultura occidental, allí el gran pensador relaciona la moralidad como la unión de varias virtudes, *“fortaleza, templanza, liberalidad, magnanimidad, disponibilidad, gentileza, veracidad, ingenio y justicia”* (Kohlberg. Pág. 233). No obstante, entre ellas resalta una con mayor sentido dentro de la comunidad política y primordial dentro de ésta como la justicia.

Así propugnó en Aristóteles una inclinación por dar valor a los actos que trajeran a las comunidades el imprescindible bienestar para alcanzar un óptimo progreso, esta idea la inculcaron algunas generaciones posteriores como por ejemplo la corriente ético-filosófica conocida como utilitarismo donde el foco está en la utilidad que la adquisición de bienes y la satisfacción personal puede aportar al desarrollo social con el fin de alcanzar justicia dentro de la distribución de bienes materiales e inmateriales incitando así a todos los miembros de la comunidad a ser parte de la corriente. Hoy día dicho modelo se encuentra muy arraigado dentro de la filosofía burguesa actual. (filosofia.org)

Siglos más adelante, Jean Piaget se valió de aquel legado para sus propios estudios donde concertó con Aristóteles en el valor de la justicia dentro del fenómeno moral. Así, igualmente transformo algunas ideas sobre este fenómeno y dio sentido a su estilo, la principal de ellas fue la moral como un asunto de justicia. Piaget definió la moralidad como el respeto hacia las reglas sociales y *“como la aplicación justa de las reglas a aquellas personas que las constituyen, así como a aquellas personas a quienes se aplicaban las normas”* (Kohlberg, Pág. 232.)

La justicia es un razonamiento esencial dentro de la teoría de Kohlberg, sus estadios proponen demostrar precisamente el papel simbólico que toma este razonamiento dentro del pensar y el actuar moral, un ejemplo de esto se observa en el dilema de Heinz que utilizó para su recolección de datos donde a los participantes se les exige respuestas donde pongan en juego la balanza de la justicia. La observación que hace sobre justicia y moral la deduce que *“esta generalmente reconocido que las concepciones y sentimientos de justicia – dar a cada uno su merecido – se basan en concepciones de reciprocidad e igualdad son, sin embargo, formas cognitivas, así como morales.”* (Kohlberg. Pág. 78)

El método usado por Kohlberg asume que los niños en desarrollo, en general, construyen significados sobre cuestiones universales tales como la justicia. Así pues, el psicólogo tomó *“como casos para producir razonamiento, dilemas hipotéticos de antigua cosecha discutidos por los filósofos. Asumir que el niño es un filósofo es asumir que la mente del niño tiene su propia estructura. Este es el primer supuesto de la vía cognitivo-evolutiva a la moralidad.”* (Kohlberg. Pág. 78)

Lawrence Kohlberg utilizó una serie de dilemas morales basados en “tres problemas de justicia” (Kohlberg, 1958) inspirados en los escritos de Aristóteles y que adoptó como estrategias para llevar a cabo su investigación sobre los estadios morales, entre ellos están los problemas de justicia distributiva, retributiva y correctiva. Por ahora no es necesario profundizar en estos términos, solo cabe mencionar que el sentido investigativo por identificar las reflexiones morales es centrado en definir qué tipo de justicia representan los estudiantes más fielmente en sus historias y cuál de ellas es la que aplican como modelo de resolución de problemas.



Imagen 11. Darkness #17. Silvestri M. Ennis G. Wohl D. 2000. Pág. 7

## Comic y reflexión moral Social

*“Tengo la impresión de que el comic ha pasado a ser un icono del analfabetismo a uno de nuestros últimos bastiones del alfabetismo” – Art Spiegelman–*

La demanda de estrategias educativas artísticas exige habilitar espacios encargados a la inclusión de subjetividades significativas de los estudiantes, desde manifestaciones con

resultados artísticos de cualquier tipo. Fijar y aclarar estos espacios debe aportar a un rumbo más humanista de la educación actual que sedimente un camino más claro para el desarrollo humano. Por eso la enseñanza no puede perder de vista los sistemas de valores propios. (Gardner, 1992) Para cualquier centro educativo es recomendable apropiarse el lenguaje artístico dentro de sus contenidos educativos como medio comunicacional, que aporta a los estudiantes una excelente alternativa para explorar la transmisión de ideas y encontrar una identidad de ello, por esto la propuesta quiere mostrar al comic como un medio artístico capaz de enriquecer contenidos para la formación personal.

Por otro lado, el comic también tuvo que pasar por transformaciones a causa de algunas querellas de carácter legal y cultural, para finalmente adaptarse a las demandas sociales, un ejemplo es el movimiento conocido como “novela gráfica”, donde el medio demuestra su capacidad transmutable, desde los mismos elementos visuales y literarios, que inicialmente se dirigían exclusivamente al público infantil y después al adulto, con mensajes más directos que hacen de los personajes seres consecuentes de dilemas morales y éticos lo que carga las historias de atmósferas envolventes para los espectadores (García, 2010). La reinención no fue solo estética, sino ético/moral, por abarcar temas de la sociedad considerados como tabú, el sexo, las drogas, la violencia, el existencialismo y las decepciones, llevando a lo cómico a un segundo plano, o mejor, a otros formatos. Ahora lo que entraba en juego no era solamente la capacidad técnica usada para lograr los contenidos pictóricos, también las reflexiones detrás de tal resultado, lo simbólico del mensaje final.

Lo anterior refuerza la idea que en el comic existe una dimensión moral manifiesta en sus valores estéticos y en reacciones subjetivas que instintivamente afloran como estrategias de interpretación de los mensajes. Como consecuencia la codificación resulta un ejercicio subjetivo donde no caben los absolutismos y donde cada espectador es libre de ejercer el entendimiento que mejor vaya con su alfabetización cultural.

Perucho Mejía respalda esta metodología dejando en evidencia la ineludible relación entre lector e historietista en sus tesis, en una de ellas afirma que dicho contacto *“tiene por objeto mantener la atención y continuidad en torno al desarrollo del discurso narrativo, así como los recursos elípticos: factores estructurales ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o contemplar en el momento de hacer la lectura, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales.”* (Mejía. Pág. 23)

Una de las mayores ambiciones del programa de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional es el compromiso por formar profesores capaces de pensarse a sí mismos desde actitudes creativas, analíticas y críticas para que desarrollen inquietudes en el campo de la *“pedagogía visual”*. Este fin persigue una reflexión por parte de dichos profesores en formación, para que comprendan mejor *“la cultura visual a la cual pertenecen, para que desde ella se creen y promuevan procesos de aprendizaje y desarrollo individual y colectivo”*. (pedagogica.edu.co)

Este proyecto busca inculcar en los profesores de educación artística, la inclusión del comic en las aulas de clase, para que sus estudiantes desarrollen habilidades interpretativas de imágenes desde sus reflexiones morales. Es una fortuna para los educadores en el área, que se continúe prestando atención a los aspectos conceptuales de la educación artística, lo que supone replantear la formación inicial del profesorado, pues implica superar las estrategias de racionalidad productiva, técnica y expresionista.



Imagen 9. Universe #1 - #8. Jenkins P. Crain C. 2011. Pág. 15

El cómic siempre ha estado atravesado por sistemas morales que median su difusión entre el público en general, lo que condujo al medio a adoptar formatos alternativos y temáticas un poco más “adultas”. Inicialmente en Colombia, el cómic era utilizado con fines satíricos, un ejemplo claro lo proporciona la colección del Museo Banco de la Republica llamada *La caricatura en Colombia a partir de la independencia*, donde se expone la importancia que tuvo la caricatura como género encargado de entretener a las masas en el siglo XIX. En la época, la caricatura tuvo gran difusión, lo que atrajo a más dibujantes que después de representar defectos y cualidades de los pueblos con estilo jocoso, pasaron a la caricatura política a causa de la demanda nacional por visibilizar las problemáticas acuciantes del país que comprendían temas recurrentes del dilema. Aunque la exposición está centrada en la caricatura, no se deja de entrever el uso de valores narrativos propios de los cómics en la construcción de historias, lo que hace de este legado histórico un

antecedente sobre el inicio del cómic en Colombia. En consecuencia, a principios del siglo XX la agrupación de intereses alrededor de la producción de cómics introdujo temáticas particulares, como sucedió en la década de los 30's donde se priorizó el dibujo académico y realista, igualmente pasaba algo en Estados Unidos y Europa donde se introducían largas sagas protagonizadas por personajes fijos, también la influencia del cine muestra cabida con sus planos, sin duda, para los teóricos del medio, esta década fue considerada la edad de oro del cómic. La necesidad de encontrar nuevas formas de difusión llevo a la creación del *comic-book* en Estados Unidos, donde no había cabida a la censura gracias a sus publicaciones independientes, un ejemplo se encuentra en las historias de *The spirit (imagen 4)*, cómic creado por el dibujante Will Eisner quien experimento técnicas gráficas y narrativas revolucionarias para su época que resultaron inspiradoras para la generación de dibujantes y escritores que vendrían más adelante.

### Comics Code

Es curioso pensar que, en la historia, el cómic tuvo que vivir un proceso inquisitorio para consolidarse como lo que se conoce hoy en día. La cacería de brujas con matiz ético-moral encabezada por la obra *The seduction of the Innocents (1954)* fue una investigación del psiquiatra *Fredric Wertham*, estadounidense, personaje público, curtido en casos de objeción hacia socialmente incorrecto según su jurisdicción sustentada con toda una vida de estudios sobre psicopatologías. En el estudio se difunde una idea que llega a muchos oídos dentro y fuera del país, sobre las conductas criminales en los niños y adolescentes relacionadas directamente con la lectura de cómics.

Un ente encargado del manejo de la delincuencia juvenil en Estados Unidos se apersonó del tema, y por medios legales sugirió a las editoriales que regularan contenidos considerados de carácter *"inmoral"*. La propuesta de reprobación de la libre temática en los comics tuvo inmediata difusión pública, casi que de forma obligada y voluntaria al mismo tiempo. *El Comic Code Authority (CCA)* fue creado en 1954 como, como reacción de la opinión pública estadounidense, que consideraba que existía material inapropiado en bastantes comics de la época. Los temas en discusión incluían ilustraciones violentas de crimen y horror, así como insinuaciones sexuales como las populares chicas Pin-up. El libro de *Fredric Wertham*, había fuertes debates hacia el contenido material e inmaterial en los cómics, el autor contrarrestó algunos géneros del medio alegando que resultaban funestos para el desarrollo infantil.

El tema generó mucho revuelo en las elites del país y en 1954, junto con la creación de las instituciones autorreguladoras, comenzó la persecución hacia los contenidos en los comics books, inspirada por la que tuvo lugar años atrás (1930) contra la industria hollywoodense, pero con más restricciones. Así se generó el *Comic Code* a manos de la CCA, con acuerdos de por medio con las editoriales de revistas de cómics de la época, quienes como respuesta se asociaron y conformaron la *Comic Magazine Association of América (CMAA)* ese mismo año. (Philippe. Pág. 26)

La primera ola de censura estaba centrada en las representaciones sobre las instituciones de la autoridad y sus integrantes, como oficiales y jueces, con intención de inculcar a los lectores, que por lo general eran niños no mayores de 16 años, el respeto por la ley y la prevalencia del “bien sobre el mal”, condenando entonces las agresiones simbólicas hacia estos, lo que sería solo una muestra de lo que se vendría. Quedaron restringidos todos los elementos que significan la violencia gráfica, palabras, gestos, intenciones, que incitaran a la crueldad, o al acto profanador desde personajes representativos del terror en la cultura popular del momento, la consigna era que este tipo de historias “embrutecían a la juventud” e “incitaban a la violencia” (Philippe. Pág. 26)

Los mitos populares comenzaron a proliferar a causa del escándalo del comic, lo que se reflejó en la vida de sus personajes, a partir de aquella época comenzó a hablarse de una supuesta relación homosexual entre Batman y Robin, sucedió igual en apariencia con las incitaciones sexuales de la mujer maravilla. La persecución también incluía sobre las corrientes sexuales consideradas como perversiones hacia la moral y buenas costumbres, incluso, cuando las historias incluían el romance, debía respetarse la santidad del matrimonio, sin representaciones humorísticas sobre infidelidades o el divorcio, y las escenas amorosas no debían incitar la pasión erótica.

Esta persecución moralista hacia el comic lo afectó de sobremanera en aquella época, tal vez para siempre, pues cambió la visión colectiva hacia el medio, los vendedores de puestos de revistas no compraban comics que no estuvieran avalados por el sello despectivo, incluso muchos escritores y dibujantes se tuvieron que retirar y buscar sustento en otras alternativas comunicativas, como sucedió con la revista MAD que tuvo que dejar de publicar comics y convertirse en magazín humorístico tal y como se conoce hoy en día.

Aunque finalmente, el tiempo mejoró las cosas para los cómics, décadas después perdió fuerza gracias al cambio de pensamiento colectivo, la revolución sexual y la guerra de Vietnam contribuyeron con su parte. Las chicas pin up y el arte pop tomaron fuerza y devolvieron la atención al medio, incluso más fuerte que nunca, de igual forma comienza el surgimiento de movimientos independientes y *underground* que dieron un nuevo sentido a su medio de trabajo, entre ellos el género negro de la mano de Will Eisner en los cincuentas y sesentas. Como último dato curioso, este acontecimiento abonó el terreno para que industrias como Marvel hicieran lo debido.



Imagen 10. Comic Code Authority. 1955.

Estos datos históricos resultan de gran importancia al objetivo investigativo, pues demuestran el contenido moral en los comics y los muestra como una estrategia recurrente para su lectura y creación, y la posiciona como el punto en común que caracteriza al género. Mediar el acto creativo de los dibujantes impide este libre desarrollo personal puesto que limita la reflexión ante la representación de los dilemas de la vida, algo que los psicólogos de la moral como Kohlberg consideran como fundamental.

## Grafismo moral

El interés por el tema surge de una experiencia permeada por el noveno arte, su acogida fue hasta tal punto significativa por tratarse de un lenguaje cautivador, lo que causa gran utilidad en un mundo que ambiciona la expresión gráfica. Dentro de la formación educativa en general es de gran ayuda recurrir al lenguaje grafico como herramienta didáctica y de apoyo para explicar un tema específico y sin duda es una práctica que no debe perderse, al contrario, debe ser potenciada al máximo por el currículo porque funciona a la vez como un medio de dialogo digerible y fácil de familiarizar. Los estudiantes se enfrentan a la lectura de imágenes cada vez que se amparan en el dilema escolar, que tampoco está exento de dilemas morales que lentamente trascienden en su vida personal, entre compañeros, y de alguna forma se las arreglan para interactuar con imágenes que dan al individuo una solución a la problemática cognitiva de lectura de perspectivas ante fenómenos, un ejemplo son las redes sociales cargadas de un fenómeno visual llamado “meme”.

El escritor argentino Jorge Peña Ramos corrobora la afirmación en uno de sus textos diciendo que *“para comprensión de imágenes se requiere de una experiencia visual común, en donde la imagen se usa como un elemento comunicador. El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el alumno reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen,”* (Ramos, pág. 11)

La variopinta de los comics se viste de la conducta humana, los dibujos se emplean con una habilidad que los hace reconocibles ante cualquiera que tenga una experiencia visual del mundo que lo rodea, por ello, el estereotipo visual siempre será la mejor arma de lucha para hacer frente al olvido al que una vez fue condenado, contra el que ha luchado todos estos años y del que hoy está saliendo victorioso. Según el historietista estadounidense Will Eisner, quien apporto en gran medida a la solidificación artística del comic en la modernidad, en su obra *El comic y el Arte secuencial*, donde resalta que: *“La comprensión de la imagen requiere una experiencia común, el historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en las cabezas de ambos.”* (Eisner. 1992). Esta “influencia recíproca” a la que se refiere Eisner es considerada por la investigación como las reflexiones morales (justicia retributiva y amistad) que se han convertido con el transcurso del tiempo, en métodos generales dentro del comportamiento humano para perseguir un fin de bienestar.

La anterior afirmación siempre ha llamado la atención de teóricos, por qué siempre ha existido una gran incógnita sobre la semiótica que facilita aquel entendimiento entre autor y espectador, entre ellos, el guionista, y crítico de cómics español Santiago García, quien opina que es de suma importancia iniciar proyectos enfocados en preguntarse sobre esas “rarezas” estéticas del medio que lo convierten en un lenguaje único.

Esta particularidad acontece cuando el espectador inconscientemente crea un juego sensitivo recíproco con los personajes que lo sumergen en la historia ideando una batalla donde solo la virtud debe salir victoriosa. En las historias de género superhéroes, por ejemplo, existe casi siempre un hilo conductor con enfoque narrativo donde la virtud prevalece sobre las adversidades que buscan mitigarla, es por esta razón que el mal siempre sufre un lamentable desenlace a modo de enseñanza. Es aquí donde cada individuo que aplica su identidad previamente construida y toma parte activa frente a los mensajes morales leídos y los apropie para su vida. Según el libro *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, el niño siempre crea afinidad narrativa con el héroe de la historia por encarnar la lucha en todo el sentido de la palabra, tanto con los enemigos como consigo mismo, esto hace referencia a los cuentos que de niños todos conocieron alguna vez. (Bettelheim. 1976).



*Imagen 11. Revista Disney Especial #29. 1997. Pág. 7*

Por otra parte, existen también historias consideradas amorales en los que las grandes virtudes y las bajezas más reprochadas juegan un papel ambiguo, historia que obligan a quien las lee a poner a prueba el abanico de posibilidades morales frente a otras formas de concebir el mundo. Es un gran enigma dilucidar la intencionalidad con que algunos cómics apuestan dentro de su

narrativa a contraponer caracteres de contenido moral, para esta investigación dicha inocencia sirve para que los estudiantes entiendan más fácilmente la carga de diversidades que constituyen su realidad.

Los juicios de valor dentro de los comics pueden considerarse como proposiciones ineludibles dentro de su estética, sería difícil pensar en crear alguna producción que implique imágenes en secuencia, bocadillos, globos de dialogo y espacios entre viñetas, que no dispongan un sistema de lenguaje cargado de códigos morales. No sería la primera vez que un medio narrativo se encarga de recrear espacios ficticios de reflexión sobre acontecimientos morales, la historia de la lectura está plagada de ellas, el fenómeno narrativo, por ejemplo, basa su línea de contenidos en comportamientos humanos como la amistad, la justicia, el hedonismo, *“las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad”* (Eisner. Pág. 7)

Es claro que, alrededor del mundo existen formas de pensamiento que ponen en discusión estos cánones morales, los conceptos y creencias sobre moralidad llegan a ser considerados y codificados de acuerdo con una cultura, religión, grupo u otro esquema de ideas que tienen como función la regulación del comportamiento de sus miembros, por lo cual, no son absolutos. También hay que tener en cuenta que los medios para alcanzar dichos ideales morales, también varían según factores circunstanciales, si hablamos del pensamiento occidental, por ejemplo, se nota una forma particular de ejercer justicia, muy diferente a las culturas orientales. Por ello cualquier intento universalizador de la moral, resultaría arbitrario, muy bien lo aclara Max-Neef cuando dice que *“la forma en que se expresan las necesidades a través de las satisfacciones varía a lo largo de la historia, de acuerdo con las culturas, los referentes sociales, las estrategias de vida, las condiciones económicas y las relaciones con el medio ambiente”* (Max-Neef. Pág.23). Aquí es donde entra el comic como una herramienta artística universal que adopta la imagen-palabra, para crear un lenguaje comprensible a nivel general, haciéndose valer de los comportamientos morales más intrínsecos del ser humano, para alcanzar el objetivo moral.



Imagen 12. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 86

## Semiótica Moral en los Comics

La idea principal que motivo la búsqueda relacional entre semiótica y comic es observada gracias a uno de los aforismos del filósofo y pensador Friedrich Nietzsche, donde hace una definición de la moral como *“un lenguaje de signos, una sintomatología, hay que saber de antemano de que se trata para poder sacar partido de ella.”* (Nietzsche. Pág. 46).

Este aporte comenzó a dar forma a los medios de recolección de datos necesarios para responder la inquietud sobre el porqué este autor considera la moral como, “un lenguaje de signos”, como si se tratase de una serie de jeroglíficos que necesitan ser descifrados de alguna forma. La búsqueda por el bienestar personal y colectivo es parte fundamental de la sabiduría del hombre o algo así era lo que dilucidaban filósofos como Nietzsche, aunque con un enfoque “pesimista” en sus obras, tal parece que esta búsqueda viene desde la antigüedad junto con la inquietud por la verdad.

Los tratados sobre semiótica, engloban estudios de los signos visuales por abarcar gran parte del estudio de la cultura visual, por ejemplo, el Groupe U, era un colectivo interdisciplinar, originario de Bélgica, que estuvo activo a partir de los 70's, su aporte lo dejan trabajos investigativos sobre poética, comunicación y semiótica donde proponen una definición de “la imagen visual como un sistema de significación, planteando la posibilidad de que ese sistema posee una organización interna autónoma.”( Groupe U. pag.11). Es allí donde la filosofía semiótica entra a apropiarse del asunto del estudio de esa imagen que “consistirá, pues, en elaborar un modelo que ilustrará ese sistema de la forma más explícita y general posible (Groupe U, 1993). Entonces la semiótica trata del estudio de los signos y de sus significados dentro de la cultura.

El filósofo y científico estadounidense Sanders Pierce es considerado por la modernidad como uno de los más influyentes teóricos sobre los signos y padre de la semiótica de estos tiempos que desarrollo su trabajo en entender la relación del signo con el mundo (Pierce, 1988). El teórico propone una definición del signo, haciendo referencia a que *“es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter, Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo más desarrollado”* (Pierce. Pág.15).

El conjunto de “signos” que le interesan a la investigación son de matices socio/morales, por ser un lenguaje impreso en los comics de importante trascendencia en sus narrativas, con el cual el lector encuentra afinidad comunicativa, esto es posible considerarlo gracias a esa relación que plantea Nietzsche entre moral y signo, en sus aforismos sobre la moral.

La enseñanza sobre la cultura visual es un complejo aprendizaje de habilidades analíticas de lo visual, en el caso de la investigación, de imágenes en secuencia. Al tratar el tema del estudio de la imagen, es inevitable no recurrir a los aportes conceptuales de la corriente científica conocida como semiótica por ser la más cercana a estudios de dichos fenómenos comunicativos. En ese

documento se busca el desarrollo y el afianzamiento del sentido estético y la codificación de símbolos visuales y se propone la perspectiva como técnica para alcanzar estos objetivos y porque no como introducción teórica y conceptual del noveno arte o comic que es el tema principal de las sesiones, debido a que este medio se caracteriza por su estética con alto contenido semiótico.

Es por lo anterior la urgencia de incentivar propuestas que identifiquen y expliquen las estrategias que los estudiantes mejor utilizan para entender el universo visual, inspiradas precisamente en su cultura sobre distintos modos de representaciones, la investigación toma este papel convirtiéndose en un juego recíproco de entendimiento entre estudiante y profesor gracias a que el comic maneja una estética cargada de signos visuales transmisores de contenidos morales para ambas partes: los estudiantes encuentran en los talleres un anhelado entretenimiento en medio de la asidua carga académica, mientras a conciencia emplean habilidades representativas alegóricas de un dilema moral y de solución de problemas con matices éticos, por otro lado, los docentes encuentran en su composición un medio de lectura de juicios de valor de sus estudiantes y de competencias pictóricas, esto sirven como información sobre sus gustos o inclinaciones, con el fin de identificar falencias que necesiten ser retroalimentadas en el campo artístico y moral. Así mismo lo percibe Fernando Hernández cuando afirma que *“la cultura visual ha contribuido a que los individuos fijen las representaciones sobre sí mismos y el mundo y sus modos de pensarse.”* (Hernández. Pág. 47)

### Estado de la cuestión

Para esta parte se buscaron algunas investigaciones que podían aportar para la construcción del marco teórico y para dejar claras las intenciones de la investigación, es enriquecedor encontrar temas que se relacionan con el interés del proyecto, pero lo es más aun, dar cuenta que cada una de las investigaciones toma caminos distintos para preguntarse sobre un tema en común, en este caso las reflexiones morales que se producen a partir de una reacción externa, ya sea en una imagen o en un fenómeno social. En el Instituto Pedagógico Nacional son muy escasas las propuestas educativas artísticas relacionadas con la lectura y creación de comics, a excepción de algunas investigaciones de colegas profesores apoyadas en el noveno arte pero que son insuficientes para dar la relevancia que el tema merece.

Como consecuencia, esto ha evitado que los mismos profesores expresen desconocimiento sobre el tema, más específicamente en el cómo apropiarse esta herramienta dentro de sus clases como un medio capaz de generar diagnósticos sobre los intereses artísticos de sus estudiantes, y porque no, como una manifestación simbólica de las reflexiones morales que los participantes construyen como identidad propia. Algo similar a lo propuesto por Kohlberg sobre sus hallazgos para delimitar el desarrollo moral en su población participante.

Los estados de la cuestión están organizados a partir de sus aportes a esta investigación, no se pretende una jerarquía entre ellos, algunas investigaciones son tomadas del contexto colombiano,

y ayudan a revelar la situación de la inclusión de los temas morales en el sistema educativo nacional. Algunas otras de contextos hispanohablantes y extranjeros como referencia del mundo sobre los comics y la moral social.

Aunque todas las investigaciones en cuestión muestran que hasta ahora se comienzan a aprovechar las posibilidades narrativas del comic en el ámbito educativo y más concretamente en la discusión sobre lo socio-moral. El comic todavía está en la búsqueda de un lugar dentro del aula como un referente de esa catedra sobre cultura moral tan pertinente en los colegios. El uso que suele dársele se limita solo a la relación entre texto e imagen, y no se llega a profundizar más allá, tampoco sucede con el amplio abanico de géneros que conforman ese universo historietista. Por ello primero se socializan los encuentros investigativos sobre el comic, como forma de situar esta categoría tan olvidada en el entorno educativo colombiano pero reivindicada por las tesis traídas, para después pasar al tema de lo moral respondiendo a su sentido reflexivo posterior al acto creativo.

**Comic y Raza** es una tesis de grado de la Universidad Pedagógica Nacional sede Bogotá, realizada por el licenciado en Artes Visuales, Mateo Martínez Parra, en el año 2018, el proyecto de grado responde a la pregunta *¿Cuáles son las representaciones de raza en el comic Zambo Dende?*

El principal objetivo de este proyecto es identificar elementos simbólicos en los comics que determinan las nociones de raza en uno específico llamado Zambo Dende, por medio del análisis, comprender las representaciones de raza que se despliegan a partir de la condición discursiva del comic y especificar el resultado de su difusión periódica hacia las masas, donde finalmente es dirigido. La labor consiste en comprender lo que construye estos imaginarios raciales y la implicación de la imagen en ello, valiéndose del elemento comic como factor crítico del entendimiento de esta problemática social.

La metodología del proyecto se centra en desglosar la estética del comic en unidades que el autor llama "significativas", desde el análisis de conceptos procedentes de definiciones como raza y comic, de igual forma se vale de análisis de discursos relacionados con el tema y los relaciona con las necesidades de la cultura visual por cumplir como el entendimiento de la imagen a partir de su lectura. Todo realizado por medio de unas matrices de sentido donde posteriormente se triangula la información, con el fin de identificar los elementos simbólicos que mejor responden a los objetivos sobre la búsqueda de sentido del elemento raza en el comic analizado.

Los resultados fueron reveladores para fijar el valor comunicativo de los comics de los estereotipos de raza desde lo colonial propia del término. La raza y lo que significa, sigue siendo utilizado de forma cotidiana, la relación del sujeto con la representación racial a mejorado en aspectos discriminatorios, pero no en su uso despectivo. Esto genera consecuencias en el imaginario colectivo pues se sigue normalizando la visión racial en los comics, que es donde se refleja

finalmente a partir de los códigos visuales. A pesar de su ambientación en un contexto superado en el tiempo, no deja de transmitir consideraciones visuales en el imaginario colectivo pues usa estereotipos de fácil comprensión en los consumidores visuales. El comic funciona como un educador de la mirada que cuestiona o naturaliza los fenómenos sociales y les otorga simbolismo comunicacional.

Los aportes de esta investigación fueron trascendentes para fijar ideas sobre los elementos estéticos de los comics que abarcan mayor posibilidad comunicativa desde sus valores semióticos, igualmente entender la trascendencia representativa del medio de fenómenos sociales como la moral. También aporta ideas futuras sobre la influencia del desarrollo colonial en todos los aspectos de la vida cotidiana, no solo en el concepto de raza, también en el aspecto moral y ético y posiciona el valor de la imagen como primordial para llevar a cabo procesos homogeneizadores del pensamiento.

Finalmente, investigaciones de este tipo motivan por llevar la búsqueda más allá de lo resuelto, desde los referentes teóricos que aportan, pues todos ellos revelan formas de ver las problemáticas sociales desde perspectivas y juicios de valor propios, el análisis de este autor llevan a abrir puertas al punto de vista colectivo sobre las razas y si detrás de ello también existe un juicio de valor moral, tal parece que la carga comunicativa de los comic puede dar cuenta de ello si se presta más atención al valor comunicativo del medio desde las escuelas por ejemplo.

**El comic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica**, es una investigación encontrada también en la base de datos de la biblioteca central de la Universidad Pedagógica Nacional sede Bogotá, realizada por el licenciado en español y lenguas extranjeras Diego Mauricio Delgadillo Pérez en el año 2016, esta responde a la pregunta *¿de qué manera el uso del comic como recurso didáctico contribuye en el desarrollo de la lectura crítica en los estudiantes del grado sexto del IED Aníbal Fernández de Soto?*

La investigación en cuestión tuvo como objetivo hacer una descripción de los procesos de lectura crítica en el grupo de estudiantes de esta institución educativa ubicada en la localidad de Suba, este templo del saber fomenta en sus contenidos educativos procesos de lectura crítica en los estudiantes, por lo que el proyecto propuso como estrategia al comic por tratarse de un medio donde interactúan la imagen y la escritura, lo que lleva a los estudiantes a “realizar una serie de inferencias basadas en los elementos implícitos” lo que les exige llevar más allá su habilidad lectora, todo con el fin de aportar al objetivo metodológico propuesto por la institución.

La metodología usada por el investigador consiste en transmutarse un poco con la del colegio por medio del enfoque investigación-acción, esta intención incluye técnicas e instrumentos de recolección de datos apoyados en observación no participante, encuestas y pruebas diagnósticas donde el objeto era intervenir lo menos posible en la labor creativa de su población, solo hasta el momento de recolectar las encuestas se hizo posible el momento de socialización. El objetivo no

participante fue pertinente para sacar diagnósticos sobre las dinámicas procedimentales de la clase de español e inglés que posteriormente fueron intervenidas.

Por último, la prueba diagnóstica complementó la información sobre competencias y habilidades en los estudiantes sobre lecto escritura de textos literarios, todas estas evidencias fueron recogidas por medio de diarios de campo sobre experiencias dejadas en el espacio académico, todos escritos como una reflexión posterior.

Se concluye favorabilidad hacia los contenidos estéticos del comic como apoyo de las competencias de lectura y escritura en el grupo de estudiantes en particular, gracias a su naturaleza narrativa que envuelve a la escritura con la imagen y dota de una forma única de lectura. Esto exige del creador una reflexión sobre un discurso apropiado de escenarios hipotéticos y personajes ficticios, proceso necesario para crear derivados literarios, pero desde un enfoque inspirador diferente. El lenguaje visual de los cómics posibilita al estudiante crear patrones de entendimiento sobre valores y modos de pensar, desde diferentes puntos de vista a causa de la pluralidad de personajes y de situaciones dilemáticas.

La investigación resulta interesante en el sentido de que acoge al medio desde una perspectiva creadora de reflexión narrativa que es necesaria incluir en los salones de clase debido a sus posibilidades paradójicas de la realidad. Esto sin duda potencia el pensamiento crítico y el debate en las clases. Esto es algo que da más fuerza a la dirección investigativa que se preocupa por el diálogo con los estudiantes como estrategia infalible de la cimentación docente.

Esta investigación considera un gran potencial para las clases, incluir las vivencias experienciales de los estudiantes desde las posibilidades narrativas de las imágenes y la escritura del cómic, la lectura y creación del medio de forma periódica, enriquece el sentido crítico y decodificador del medio, de esto depende el estudio de la variedad de géneros que lo componen.

**Uso del comic como medio de interpretación y producto final de la lectura y análisis de textos literarios en grados decimo y once**, es una investigación de tesis de grado de la Universidad Pedagógica Nacional sede Bogotá, elaborada por la licenciada de español y lenguas extranjeras Ángela Andrea Romero Mendoza en el año 2009, este proyecto de grado responde a la pregunta sobre *¿Cómo lograr que los estudiantes de 1004 del Instituto Pedagógico Nacional, se motiven hacia la lectura y realización de análisis literarios de los textos, correspondientes a su programa curricular?*

Este proyecto de investigación consiste en una propuesta educativa en el aula con los grados decimo y once en la asignatura de lengua castellana. Esta consta en realizar análisis literarios de distintas novelas que pertenecen y son requisito del programa académico escolar del Instituto Pedagógico Nacional, por medio de una herramienta visual-literaria como el comic. Por lo tanto, el principal objetivo responde a la trascendencia del medio comic como herramienta pedagógica en el aula de clase

El objetivo es lograr a generar una interpretación en los estudiantes sobre los textos leídos y del contexto donde se desarrollaron, todo reflejado en un comic con el fin último de proponer una alternativa distinta, desde el poder de la imagen, en el análisis literario. Por esto se propone la elaboración de actividades novedosas desde el valor comunicativo del comic

La metódica usada por las investigadoras consistió en el uso del comic en el aula, incluirlo como una figura literaria llamativa para los estudiantes. Por medio de algunos talleres enfocados a la producción de textos, la mayoría de las veces respaldado por imágenes mentales o graficas aportadas por las investigadoras y apoyadas por preguntas que buscaban de los estudiantes respuestas descriptivas de las situaciones y los personajes.

Los resultados de los talleres eran justificados por entrevistas o relatos escritos aportados por la población intervenida el análisis de la información se llevó a cabo por medio de graficas que ponderaban las respuestas estudiantiles. También se recurrió a los diarios de campo con el fin de describir la actitud de los estudiantes frente al entorno propuesto por el proyecto. La investigadora desarrolla la mayor parte del ejercicio práctico en contextualizar al estudiantado con aportes teóricos, para finalmente pasar al fin creativo como una alternativa al diagnóstico hecho previamente.

El proyecto cumplió con sus objetivos, promoviendo la generación de productos textuales portadores de elementos literarios. Los estudiantes aportaron elementos necesarios para responder a las inquietudes sobre la influencia de la imagen en sus procesos de aprendizaje, esto como conclusión de los modelos de evaluación que propone la autora.

El diagnóstico inicial aporta a la investigación, nociones sobre problemáticas necesarias a ser tratadas en la población en cuestión, tenían que ver con la producción de textos literarios, gracias a este hallazgo comienzan los requerimientos del proyecto por solventar básicos educativos en el área de español.

Los aportes de esta investigación están en ampliar la mirada hacia el uso del comic en la labor educativa, la escritora interactúa entre dos elementos separados metodológicamente en las escuelas, pero unidos en las aulas por la labor estratégica docente, de igual forma consolida la labor pedagógica de la palabra y la imagen de los comics. La estrategia interdisciplinar como modelo educativo con amplias posibilidades para el ejercicio docente, que abarcan procedimientos facilitadores de aprehensión de temáticas. Este referente amplió la mirada sobre nuevas alternativas de dialogo con los estudiantes desde sus pericias expresivas, con el fin de incentivar en ellos la búsqueda de estrategias de entendimiento desde diferentes posturas, la imagen como una de ellas.

La investigación **Arkham Asylum, el oscuro viaje de un héroe** se desarrolla en el 2011 alrededor del análisis psicológico del comic del legendario héroe Batman Arkham Asylum, publicado en 1989. El investigador Fernando Trujillo amplió su mirada sobre la mezcla de elementos

arquetípicos de la psicología usados por los creadores de la historia, Grant Morrison y Dave McKean, otorgándoles la responsabilidad de convertir la obra en vanguardista dentro del género.

Primero el análisis se lleva a cabo en el contexto de la historia que se desarrolla en un centro psiquiátrico colmado de enfermos mentales, contexto no muy lejano a lo que sucede hoy en día en estos centros especializados donde el tratamiento a los pacientes muestra matices “conductistas” y retrógrados, lo que le da a la historia un ambiente aterrador desde lo simbólico. Pero no se descarta del todo la transformación favorable del estereotipo con la inclusión de personajes conscientes de la problemática de los pacientes del psiquiátrico.

Lentamente el análisis comienza a enfocarse en los comportamientos y reflexiones morales acaecidas por los personajes frente a otros. Es el caso del personaje principal (Batman), quien demuestra juicios de valor a lo largo de la historia que lo llevan por conclusiones compartidas con el lector basados en actos altruistas para con los villanos internados. Todo se produce desde el sentimiento de empatía que hace que el justiciero entienda las condiciones mentales de quienes se a encargado fustigar durante su ejercicio de superhéroe, llevándolo a rozar el borde de la misma locura.

El camino que tuvo que recorrer el héroe en la historia, es una alegoría al tomado por la mayoría de los sujetos en la larga carrera por adaptarse a la sociedad, enfrentando villanos que pertenecen a la mente contra los que se libra una batalla diaria. La cordura y la locura tuene caras ocultas donde cada uno decide cual adoptar, lo real y lo falso, lo bueno y lo malo, son solo opciones dentro de una paleta de posibilidades que al final es el artista el que escoge la que mejor contrasta con su estilo pictórico. Todas las habilidades racionales, características de los seres humanos son solo disfraces colectivos que mitigan los más primitivos instintos, la sociedad ejerce una presión continua sobre el juicio de valor obligándolo, si o si, a tomar la decisión que más aporte a la colectividad, aunque muchas veces no se disponga de medios facilitadores.

La observación que hace el investigador sobre el desarrollo de la historia basado en los comportamientos de los personajes crea una noción del modo en que las historietas juegan con los valores arquetípicos dentro de la sociedad o de una disciplina como la psiquiatría. La lectura simbólica de la historieta se convierte en el punto focal de la investigación resaltando su importancia dentro del lenguaje digerible para cualquier lector adulto. Temas complejos sobre psiquiatría se convierten en un tema interesante para el público y lo lleva a generar reflexiones morales, para este caso, la empatía, el altruismo, etc. La historia genera dilemas morales dentro del lector que pone en balanza las acciones de los personajes, pues el concepto de bienestar y maldad se encuentra un poco ambiguo lo que abre más posibilidades interpretativas de carácter ético.

**Cómic: acercándonos al dilema ético con los estudiantes de sexto** es una investigación realizada en el 2016 por María Fernanda Rossi, en Argentina. Esta se convierte en el hallazgo

más significativo para este proyecto pues corrobora que existen más intentos por desglosar las cualidades del cómic desde su actividad comunicativa de expresiones morales y éticas.

El principal objetivo de esta investigación consiste en generar nuevas miradas sobre el arte de los cómics desde situaciones dilemáticas plasmadas en su estética, algo similar a *una reflexión llamada cómic*, pero con enfoques metodológicos distintos, lo que produce resultados distintos. El entorno estudiantil necesita estímulos por medio de la creatividad y el análisis, la investigación propone al elemento artístico como precursor para que los estudiantes construyan su subjetividad moral.

La parte metodológica tiene estrecha relación con la investigación-acción, por medio de talleres de escritura, dibujo como actividades que estimulan al sujeto y lo familiarizan fácilmente con su entorno, el objeto es posicionarlo como su *“propio disparador creativo”*. Aquí la población comienza su acto creativo desde sus acciones morales con fines encaminados al debate y el análisis de situaciones dilemáticas.

Algunos de los resultados de la investigación se centran en dilucidar obstáculos que impiden la creatividad en los estudiantes, esto resulta ser “un bien apreciado” para los docentes quienes se pueden valer de ellos para crear propuestas encaminadas a solucionar inconvenientes. Problemáticas entre los estudiantes o con los profesores, pueden ser solventados con el dialogo y la escucha.

La escuela se convierte entonces en productor de pensamiento empático, a la vez que de pensamiento crítico hacia factores externos que requieren acciones morales, este, por ser un ambiente abierto al público en general acoge variedad de puntos de vista que se convierten en espacio para el dialogo y la colaboración entre iguales.

Los aportes de esta investigación al proyecto *una reflexión llamada cómic* consisten en el apoyo procedimental, es decir, existían dudas sobre si es asertivo dar al elemento artístico un valor moral, puesto que este último depende de los contextos y los agentes que confluyen en él. Sin embargo, el valor comunicativo en los cómics aporta una fácil lectura de fenómenos sociales de este tipo gracias a su estética reconocible en cualquier parte del mundo, cargada de simbolismo único que asiste a los dibujantes estudiantiles en sus facetas codificadoras de realidades.

El proyecto ayuda a esclarecer la importancia del dilema moral en el proceso de aprendizaje y desarrollo moral en los estudiantes, no cabe duda de que este es un contenido que debe ser tratado con mayor entereza en las escuelas, para que sus integrantes estén más preparados ante situaciones que requieren de habilidades reflexivas para la resolución de problemas, dejando de lado las discordias y malentendidos.

Como se viene discutiendo, después de varios años se empieza a encontrar un sentido a los comics dentro del aula de clases, así lo muestran las anteriores investigaciones que tocan este

tema y lo incluyen como herramienta pedagógica que transmite conocimiento gracias a la familiaridad que los estudiantes encuentran con él. Se podría afirmar que, una dinámica concreta que tienen en común estas investigaciones es la exploración en el buen sentido, de las propiedades intrínsecas del comic para desarrollar destrezas en los estudiantes de lectura de palabras e imágenes. De igual forma, también es pertinente traer algunas propuestas investigativas sobre el trabajo en las aulas de temas relacionados con la moral y la ética, con sentido educativo sobre el tema. Estas contribuyen a centrar la búsqueda teórica que contribuya a solventar vacíos conceptuales que son necesarios tratar en las clases pertenecientes al orden moral, algunas de ellas a continuación.

**Propiedades psicométricas de anomia, alienación y desarrollo moral en estudiantes de bachillerato** es una investigación que se desarrolló en México, en el año 2013 a cargo de los investigadores José Ángel Vera Noriega, Cleonice Camino, Nilton Soares, Adrián Israel Yáñez Quijada, Gildardo Bautista. Parte del estudio trata de hacer visible un problema social que es latente dentro de cualquier cultura, se trata de la anomia. Este fenómeno toma forma cuando existe una excesiva inconformidad por las leyes y las normas, lo que puede llevar a los sujetos a actuar de formas reprobables y castigables dentro del sistema moral al cual se está sujeto. El término anomia define claramente una de las problemáticas que impulsaron esta investigación, la cual tiene que ver con la crisis moral por la que pasa la sociedad colombiana y que hace necesario que se preste más atención a este tema dentro de las escuelas.

La investigación define este término como: El concepto de Anomia es asociado de manera muy general a condiciones de desintegración o desorganización social. Como término proviene del griego *ἄνομι* que significa ausencia de ley, orden o estructura (Pérez, 2007).

El estudio muestra unas escalas de anomia social con ayuda de unas pruebas psicométricas diseñadas para evaluar la personalidad y aptitudes de la población en cuestión, sobre anomia psicológica y desarrollo moral. La muestra fue conformada por 520 estudiantes de los distintos grados de un Bachillerato del Estado de Sonora, México. Se sometió al análisis cinco instrumentos que evalúan la estabilidad social y confianza, respecto a las normas impuestas por la sociedad y el desarrollo moral. Se obtuvieron instrumentos válidos y confiables, que permitirán realizar futuras investigaciones estableciendo relaciones que ayuden a la detección de indicadores delictivos en una población de riesgo, además, para conocer si este desajuste social tiene su origen en una percepción anómica de las instituciones.

Esta investigación deja sustanciales aportes en contenidos referenciales, igualmente aporta conceptos para tener en cuenta en las clases sobre situaciones dilemáticas necesarias para el desarrollo moral. Así esclarece un poco las actitudes desinteresadas que surgen en momentos de tensión entre los estudiantes a partir de las normas impuestas sobre su libre desarrollo.

El proyecto presenta a la actitud anómica como un problema social necesitado de atención, lo que refuerza la idea de la necesidad de trabajar con los estudiantes desde sus subjetividades para someterlos a situaciones reflexivas de sus actos y las consecuencias de ellos sobre los otros. Actitudes hostiles no pueden pasar por alto ante la labor docente pues pueden desarrollar seres ajenos al valor de la moral en la sociedad.

La siguiente investigación hace parte de la base de datos de la Universidad Pedagógica Nacional, ejecutada por Adriana Inés Zárate en el 2012 como tesis de Maestría en Tecnología de la Información Aplicadas a la Educación, el nombre es **Desarrollo del Juicio Moral en un Ambiente Computacional con Juego de Roles**, este proyecto responde a la pregunta sobre *¿Cuál es el efecto sobre el desarrollo del juicio moral, en estudiantes que interactúan con un ambiente de aprendizaje computacional que simula la estrategia de juego de roles en la solución de conflictos?*

Desde el comienzo de la investigación se reitera el objetivo principal por definir lo moral y a que se refieren dichas construcciones que parten de un juicio que es propio de cada individuo y única en su tipo basado en sus creencias, intereses y conocimientos que aportan a construir una postura y así una decisión. (Kohlberg, 1958) El documento está organizado en varios capítulos donde se expone la justificación, el problema, los objetivos y la metodología. Toda gira en torno a un objetivo general: determinar el efecto sobre el desarrollo del juicio moral, en niños de 9 y 12 años, que interactúan que interactúan con un ambiente computacional de aprendizaje cuya estrategia es el juego de roles.

El primer camino que toma la investigación es la construcción del estado del arte y posteriormente el marco teórico. Esto ayudo a aclarar algunos términos como la búsqueda de sentido y la reflexión sobre la justicia, también como aporte metodológico. Los principales referentes teóricos son Jean Piaget y Lawrence Kohlberg, enfatizando en las propuestas del desarrollo moral que cada uno expuso en su debido momento, luego se especifica sobre el ambiente de aprendizaje donde se llevó a cabo la observación que, para este caso, fue un ambiente computacional de aprendizaje. Es importante resaltar que estos ambientes fueron objeto de diagnóstico a partir de dilemas morales y de juego de roles.

La investigación comprueba que asumir roles si incide en el desarrollo del juicio moral, aunque experimentar solo situaciones problema que encierran dilemas morales no es suficiente condición de posibilidad para el desarrollo moral. El diseño de pretest y postest fue fundamental para sacar estas conclusiones, solo así se pudo establecer en qué nivel de desarrollo del juicio moral se encontraban los estudiantes antes y después de interactuar con el juego de roles de manera tal que fuese posible determinar si el ambiente computacional incide o no en dicha variable.

Como resultados del proyecto se infiere que existen diferencias estadísticamente significativas respecto a los resultados obtenidos, todo está sujeto a la situación problema planteada por medio del ambiente computacional que simula un solo rol. Esa situación problema donde se ponen en

juego uno o más valores, contribuye positivamente al fortalecimiento del desarrollo del juicio moral. Lo mismo sucede cuando se simulan dos juegos de roles.

La interacción con el ambiente computacional que simula tres roles o más, dejó algunas respuestas contraproducentes pues se obtuvieron resultados inferiores a los iniciales. Esto no significa que mientras más cantidad de roles asumidos, aumente el impacto en el desarrollo del juicio moral. Una posible causa de esto radica en que los estudiantes deben emplear más elementos de análisis para tener en cuenta, lo cual puede permear la óptima implementación de sus juicios morales.

Es gratificante que existan proyectos de investigación preocupados por el valor que la enseñanza del país le otorga a un tema tan trascendental como el de hablar de la moral, y no solo dentro de la clase de “ética y valores” sino dentro del quehacer de cualquier profesor.

Esta investigación ayudó a centrar un poco más el planteamiento del problema sobre la crisis moral que vive el país posiblemente a causa de la deficiencia de contenidos en los colegios relacionados con el tema. Por otro lado, la importancia de este tipo de contenidos para mejorar una formación en valores que contribuya al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en nuestra sociedad y posibilitar la erradicación de los conflictos presentes en el ámbito escolar y social.

Otro aporte importante se encuentra en los referentes teóricos de los que se vale la investigación, entre ellos los estándares en competencias ciudadanas que propone el Ministerio de Educación Nacional, estos son tomados desde un aspecto crítico por el documento y se sugiere una intervención pronta para tomar medidas que garanticen una mejor aprehensión en los estudiantes del valor moral.

**Dos categorías para analizar el razonamiento sobre reglas sociomorales** es un artículo investigativo que expone parte de los resultados de la tesis de investigación del autor Martín Plascencia González, para obtener el título de Maestro en Investigación Educativa, por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, en el periodo agosto de 2005 a julio de 2007. Durante el proceso de los estudios de la maestría el autor estuvo becado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología en México.

Esta investigación es diseñada para conocer el razonamiento moral de niños y niñas de entre 10 y 11 años, acerca de reglas sociomorales, ante historias hipotéticas aportadas por el investigador.

La metodología llevada a cabo por el investigador estuvo medida por un método que el llamo “inductivo”, la razón fue construir categorías a partir de los datos aportados por los estudiantes, con el fin de crear categorías emergentes que son las que finalmente se socializaron.

El uso de guías de entrevistas semiestructurada sobre las trasgresiones más comunes en el contexto social, el fin consistía en incentivar la reflexión moral a partir del dilema. La evaluación de este proceso estuvo a cargo de entrevistas que aportaron respuestas satisfactorias sobre su intención enfocada hacia diferentes puntos de vista de las realidades de los personajes hipotéticos

en las historias. Las entrevistas se realizaron a solas, aislados del mundo, con el fin de hacer las respuestas más concisas y libres de distracciones. La discusión con los estudiantes produjo una serie de categorías que ayudaron al investigador comprender los juicios infantiles producidos ante una situación dilemática, el objetivo, producir contraposición entre la subjetividad de los implicados y las leyes generales.

Los resultados muestran dos categorías de pensamiento en relación con las reglas. La primera se denominó de Regularidad y expresa el conocimiento que los niños y niñas tienen de manera intencional y formal con respecto a las reglas, lo que está legislado conscientemente; y la segunda, denominada Vigencia, expresa la interpretación personal de la regla en sus usos cotidianos, actuales.

Este proyecto esclarece el significado de las reflexiones sociomorales de los niños, como factores que giran en torno a su cotidianidad, estos chicos demuestran aceptación sobre las reglas generales que modelan la conducta pero que defienden el orden y el bienestar social, aunque existen inclinaciones personales por “hacer lo que quieren”, agregando o modificando elementos del orden moral.

En los niños y niñas es común la inclinación hacia seguir sus deseos por encima de las reglas, incluso confiesan sentirse mejor así, aunque existe remordimiento cuando a causa de sus actos se transgreden las reglas, este se convierte en un aporte importante puesto que lo incierto en estos casos se presta para ampliar la mirada sobre la dudosa universalidad moral. Los chicos de estas edades son pasivos ante las sanciones adultas, lo que no quiere decir que ocurra de la misma forma en sus procesos mentales que sopesa la gravedad o no de las acciones cometidas desde el criterio propio.

El aporte más significativo de esta investigación señala que es un error adulto desconocer las modificaciones mentales que los sujetos infieren de la normatividad, lo que puede interferir en el desarrollo moral pues genera vacíos sobre la comprensión de las reglas como algo necesario y no como imposición adulta. Esto genera individuos que se acogen a las reglas mediados por el miedo o el castigo y no desde su valor, necesario para vivir en comunidad.

**El Valor Moral del Arte y la Emoción** es una investigación realizada en España en el 2006, para el departamento de filosofía de la Universidad de Murcia, por la investigadora Francisca Pérez Carreño.

El documento ilustra el proceso de años de recolección y análisis de textos, donde la búsqueda se centra en reconocer que la obra de arte está cargada de contenido moral y que la lectura de estos valores depende el entendimiento de la obra, aunque muchas veces se representen emociones “*moralmente inadecuadas*” no es razón para limitar la comprensión de la obra.

Incentivar la lectura de obras artísticas desde los juicios morales y sentimentales contribuye en el aprendizaje de estrategias que sirvan para clarificar la *“vida mental”*

Otro de los objetivos se fundamenta con la definición de términos considerados significativos en las posturas históricas sobre la moralidad en el arte como: automatismo, utopismo y moralismo. En consecuencia, la metodología del proyecto consiste en el análisis de varios textos de filosofía, estética, moral, como los propuestos por importantes referentes como Kant, Platón, Shiller.

Los hallazgos tras el análisis de los textos definen a la belleza como un símbolo de la moralidad desde la postura Kantiana, también defiende la idea de que la autonomía moral del sujeto está ligada a su educación artística, es por esto por lo que muchos expertos en el tema definen el auténtico valor de las obras a partir de su capacidad de elevar moralmente al sujeto. La corriente utópica filosófica de Shiller concede al arte una significación importante en la vida moral de los sujetos, de igual forma atiende la justificación de la obra como coexistente a la finalidad ética de quien la interpreta o crea.

Esta investigación ratifica que la educación moral en general es un fenómeno que merece más atención por los entes encargados de la enseñanza escolar desde lo utópico de la obra artística como su simbología que se desprende de un mundo cargado de moralidad. A parte de los trascendentales referentes que usa esta investigación, los aportes al ámbito educativo son activos, como por ejemplo concluir que para un óptimo proceso de aprendizaje moral no es necesario promover actitudes o comportamientos sino provocándolos desde el uso de la obra artística

La siguiente investigación lleva por nombre **La formación ética. Una propuesta ante la crisis**, realizada en el año 2004 en la Universidad Nacional del Comahue en Argentina, realizada por las investigadoras Raquel Borobia y Filomena Piccolo.

Su principal objetivo es contribuir con la formación ética y ciudadana de los adolescentes, desde escuelas de educación formal, esto a causa de la crisis de valores que prolifera por la ausencia de *“modelos morales”*, en esto concuerda la investigación con varios analistas de la actualidad social que son citados a lo largo de la investigación. A causa de esto es necesario que los docentes sean capaces de establecer diferencias entre sus estudiantes sobre sus particularidades morales, solo así se favorece el desarrollo moral como proceso autoconstructivo puesto que no se vulnerarían individualidades.

La propuesta maneja una metodología que consiste en la realización de talleres para los educadores. El objeto es ampliar la mirada docente sobre la noción de desarrollo moral, donde debe prevalecer la *“autonomía moral por sobre la heteronomía y, consecuentemente, pone atención en el nivel de consistencia del juicio moral, y propicia la construcción de sujetos libres y responsables”*.

El principal hallazgo sobre la crisis de valores se observa en la *“ruptura entre el ideal de formación moral que proponen tanto la legislación educativa como los educadores y las acciones que sería necesario implementar para favorecer la concreción de ese modelo”*.

Las contribuciones de este proyecto investigativo a la pregunta sobre la trascendencia de la enseñanza moral, toma más contundencia gracias a los referentes compartidos sobre desarrollo moral como Kohlberg. Es reiterativo que el vacío educacional sobre el orden moral no está en los estudiantes sino en los profesores quienes muchas veces no ven importante incluir el tema en una clase de matemáticas, por ejemplo. Afortunadamente con las artes no pasa lo mismo, pues la imagen abarca un sinnúmero de posibilidades que abarcan cualquier tema en general como la ética y valores.

De igual forma, el ejercicio docente debe repensarse desde las necesidades estudiantiles más acuciantes, entre ellas el desarrollo moral como prioridad, pues a pesar de ser un tema tan importante en la vida estudiantil no se le presta la atención suficiente lo que se refleja en la realidad mundial. Este tipo de investigaciones resultan interesantes pues baja del pedestal en el que se sitúan algunos profesores convencidos de su autoridad imaginaria y los obliga a cuestionarse sobre si su jurisdicción en el aula es justa o totalmente carente de ética.

## Antecedentes

El festival *“Entreviñetas”* (2016), le apuesta a una transformación radical de la visión que existe del cómic en Colombia y América Latina. En sus versiones, incluye programas como eventos públicos, realizados en importantes centros culturales, bibliotecas, librerías y universidades, así como en parques y cafés, autores de diferentes países compartirán con asistentes de todas las edades.

El festival pretende ampliar y dinamizar las lecturas habituales que tenemos acerca del cómic, acercando al público general a los alcances y grandes conquistas del dibujo y la narrativa gráfica de los años más recientes. Con una selecta lista de invitados, la cual incluye a dibujantes, guionistas, críticos, editores y promotores de lectura, *Entreviñetas* acostumbra a tomarse algunos de los espacios más representativos en tres ciudades del país: Medellín, Bogotá y Manizales. Alcaldía de Medellín, Colsubsidio, el Banco de la República y la Biblioteca Nacional, entre otras instituciones culturales y académicas del país, *Entreviñetas* ha crecido hasta convertirse en evento alternativo y dinámico, dedicado al fomento de la lectura, el dibujo y la palabra.

En el año 2015 se realizó su cuarta versión en la ciudad de Bogotá, allí confluye bastante público interesado en el medio y los iconos de la cultura popular proliferan, lo que lo convierte en un antecedente importante para la investigación sobre el cómic como producto de las masas sociales, pues las actividades del festival giran al estudio, la lectura y la creación de cómics, también es un

buen puesto de revistas para acercarse al medio de forma primeriza al mundo imaginario realista con posibilidades estéticas únicas que posibilitan escabullirse un momento.

El festival dejó nociones sobre la incidencia del medio en el contexto colombiano y el público que gira en torno a él, que, sin duda, es variado pues abarca a niños y adultos que se reúnen con un mismo interés por el arte en secuencia. La influencia del medio en la cultura es evidente cuando se presencian eventos como estos, porque muestran la variedad de autores, géneros, estilos y público que lo validan dentro del quehacer colectivo. Propuestas como estas aportan al fin educativo por fomentar la lectura de textos e imágenes en una comunidad plagada de ellos, muchas veces de forma conjunta.

### Género Negro: Maus

Después de la persecución moralista contra el cómic a manos de la CCA en Estados Unidos y en varias partes del mundo, el medio resurgía tras sus ropajes desde objetos culturales como el arte pop donde se acentúa su vigencia en la cultura de masas. El momento transitorio por el que pasaba la civilización popular en los cincuentas y sesentas desde una visión estética, hizo que el medio tomara fuerza de forma escalonada, influenciado por la revolución sexual y en complicidad con la guerra de Vietnam, lo que desató usanzas nunca antes vistas como las minifaldas y la planificación, ahora eran amuletos de guerra las chicas pin-up para los aviones de combate del ejército y la industria del cine y televisión proliferaban el fenómeno detectivesco y de héroes que no se hicieron esperar para contribuir al posicionamiento cultural y libertario de Estados Unidos ante el mundo.

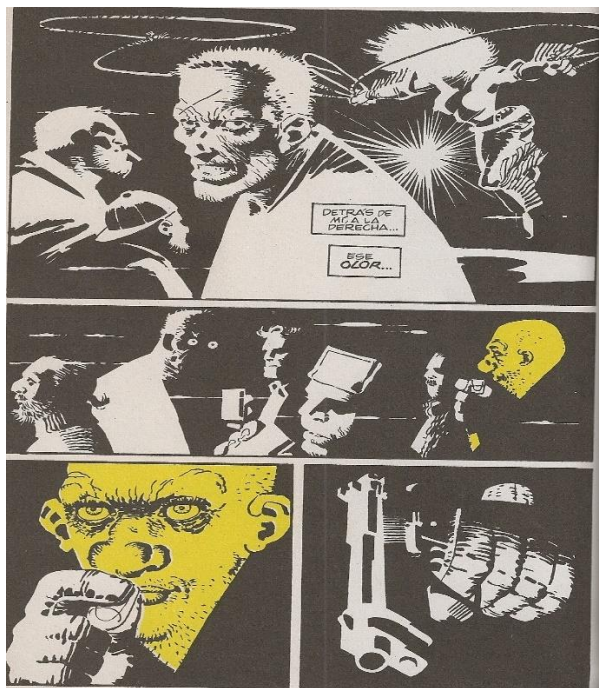
Muchos se refieren a este género como “*el antihéroe*” del cómic (Diario el País, 2015), la razón principal de este designio popular se debe a su posicionamiento en la sociedad desde una lucha poco privilegiada donde sus dibujantes y escritores tenían mayor libertad expresiva, esto les permitía tocar temas relegados y considerados tabú como las miserias de la sociedad en desarrollo, sin duda era un paso mucho más allá de lo puramente infantil, ámbito donde se desarrolló el mayor tiempo.

Visualmente el género tiene escasa o nula paleta de colores, el uso del blanco y el negro fueron más que suficientes para su trascendencia mediática, de igual forma, los editores del medio no contaban con apoyo económico suficiente para ponerle color, lo que resultó benefactor para su estilo narrativo desde las sombras que denotaban las intenciones de los personajes desde consideraciones morales, puesto que muchas veces resultaba difícil distinguir los buenos de los malos, reflejo fiel de los suburbios de los que salió. Sus temáticas centradas en las relaciones humanas, pero desde lo decadente de sus resultados, lo misero, grotesco, erótico era la vitalidad del medio, curiosamente logro despertar un interés latente en quienes ni siquiera habían leído un

comic antes, atrayendo hacia si una nueva generación de público y de escritores interesados en su potencial comunicativo.

Sin duda este es un antecedente significativo para fijar el contenido moral en los cómics, pues la poca censura de su estética proporciona reflexiones dilemáticas sobre sus personajes y las situaciones que vivencian. La libre expresividad de sus escritores y dibujantes crea un juego simbólico de elementos sociales prohibidos para el público infantil que muestra un marcado interés en los temas de adultos como la acción, la sangre, los monstruos, incluso de lo erótico, pero con cohibiciones detrás que no pertenecen a esta discusión.

Los estudiantes en general muestran mayor acogida por este tipo de comic que por otros supuestamente dirigidos a ellos, posiblemente sea por el dinamismo grafico en los personajes o por los temas sociales que manejan, además este movimiento está cargado de lenguaje moral paralelo al que vivencian los estudiantes desde el conflicto, la violencia y la segregación, entre otros. Esto refleja sus situaciones y gustos más oscuros hechos experiencia desde su lectura visual, además muestra otra perspectiva del mundo puesto que hoy en día, incluso, algunos adultos no conocen el género creyendo que el cómic solo se limita a las tiras de periódico dominicales.



*Imagen 13. Sin City #6. Miller F. 2005. Pág. 16*

Maus es la novela gráfica más representativa del género negro, la prueba de ello son sus miles de copias vendidas alrededor del mundo, también es la única novela gráfica que ha recibido el prestigioso premio Pulitzer en 1992. En resumen, Maus es la biografía de un judío polaco sobreviviente de la segunda guerra mundial y de los campos de concentración nazi, la historia es contada por su hijo, quien quiere dejar memorias graficas sobre las vivencias de su padre y de todas las personas que pasaron por ello, mostrando este acontecimiento como el mayor vejamen de la historia humana. Lo cautivante de la novela es la cantidad de elementos narrativos que maneja, alejándose de las tradicionales historiografías sobre el tema desde los recursos estilísticos del comic, adicionando un estilo propio. El antes y después de la novela gráfica este marcado por este libro de casi 300 páginas, por eso se reitera la afirmación inicial sobre su significación en el género negro.

La razón por escoger este antecedente radica en su valor comunicacional, su historia está cargada de sentimentalismo entre los personajes que producen en el lector sensaciones sobre el sufrimiento de quienes vivieron en carne propia aquel infierno y que difícilmente se encuentran en ningún otro libro. La carga moral y ética de la historia es desbordante, a tal punto que atrapa a quien se adentra, desde la reflexión que producen sus viñetas, con sentimientos que van y vienen, con situaciones traumáticas y la jocosidad característica del medio, no se puede escapar de su incipiente simbolismo, el mismo Umberto Eco lo reitera cuando dice que *“Maus es un libro que no se puede dejar de leer, ni siquiera para ir a dormir”*

Por esta y muchas otras razones, Maus es uno de los referentes visuales que ayudan a conceptualizar al grupo estudiantil sobre el valor comunicativo de los cómics desde su lenguaje moral. De igual forma aporta referentes que potencian la lectura de contextos a partir de la imagen-palabra propia del medio, además es una excelente fuente de documentación sobre aquel acontecimiento histórico con datos únicos que producen una mirada íntima, personal y subjetiva.



Imagen 14. Maus. Spiegelman A. 1980. Pág. 159

## Metodología

Plantear el método investigativo del proyecto *Una Reflexión Moral Llamada Cómic* concuerda con los intereses participativos de Kohlberg, en sus estudios sobre el desarrollo moral. El psicólogo pretendió visibilizar y encontrar explicación psicológica a las manifestaciones de justicia que cada uno de sus observados muestra frente al dilema moral. En ellos, se abstuvo de sobreponer los supuestos sobre la justicia de unos individuos sobre otros, es decir, los participantes que

demonstraron pertenecer a un nivel inferior de desarrollo moral son igualmente capaces de tomar decisiones justas frente a los que pertenecen a niveles más avanzados.

Dicho esto, el proyecto en desarrollo acoge como metodología la participación, pues es donde se produce el conocimiento necesario para alcanzar los objetivos específicos, debido a que los estudiantes están implicados de forma vital, son los protagonistas, su participación proporciona todo el material que más adelante es analizado y sustentado en conjunto profesor/estudiante por medio de información compartida sobre el resultado final. A partir de talleres de se da voz creativa al grupo estudiantil, expresiva e imaginativa del lenguaje consensuado y estético del cómic, esto con el fin de cumplir con la producción de datos de análisis como una de las cuestiones trascendentales en investigaciones que pretenden producir conocimiento metodológico según el investigador argentino en ciencias sociales Néstor Cohen.

La intención concreta de los talleres es identificar las estrategias narrativas que mejor representan los juicios de valor estudiantil, con fines aclaratorios sobre las categorías problema de la investigación (cómic/moral social), en la población de sexto grado del IPN. Estos implican a los estudiantes dentro de un recorrido que demanda sus criterios para entender la lectura y producción de comics desde el lenguaje moral, por ello inculcan en el grupo el análisis moral del medio cómic desde sus propiedades ilustrativas de situaciones problema. Las intervenciones con el grupo finalmente aportaran información metódicamente recogida con entrevistas y conversaciones para su análisis por medio de matrices de integración que arrojaran los resultados concluyentes.

### Paradigma cualitativo

Este estudio es de enfoque cualitativo por su empeño en comprender una realidad social que afecta el diario vivir de todos los seres que habitan la sociedad, en este caso específico se trata de las reflexiones moral sociales que interiorizan los estudiantes recién entrados a secundaria, desde la creación y lectura de comics. El pensamiento moral es un valor ineludible dentro de las posturas como ser social, estos abarcan complejidades que a veces crean conflicto entre individuos por tratarse de un tema que depende de particularidades latentes que cada ser defiende como propias y que para resolverse requieren de la reflexión y del actuar ético, es por lo que el proyecto reconoce a la reflexión moral como manifestación de la realidad del sujeto inherente a la producción de cómics. El fin de esta investigación es producir hallazgos por medio de procedimientos experienciales pues se trata de una inquietud sobre la vida estudiantil, las practicas, los comportamientos y emociones, así como el funcionamiento organizacional sobre fenómenos culturales morales y su interacción con estos. (Strauss y Corbin, 1998).

El carácter cualitativo del proyecto está sustentado en la observación e interpretación de las reflexiones morales que construye la representación pictórica del grupo de estudiantes en cuestión, con ayuda de los estudios desarrollados por el docente e investigador colombiano Carlos

Sandoval Casilimas, quien define la investigación cualitativa como unas *“formas de entender y conocer las realidades que configuran lo humano”* (Casilimas. Pág. 11), es que se establece una estructura metodológica compatible con la búsqueda de la investigación. Este estudio parte del supuesto de que el medio cómic configura la realidad moral en los estudiantes, y como parte del cimientamiento simbólico de las interacciones humanas.

Esa es una de las características que definen a esta investigación, su enfoque hacia la educación del comic/moral, un complemento interactivo que, al parecer, ha tenido poco dialogo en las aulas. Otra de las características de esta investigación es la posición expectante del investigador frente a lo que sucede dentro del aula, éste debe observar lo que tienen ante sí, tomando estructuras creativas de referencia y a partir de ellas elaborar estrategias con intenciones educativas, para este caso dicha estrategia es el comic. Generalmente, los investigadores cualitativos son quienes están en la tarea de entrevistar, intervenir e interpretar a los grupos según su forma de ser (Eisner, 1998.).

Un segundo rasgo que hace cualitativo a un estudio, según Casilimas es su carácter interpretativo. En primer lugar, significa que los indagadores tratan de justificar aquello de lo que se han informado. Esta parte es fundamental para la investigación ya que el sentido de los resultados es otorgado por el análisis y la interpretación por parte del investigador y de los participantes, en este caso los estudiantes del colegio IPN. *“Metodológicamente, la legitimación del conocimiento desarrollado mediante alternativas de investigación cualitativa se realiza por la vía de la construcción de consensos fundamentados en el dialogo y la intersubjetividad.”* (Casilimas. Pág. 15)

El proyecto es de carácter cualitativo pues cumple con las características anteriormente expuestas pues su espacio de reflexión es el campo pedagógico y educativo con énfasis en el ámbito social, a partir de una estrategia de interpretación visual. Dichas manifestaciones humanas son propiciadas y analizadas desde lo productivo con el fin de tomarlas como resultados de análisis intencionales cargadas de significado socio/moral sobre el estudiante y de sus habilidades creativas. Estas realidades de los estudiantes son manifestaciones que deben ser reivindicadas dentro de los contenidos de cualquier área del saber, con enfoques que se encarguen de alzar esas voces y que permitan dilucidar problemáticas que merecen más atención que algunos contenidos triviales, es decir, el enfoque moral puede hacer que los estudiantes encuentren un significado aplicativo, más consciente, de sus juicios valorativos morales con inclinaciones empáticas hacia quienes afectan. En acuerdo con el pedagogo colombiano la necesidad de los enfoques cualitativos emerge por la necesidad social de *“ocuparse de problemas como la libertad, la moralidad y la significación de las acciones humanas, dentro de un proceso de construcción socio-cultural e histórico, cuya comprensión es clave para acceder a un conocimiento pertinente y valido de lo humano.”* (Casilimas. Pag 18)

La subjetividad de la que parten los actores es el alma del proyecto, pues son ellos los que desnudan sus realidades a través de una propuesta técnica rica en simbología acorde a sus

necesidades expresivas y de estudio de la cultura visual, el obstáculo aquí es la falta de continuidad que se da a las propuestas de los profesores en formación de la UPN a causa del proyecto educativo institucional (PEI) el que se convierte en el modelo a seguir por los contenidos de clase, lo cual es comprensible ya que este también desarrolla un proceso enmarcado de objetivos y planes de acción.

El diseño metodológico final fue consolidado gracias a la interacción con los agentes dentro de la labor educativa, también a la libertad propositiva que facilita el espacio de practica pedagógica de la LAV, aunque partió de un diseño previo sobre un interés particular en los comics, este consistía en el valor estético del comic desde el aspecto técnico a diferencia del de ahora, con interés por el valor del contenido al que los estudiantes recurren inspirados por su experiencia social y moral. La transformación de sufrió el proyecto es propio en los estudios cualitativos que generalmente se acoplan según sus hallazgos y se validan según las conclusiones que se crean a partir del *“dialogo, la interacción y la vivencia”* (Casilimas. Pág. 30)

A raíz de esta teoría interaccionista surge el concepto de triangulación, que según Casilimas, se aplica a los enfoques cualitativos para reflexionar mejor ante esa realidad humana desde la diversidad, así esclarece que *“todos los actores sociales involucrados en su producción y comprensión tienen perspectivas distintas, no más validas o verdaderas en sentido absoluto, sino más completas o incompletas.”* (Casilimas. Pág. 15). Más adelante el termino es retomado con mayor profundidad.

Como último aporte, Casilimas legitima el método inductivo propuesto hace ya algún tiempo por el filósofo ingles Francis Bacon, como una alternativa explicativa valida dentro de las opciones cualitativas de investigación, este es el caso de la teoría fundada, en algunos casos la etnografía y por último la investigación acción (Casilimas. 2002) que se convierte en parte de la metodología de esta investigación por su carácter mejorador de procedimientos dentro del mundo educativo.

### Investigación-Acción Participante

Esta investigación surge por una preocupación ética del profesor en formación hacia los estudiantes, su metodología y enfoque están inspirados en el modelo de Investigación-acción participación (IAP), propuesto alguna vez por el psicólogo Kurt Lewin como alternativa de mejora a problemas sociales dentro y fuera de la educación formal (Kemmis, 1992). Una propiedad importante del proyecto es visibilizar el problema moral dentro del grupo social estudiantil, y con metodologías apoyadas en el compromiso y un análisis crítico, propone mejoras o cambios al trato que se le presta al problema en cuestión.

Este trabajo de acción-participación, busca visibilizar ante el ejercicio docente, la propuesta estética del comic desde las reflexiones morales que los estudiantes de grado sexto del Instituto

Pedagógico Nacional, y su uso para afrontar situaciones dilemáticas que requieren de experiencia moral, con el fin de proponer este medio como una herramienta pedagógica dentro del aula que abarca modos de concebir subjetividades valorativas en los estudiantes. A partir del entendimiento del lenguaje visual-moral empleado dentro de las producciones finales de los participantes, enfocar las labores docentes a la implementación de estrategias que fortalezcan la resolución de situaciones de carácter social/moral como es propio de los seres moralmente construidos, para abolir señalamientos y acciones injustas entre la relación profesor estudiante, también aportar al aprendizaje de contenidos inspirativos y técnicos en la expresión gráfica.

Estos propósitos son respaldados por el pedagogo australiano Stephen Kemmis quien se interesó en gran parte por la consolidación del modelo IAP en la enseñanza en general, en uno de sus textos colaborativos define el concepto como: *“una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que estas tienen lugar.”*(Kemmis. Pág. 9).

En su país natal el profesor resalta una creciente conciencia en los educadores por buscar otras alternativas en su quehacer e idear mejores métodos de proceder. Allí y en muchos otros lugares del mundo, la IA es un camino que los colegios usan para desarrollar sus planes de estudio con el mismo resultado en el ejercicio profesional docente. Una manifestación de la IA es la búsqueda de formas de evaluación con menor enfoque en los objetivos y más en los procesos mitigar un poco el impacto competitivo y más el colaborativo, este tema es expuesto más adelante con un ejemplo llevado a cabo en el IPN.

Enfoques de este tipo aportan a enmendar brechas comunicativas, sin llegar a generalizar, aun algunos maestro se limitan a escuchar a sus estudiantes más allá de lo puramente académico dejando una brecha en la relación y reduciéndola solo a los contenidos de clase, tampoco está mal, pero para engendrar seres moralmente maduros es indispensable que los profesores presten un poco más de atención a este aspecto y habiliten espacios propicios para oír al educando quien, por lo general, la mayoría de las veces, manifiesta problemáticas dentro de su círculo social estudiantil que repercuten en su vida y desarrollo, pues debe enfrentar diariamente situaciones que generan ansiedad que pueden afectar en el desempeño académico, por lo tanto, es frecuente intuir que, dentro de los espacios académicos, es incuestionable que el niño no interiorice una actitud pasiva ante el aspecto disciplinario lo que impide su expresividad desde el dialogo.

Para satisfacción del proyecto, se elaboró una propuesta metodológica, inspirada en los estudios sobre desarrollo moral de Lawrence Kohlberg, de Jaime Yáñez Canal y Carol Gilligan, de igual forma sobre los elementos propios de la estética del comic descritos por Will Eisner y Scott McCloud, que dieron valor a la investigación en el sentido que se implementaron algunas actividades como espacios de lectura y creación de comics que provoco en el público mediado, experiencias visuales interpretadas desde sus construcciones ético-morales, necesarias dentro

del análisis y producción del medio, así de esta manera, fortalecer sus procesos codificadores de símbolos y signos necesarios para la producción artística.

En la historia de la educación existen varios esfuerzos para que los maestros se involucren mayormente con la investigación, todo desde una preocupación por transformar la formación docente. La inconformidad cuestionaba la preparación de los maestros para enfrentar situaciones emergentes dentro del aula y conducirlos de forma reflexiva. Este cometido fue promovido en Estados Unidos por Francis Parker y John Dewey quienes en el siglo pasado establecieron lo que ellos llamaban *escuelas experimentales*, también lo propusieron en la universidad de Chicago, todo con el fin de evaluar teorías pedagógicas en situaciones prácticas.

Gracias a iniciativas de este tipo el ejercicio docente experimento una transformación en el nuevo siglo, sus acciones comenzaron a ser reconocidas mundialmente como aptas para identificar problemas pertinentes a la enseñanza lo que llevo a que más profesores fueran encargados de elaborar investigaciones que propusieran soluciones para dichos problemas, sin duda esta nueva tarea contribuyo (y lo sigue haciendo) al crecimiento docente.

### Investigación Acción Participante en el IPN

*“(IAP) es una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo social.”*

*(Lewis, 1944)*

La motivación por escoger este centro educativo surge principalmente por tratarse de un espacio elemental para los profesores en formación de la UPN, porque cuenta con espacios adecuados para el quehacer docente en el área de artes como talleres, salones, equipos en funcionamiento, sin mencionar la disposición de materiales y la buena aceptación de los estudiantes por las actividades. Como se señala en un principio, estas propiedades fueron contempladas en dos años de práctica pedagógica que fueron suficientes para dar cuenta de la historia, las metodologías y los insumos del colegio en el área de educación artística.

Históricamente la institución se ha consolidado con propuestas innovadoras en el mundo educativo colombiano con enfoques influidos por el modelo investigación-acción participante constatados en su Proyecto Educativo Institucional (PEI). Desde los años 80's el colegio desarrolla gran parte de sus propuestas de trabajo bajo el estandarte formativo en ética y moral, el documento del PEI hace una recopilación histórica que esboza del proceso continuo que alcanzó contenidos educativos originales para el país. *(PEI. Colegio IPN)*

El documento resalta una preocupación institucional por las demandas educativas que den valor a la identidad, al desarrollo integral y humano de cada estudiante, es por lo que sugiere enfocar el proceso evaluativo en fomentar procesos, más allá de alcanzar objetivos, algo de gran aporte a la investigación pues el tema moral social abarca una complejidad descifrable a partir de procesos que demandan tiempo. Entre sus renglones, también existen recomendaciones de carácter innovador dentro de las aulas con ayuda de nuevas formas de comunicación emergentes, efecto de la globalización y que consecuentemente convierte a la colectividad en consumidora, no solo de materialidades, sino de valores y símbolos, e invita a que se permita la confrontación de la cotidianidad con el proceso de aprendizaje. Dichas sugerencias son tomadas por el proyecto desde los dilemas morales como motivadores de reflexiones necesarias dentro de la cotidianidad y representadas por un medio comunicativo igual de cotidiano como el cómic. (PEI. Colegio IPN)

Un antecedente de todo lo anterior se encuentra en el año 2016, fue cuando el IPN paso por un proceso de replanteamiento curricular liderado por el rector del momento el profesor Alejandro Alvarez, quien es uno de los principales promotores del proceso de transformación por el que pasa la maya curricular artística del colegio, en una entrevista concedida a los docentes en formación de la LAV, hizo conocer su opinión sobre el tema, hablando sobre el objetivo general del *diseño curricular en el área de formación artística plástica y visual en el IPN*, que es propiciar un espacio de reflexión y construcción teórica en relación a la práctica curricular de las artes Visuales en el colegio, esto busca promover un discurso pedagógico y artístico desde los agentes de la enseñanza y el aprendizaje propios del contexto educativo formal.

En los años que siguieron, en los espacios de practica pedagógica que oferta la LAV que se desarrollan en las instalaciones del IPN, se deja parte de esa responsabilidad a los practicantes como agentes que aportan saberes desde sus áreas del saber a la construcción del nuevo currículo, más abierto a propuestas innovadoras que mejoren el dialogo entre estudiante y profesor con el fin de solventar problemáticas a causa de la incomunicación.

Estos espacios fueron de gran ayuda para fijar el objetivo de este proyecto sobre dar sentido a las reflexiones de los estudiantes en la construcción docente y a la necesidad de concientizar sobre una educación justa para ambas partes. La idea comienza a dar forma gracias a la libertad de cátedra y de propuestas educativas a la que se someten los profesores en formación en el área de artes, el objetivo principal de esta investigación es la prueba de ello porque dentro de la maya curricular de artes del colegio, aunque si se incluye la educación en valores, no se ve por ningún lado el elemento cómic, lo que tampoco es problema pues tampoco prohíbe su uso como herramienta didáctica.

Descubrir una utilidad para el cómic dentro del ejercicio educativo, más allá de lo técnico, fue esa primicia que le dio a este medio un sentido en la formación docente, utilidad manifiesta en buena la aceptación del medio por parte de los estudiantes, tal vez por ser una manifestación tan afín con las fantasías heroicas con las que sueñan los jóvenes en los colegios, a continuación, un

fragmento de un diario de campo de un profesor en formación que deja clara la trascendencia del ejercicio comunicacional:

*Me cautivo la cantidad de información que tenía esta estudiante sobre dicho tema (cómic), sabía muy bien las tramas, los personajes de determinadas historias, incluso me recomendó leer algunos de su repertorio que, como espectador del género nunca había escuchado. Afortunadamente, no soy muy ajeno al tema y pudimos entablar una buena conversación, creo que la estudiante encontró en mí un buen receptor, pues pude entender sus intereses personales lo que me agradeció con un gesto amigable. (Diario de campo, 1)*

Es muy necesario reiterar la necesidad del dialogo dentro de las aulas de clase, de esta manera los maestros pueden despejar algunas dudas sobre las demandas temáticas que adquieren mejor sentido dentro de la vida de los estudiantes. Incuestionablemente estos diálogos ayudan a rellenar un poco la brecha existente entre estudiante y profesor, eliminando comportamientos indiferentes entre ambas partes y abrir la posibilidad de contrarrestar actitudes irrespetuosas y de falta de recepción dentro de las clases.

Esta iniciativa del IPN es inspirada por otras europeas con la misma preocupación como sucedió en Inglaterra con el pedagogo Stenhouse (1975) quien diseño un proyecto conocido como *Humanites Project* sobre la base de lo que el denominaba “*modelo de procesos*” de desarrollo de currículo, en contraposición con el “*modelo de objetivos*” tan predominante en el campo curricular en los últimos sesenta años en el Reino Unido y en el mundo. Stenhouse decía que este última era inadecuado para resolver el problema principal con el que se enfrentaba el currículo sobre cómo ayudar a los profesores a manejar los problemas humanos, tan controvertibles dentro de la educación de los adolescentes en las escuelas. Dado que gran parte de un currículo contemporáneo de humanidades versa sobre actos y situaciones humanas que están sujetos a controversia en nuestra sociedad (dilemas morales), los profesores no disponen de un mandato público para promover sus propios puntos de vista sobre los cursos de acción correctos e incorrectos. (Elliott. 2000)

Por la falta de dichos criterios públicamente aceptados para dilucidar las cuestiones humanas, Stenhouse definió su objetivo general que busca comprender los actos humanos, las situaciones sociales y las cuestiones controvertibles que surgen en el contexto escolar. El autor (Stenhouse) creía que el modelo de objetivos deforma la naturaleza del conocimiento educativo, afirmaba que las principales ideas y conceptos de una disciplina del conocimiento son problemáticos en sí y que están abiertos a interpretaciones originales y divergentes.

Es por esta razón que los relatos son una parte fundamental de la IA y suelen ser validados en el dialogo con los actores participantes. Este proyecto de investigación contempla los problemas éticos y morales desde el punto de vista de los estudiantes implicados, legitimándolos a través del libre dialogo con ellos. Es por esto que la investigación es de carácter participativo gracias a lo fundamental que son los estudiantes para resolver los objetivos específicos, ellos son los

protagonistas pues de su participación depende todo el material que más adelante es sometido a observación y análisis. La disposición del grupo implicado es elemental para los resultados que se esperan, ellos son los protagonistas de la mayor parte de las fases del proceso de investigación que está pensado en la creatividad. Esto implica que los agentes tendrán un recorrido que afectara concepciones sobre su forma de ver la lectura y producción de cómics a través de sus reflexiones morales, facilitando el análisis crítico de cualquier situación que lo demande.

La parte creativa comienza con unos ciclos de planificación donde la observación y la reflexión son las principales herramientas de conceptualización que permiten avanzar hacia problemas de mayor envergadura que abarcan la creatividad por parte de los colaboradores. *“Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación reflexión y cambio” (Murillo, 2010).*

Todo conlleva a que después de registrar y recopilar información se comienza a analizar a partir de juicios propios frente a los resultados ocurridos, lo que exige llevar una estrategia de análisis donde se puedan registrar las reflexiones. Hasta aquí es claro que la metodología de la investigación toma como escenario la escuela, valiéndose de ella para recolectar los datos necesarios que den luz a representaciones pertinentes por parte de los estudiantes, que son el tema para observar desde una perspectiva docente preocupada por las lecturas de su entorno moral.

Aquí la IA es relacionada con el quehacer diario docente y los casos problemáticos que se experimentan en dicha práctica. El propósito de este modelo investigativo ayuda a potenciar la comprensión del profesor mediante un diagnóstico de su problema, por tanto, el modelo sugiere adoptar una postura exploratoria frente a cualquier situación, propia o de su grupo de trabajo, situación que el profesor debe procurar comprender, *“esta comprensión no impone ninguna respuesta específica, sino que indica, de manera más general, el tipo de respuesta adecuada. La comprensión no determina la acción adecuada, aunque la acción adecuada deba fundarse en la comprensión.” (Elliot. Pág. 5).*

Otro aporte del profesor Jhon Elliot a la metódica de la investigación, está en su propuesta triádica de diagnóstico, decisión y respuesta, vital para el modelo aplicativo de IA en las escuelas, estas se enfocan en el análisis de las acciones humanas y las situaciones sociales que los profesores experimentan dentro del aula como:

- a) Inaceptables en algunos aspectos (problemáticas)
- b) Susceptibles de cambio (contingentes)
- c) Que requieren una respuesta practica (prescriptivas)

*(Elliott. Pág. 5)*

Uno de los propósitos fundamentales de la IAP es cuestionar prácticas sociales, como los valores morales, por ejemplo, y darles un sentido enriquecedor dentro del ejercicio de los docentes, para que replanteen su labor desde los hallazgos dejados, por esto la IA puede considerarse como un medio activo de legitimación de discursos frente a un sistema empeñado en trivializarlos.

Jhon Elliot se convierte con el tiempo como uno de los principales referentes de la IAP, gracias a su teorización sobre el tema, resumiéndolo a un estudio social que mejora las acciones de toma de decisiones tanto del investigador como de los investigados, básicamente su anhelo parte de reflexiones sobre las acciones humanas, la IAP tiene un doble propósito, uno de acción para generar un cambio en la organización de cualquier institución y de investigación para generar conocimiento y comprensión.

Como ya se ha mencionado, parte del proceso investigativo se centra en la educación formal, pues es allí donde se logra justificar la utilidad de la aplicación del proyecto y si es posible emplearlo en otros espacios educativos no formales. El objetivo es la inclusión desde el diálogo que facilita el cómic, la propuesta está abierta a todo escenario que involucre sujetos dispuestos al fin creativo y emplear con la interacción con el medio sus vivencias, de igual forma estar abierto al diálogo y la reflexión que son factores decisivos para crear conocimiento mutuo. El fin último trata de conocer el aspecto moral común que une a los grupos y que se transforma en su realidad de ver las cosas, dejando de lado absolutismos y consecuencias injustas por consecuencia.

Otro referente importante que toca el tema de la investigación acción es la investigadora en educación María Paz Sandín, quien en sus investigaciones concluye las dificultades que surgen al tratar de construir una tipología clara sobre los modos de proceder de la IA o los enfoques que mejor la caracterizan, concuerda en que son más de los que se puede contar con los dedos, sin embargo señala algunas de las más trascendentales en el campo educativo y que facilitan procesos dialógicos capaces de reflejar significados de la existencia propia. (Sandín, 2003). Uno de ellos es el enfoque fenomenológico

El método de la investigación es de carácter fenomenológico por tratarse de un estudio de observación sobre lo que ocurre con las reflexiones de carácter socio/moral desde la representación simbólica del cómic, así darles un significado dentro del ejercicio de producción artística, y dentro del quehacer docente como parte del contenido curricular. Aquí, los estudiantes son quienes producen el sentido de la investigación desde su experiencia frente a la evolución de los conceptos morales de la cultura, es sumamente necesario pues se trata de un tema que está relegado y otras veces obsoleto en la academia, tal vez por estar lejos de ser universal y absoluto, solo alrededor de la discusión del tema se puede dilucidar un acuerdo que beneficie interiorizar el bien común.

La necesidad de recurrir al cómic parte de sus posibilidades creativas, se trata de un medio que abarca muchas posibilidades comunicativas desde el complemento entre palabra e imagen, lo que lleva al creador a echar mano de su experiencia como conocedor del mundo y plasmarla con total

libertad, esto posibilita centrar mejor el análisis de reflexiones socio/morales desde la posibilidad creativa y espontánea a la que incita el cómic. Más allá de determinar el nivel de desarrollo moral es entender cómo llegaron a determinado punto y si el cómic es un medio trascendente en tales construcciones. Los estudios con carácter fenomenológico enfatizan en la experiencia del sujeto como aspecto esencial de su individualidad. (Sandín. 2003)

Algunas veces el método fenomenológico se ve permeado un poco por enfoques que llevan a los participantes a generar respuestas mecanicistas, esto hace que se pierda el sentido de generar un significado a partir de la experiencia lo cual no es propio del fenomenólogo. Esta propuesta, por valerse del cómic, permite la libertad de las experiencias ya que las actividades creativas están pensadas para la libertad expresiva y el diálogo alrededor del tema socio/moral.

La intención no es intervenir de forma abrupta sobre los juicios de valor observados desde la experiencia de crear un cómic, sino generar una posición reflexiva por parte del maestro implicado para facilitar sus modos de proceder frente al grupo desde una posición justa hacia las diferencias de carácter de juicio socio/moral. Por otro lado, también crea en los estudiantes nociones estratégicas sobre su proceder lector del medio artístico en general desde la reflexión moral y ética.

La propuesta de investigación parte desde la creación como ejercicio fundamental que evidencia las experiencias morales de los integrantes del grupo, el cómic es esa parte creativa pero también juega el papel de experiencia, porque, para crearlo es necesaria una experiencia previa desde el sentido moral y simbólico, se convierte esto en un ejercicio de diálogo entre experiencias que necesitan ser expresadas por medios de fácil apropiación.

Dar cuenta de la experiencia y de las narrativas alrededor de ella es una labor conjunta entre estrategias de conceptualización y producción, pero el recurso constructor de teoría es la entrevista que finalmente es la encargada de aportar datos interpretativos que ofrecen una primera noción de las reflexiones socio/morales a partir de la experiencia cómic.

## Actores Creativos

En el ambiente del IPN circulan niños de diversas edades, este es un espacio que posibilita la permanente socialización de sus integrantes y se presta como intersticio de gustos peculiares que resaltan por su idiosincrasia. Los grupos de estudiantes específicamente elegidos para participar en la propuesta creativa fueron algunos grados de sexto (601, 602, 603). Estos cursos acogen comunidades de niños con inclinaciones artísticas heterogéneas, aunque la homogeneidad del uniforme lo ponga en duda, es aquí donde comienza lo interesante de estos grupos, pues son esas distinciones que los hacen portadores de ingenio creativo suficiente para un cómic. Estos estudiantes demuestran relaciones que los posiciona como colectividades cargadas de vínculos,

conclusión que sale después de que algunos de ellos, con marcada nostalgia, concuerden en todo el tiempo que llevan juntos como grupo, donde cada uno juega un papel importante dentro de esa comunidad estudiantil.

En los ya mencionados resultados investigativos de Kohlberg, los niños de estas edades (11 - 12 años) se encuentran en un estadio que él denomina convencional, éste reconoce a los actores como portadores de una moral orientada a la concordia personal, bueno es lo que... concuerda con las expectativas y reglas de los adultos, lo que la autoridad mande, mantener la aprobación del grupo, (esta es la moral de la mayoría de adolescentes y adultos). Es una gran oportunidad de poder contrastar los ejercicios propuestos por este proyecto y los estudios conceptuales llevados a cabo por Kohlberg sobre el desarrollo moral.

Como se explica en la problemática investigativa, esta teoría no siempre se cumple a cabalidad en el colegio, la aceptación de las reglas escolares resulta dilemática para estos grupos que siempre están predispuestos a la corporalidad, el juego y las cabriolas, lo que para muchos adultos son manifestaciones inaceptables que cuestionan y ponen en duda los supuestos valorativos en estas edades (*Diario de Campo #2*). Por ello, muchas veces las injusticias se convierten en normatividad en las aulas, por el hecho de querer hacer respetar las reglas institucionales desde el discurso de la disciplina, algo que para este proyecto es refutable desde la crisis de valores del país. Por ello es necesario dar cabida a metodologías institucionales que muestren a los estudiantes la importancia de la práctica consciente del valor moral desde herramientas significativas y no impositoras que pueden resultar confusas para el desarrollo moral.

## Estrategias Creativas

Los momentos creativos del proyecto procuran mediante el uso del noveno arte, ser consecuentes a la urgencia del IPN por alfabetizar a sus estudiantes sobre habilidades reflexivas del actuar moral. Su ejecución sirve como propuesta de contenidos metodológicos que impliquen la habilidad artística desde la reflexión moral.

Por lo tanto, las estrategias están basadas en las exploraciones realizadas por Howard Gardner en el ámbito de la educación artística para encontrar los "*componentes fundamentales*" para la ejecución de contenidos artísticos. Sus hallazgos complementan el sentido de este proyecto por legitimar en el currículo del IPN, un ambiente más detallado de los componentes del saber artístico y moral. En su texto, *Educación Artística y Desarrollo Humano (1992)*, Gardner propone tres componentes que cree necesarios considerar dentro de espacios enfocados a la educación artística, estos son: *la percepción, la conceptualización y la producción*, (Gardner. Pág. 33). Cabe mencionar que el autor deja claro que no busca crear una fórmula infalible para la educación artística, sino que toma estas tres competencias como una opción válida para llevar a cabo cualquier proceso artístico.

Este modelo de Gardner es semejante a esta investigación debido a que propone variables que influyen en la trasmisión de conocimientos desde la pertinencia del valor cualitativo que se caracteriza en la conversación y observación como métodos de recolectar información sobre las creaciones estudiantiles finales. De igual forma, estas competencias engloban procedimientos compatibles con los objetivos específicos por estar pensados para solventar vacíos en la educación artística, es decir aportan a la transmisión de saberes desde la experiencia y los procesos (Gardner. 1992).

A continuación, se explica el paso a paso dividido en tres momentos del planteamiento de los talleres creativos inspirados en el modelo de Gardner:

### Primer Momento: Conceptualización.

El inicio de la parte creativa se pretende la conceptualización en los estudiantes sobre las dos categorías clave para el proyecto, moral y cómic.

Entiéndase el termino conceptualización como *“la comprensión de un concepto”* (Brugger. Pág 104), dichas comprensiones serán abarcadas en el transcurso de los ejercicios prácticos apoyados con teoría facilitadores del conocimiento sobre el sentido moral del comic desde su contexto evolutivo, esto es necesario para la investigación con el fin de que los estudiantes tengan claros los contenidos de los talleres prácticos. La conceptualización incluye hablar sobre los momentos de crisis por el que pasa cada uno en la escuela y en general, desde aquí comienza a formarse el sentido representativo de cada concepto en la vida artística de cada participante.

Este momento comienza con revelar a los estudiantes lugares de referencia donde pueden acceder a los cómics de forma masiva, como las bibliotecas, puestos de revistas, librerías y tiras de periódico. Recomendar el acercamiento a estos medios y lugares, contribuye en los actores creativos, determinar los formatos en los que se desarrolla el medio, e identificar los géneros que más llamen su atención como alternativa narrativa, así ellos pueden tener múltiples puntos de referencia desde donde comenzar el acto creativo, esto a causa de que *“no puede comprenderse la evolución del comic sin conocer la historia de sus tres formas básicas de edición: prensa diaria, comic-books, revistas periódicas y álbumes.”* (López. 1992)

El recorrido incluye contenido para trabajar el reconocimiento de los antecedentes que deja la historia del medio. De esta forma se determinan tres géneros como los más representativos del movimiento por su acogida en el público y que aportan contenidos que incitan el dilema moral, estos son el género superhéroes, el adulto y género negro.

El análisis conjunto entre profesor en formación y estudiantes, dilucido narrativas identitarias del lenguaje socio/moral más marcado en cada uno de ellos, para el caso del género superhéroes,

por ejemplo, el concepto de la *justicia retributiva* es el más recurrente (dar a cada uno lo que merece). Esta labor busca enriquecer la conceptualización el contexto comic desde su estética narrativa moral, aunque cada uno de los tres géneros anteriores manejan un lenguaje moral indiscutible, uno de ellos destaca en este estudio por la discriminación moral que la sociedad moderna le impuso, por el hecho tratar temas adultos, con dilemas morales en su contenido mucho más explícitos y proclives a la censura, este es el *género negro*.

## Segundo Momento: Percepción

Después de una importante conceptualización sobre el cómic y su contenido moral, la investigación toma un camino de creación que busca despertar un interés en el medio por caminos normalizados en la mayoría de los libros centrados en el tema como, por ejemplo, la creación de un personaje. Este es un punto importante porque es aquí donde comienza a involucrarse al grupo de forma específicamente creativa que otorga utilidad perceptiva a la propuesta.

La percepción es la “*aprehensión sensorial*” de los elementos de la realidad (Brugger. Pág. 362), en este momento la realidad es lo moral y la creación de un personaje su aprehensión.

Entrar a la producción de un cómic, requiere previamente crear un personaje que represente un alter ego imaginario que influya en la historia. El personaje funciona como una personalidad ficticia que está bajo el dominio del creador con la que puede desenvolverse fácilmente la narrativa. (AD&D, 1989). Cada creador debe asignarle habilidades a su personaje que provocan una reflexión sobre su modus operandi en la historia: amistoso, empático, altruista, etc. Esta personalidad y habilidades son descritas dentro de un material didáctico llamado “*hoja de personaje*”, que será el comienzo del análisis final.

Crear un personaje es una actividad entretenida, que requiere del inventor algo de análisis y creatividad pues, para que este personaje sea aceptado por el público, debe tener unas características sociales y morales que están en dialogo con la cultura del lector. Otorgar significado a una historia digna de ser representada en un comic, primero debe estar mediada por los personajes que aparecerán como protagonistas, ya sea que estén previamente establecidos o para el caso de esta propuesta, crearlos.

El sentido de este momento es concientizar a los estudiantes acerca de lo fundamental del personaje en la articulación de cualquier comic, pues son estos los que darán el sentido narrativo a la historia que se desarrolla alrededor de ellos, prácticamente todos los comics incluyen algún personaje o figura, ya sea que se trate de un ser humano ocurrente o algún animal antropomorfo, o un ser de otro planeta. Los personajes principalmente se utilizan para darle una atmosfera a la historia o como expresiones individuales de la idea general del comic. Según el historietista y

teórico del medio, Will Eisner en su obra *La Narración Gráfica* (1998), describe tres características esenciales en el cómic:

- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- La permanencia de, al menos un personaje estable a lo largo de una serie.
- Integración del texto en la imagen.

Por lo anterior, el segundo paso de la propuesta creativo perceptiva debe estar mediada por el personaje como estrategia para situar a los estudiantes en el ejercicio, porque pensar un personaje es también pensar en un contexto situacional y así mismo una historia inspirada en el actuar social y moral del creador.

### Tercer Momento: Producción

Como tercera parte de la recolección de datos son propuestos talleres que tiene como característica principal es la implementación de la estética del cómic; viñetas, bocadillos, personajes, que combinados formaran una historia con contenidos que produjesen una reflexión moral al lector, que para el caso era el profesor en formación.

Este ejercicio da libertad de escoger la narrativa de las historias que los participantes consideren importantes dentro de su contexto creativo, no obstante, los talleres plantean dos condiciones; la primera es que cada historia sea alrededor de microhistorias que apunten al desenlace de la **moraleja**, entre, humor, terror, acción o cualquier otro género de preferencia. Esta parte de la metodología busca cumplir con el objetivo de reconocimiento de las reflexiones morales como una estrategia narrativa en la creación de un cómic que presente una historia convincente y entendible ante un público.

Como segunda condición, se recomienda el dibujo abstracto como un resultado cercano a los *garabatos infantiles* considerados en el proyecto como cercanos a la espontaneidad del individuo. La razón del garabato es valorar el boceto y liberarlo de los mitos estéticos en los que se encasilla, el principal de ellos tiene que ver con la relación que se hace de esta técnica con la copia fiel de la realidad, como si esto fuera el único objetivo del dibujo.

Con esta condición los estudiantes pueden explorar distintas alternativas de emplear el dibujo, no solo desde lo figurativo sino también desde lo abstracto, por ejemplo, la mancha. También es una invitación a los estudiantes a que pierdan el miedo a ser señalados por haber creado un dibujo que, supuestamente está “mal”, que en la mayoría de las veces los cohibe de dibujar, “... *el sujeto dibuja mal y tiene la impresión de quedar en ridículo con su torpe dibujo; es el rechazo a ponerse en situación de inferioridad...*”. (Aubin, Pág. 25)

Estas recomendaciones tienen como objeto dotar a los participantes de fundamentos estéticos del cómic, es decir, comparado con las bellas artes, donde el individuo se preocupa que su creación se caracterice por un alto nivel de originalidad, el comic moderno juega un papel antagonista debido a que está relacionado con la reproducción masiva. Por esta razón el comic se concentra en conseguir que su mensaje llegue a la mayor cantidad posible de público, por medio de incontables vías una de ellas es la reciprocidad entre abstracción/realismo. La razón detrás de esta afirmación está en la forma en que el lector percibe el dibujo, *“cuanto más simple sea este, más fácil será para los lectores interpretar el aspecto visual del mismo, identificándose de este modo más rápidamente con la situación. A este proceso se le conoce como amplificación a través de la simplificación.”* (Edgell. Brooks. Pilcher. Pág 12.)

### Descripción del momento productivo

Esta propuesta creativa está proyectada hacia la comprensión de estructuras morales que cada estudiante erige desde su proceso vivencial, lo que las conduce y que factores externos son los más adecuados para su desarrollo. Estos intereses pretenden ser satisfechos a partir de una conveniente búsqueda sustentada con relatos conversacionales, diarios de campo, fotografías y talleres que evidencien experiencias con pluralidad de resultados que serían difíciles determinar a simple vista, pues representan diferentes sentidos construidos a partir de problemáticas del sujeto ante la vida personal y social. Comenzar la parte creativa de la propuesta, primero es pertinente dejar claro cuáles son las características más destacadas que definen la estética del comic, para este caso se toman tres elementos principales: las viñetas, los personajes y los bocadillos.

### Viñetas

Existen diferentes tamaños y formas, pero todas con un único objetivo: indicar el paso del tiempo. Las viñetas más específicamente son segmentos o recuadros que contienen las escenas que, agrupándolas, dan forma a la historia. Las viñetas tienen la misma función que los fotogramas en el cine, cumplen la función de encuadrar una situación específica y hacerla visible, dándole mayor sentido a la narración.

## Personajes

Los personajes principalmente se utilizan para darle una atmósfera a la historia o como expresiones individuales de la idea general del cómic. Para la articulación de una historia digna de ser representada en un cómic, primero es necesario crear los personajes que se desenvolverán en ella, ya sea que estén previamente establecidos o para el caso de esta actividad puede crearse unos nuevos. Los personajes son una parte fundamental en la creación de cualquier cómic, ya que ellos son los que le darán un sentido narrativo a la historia que se desarrolla alrededor de ellos, prácticamente todos los cómics incluyen algún personaje o figura, ya sea que se trate de un ser humano ocurrente o algún animal antropomorfo.

## Bocadillos

Es cierto que muchos cómics alrededor del mundo no los utilizan, lo más normal es que haya unos cuantos, de distinto tipo y presentados de distintas formas. Los bocadillos son una especie de “globos” situados dentro de las viñetas, en su interior contienen el texto de lo que dicen los personajes, también lo que están imaginando, algunos varían su forma con el fin de representar emociones de los personajes, otros adoptan una forma rectangular situado en algún extremo de la viñeta en los que se añade algún tipo de información. Sean como sean los bocadillos cumplen la función de complementar la narración de la historia, dándoles voz a los personajes involucrados en ella, haciendo que casi cobren vida.

Si hay algo que nunca ha existido en el cómic es el sonido, sin embargo, las letras y palabras adquieren un significado que sustituye el sonido para representar explosiones, quejidos, golpes, esto se conoce como onomatopeya, la cual es una herramienta muy importante que permite la experimentación por parte del dibujante, encontrar el sonido indicado para que la escena sea convincente y atrapante, es una tarea constante del dibujante.

## Relatos Conversacionales

La idea del instrumento del relato conversacional surge después de algunas clases diagnósticas junto con los estudiantes que demostraban habilidades comunicativas libres de cohibición, es

decir, los chicos manifestaban una incipiente necesidad por responder a las inquietudes sobre las experiencias mentales que los llevaban a esos resultados.

Primero fueron consideradas las entrevistas estructuradas como instrumentos para producir respuestas que dieran cuenta del proceso moral social sobre amistad y justicia, pero después de lo que sucedía en clase, no fue necesario recurrir a ellas a causa de que requerían ser adaptadas constantemente a los resultados creativos, puesto que estos contenían gran variedad de elementos propios del creador, es decir, se necesitaba una entrevista específica para cada estudiante lo que no era factible, en cambio, las conversaciones y los relatos eran más espontáneos, no requerían de tanta formalidad, lo que motivaban las habilidades comunicativas con naturalidad sin la mediación, por ejemplo, de grabadoras de voz o videos que resultaban incómodos para algunos estudiantes.

### Observación Participante y Diarios de Campo

Para esta investigación *“lo que ocurre”* dentro del aula de clase y desde el punto de vista de los estudiantes es lo realmente importante, sus reflexiones morales ante situaciones problema son el foco de interpretación. Dichos problemas son tomados como acciones propias de la conducta humana en vez de como procesos sujetos a leyes de la ciencia natural, según Jhon Elliot la investigación acción interpreta y da sentido a las condiciones más propias de esta conducta desde *“el reconocimiento de determinadas normas, principios y valores para diagnosticar, el establecimiento de objetivos y la selección de cursos de acción.”* (Elliot, 1998)

Por esta razón *“lo que ocurre”* se hace tangible al relacionarlo con los significados subjetivos que los estudiantes les adscriben. He aquí, porque los diarios de campo y la observación participante son importantes herramientas de investigación para esta investigación pues ayudan a documentar los relatos conversacionales gracias a su capacidad de aportar comprensión sobre los sujetos desde sus actitudes relacionales con los compañeros y con el profesor, sus intenciones y creencias, sus elecciones y decisiones. Además de ser instrumentos de fácil acceso y poco invasivos de la subjetividad, resultan eficientes para la reflexión profesoral sobre lo observado, escribir sobre la situación observada aporta mejor entendimiento y deja beneficios expresivos sobre el complejo proceso de redacción.

### Procesamiento de la Información

Después de la aplicación de los talleres de conceptualización, percepción y producción, se realiza el proceso de triangulación, que no es más que la interpretación y validación de los resultados

recolectados en los talleres. Esta parte es pensada para recopilar la información de forma ordenada y con sentido hacia respuestas de los objetivos propuestos, el instrumento que más recomiendan los especialistas en IA, son las matrices de integración como fin para interpretar la información y proporcionar herramientas al investigador para generar conocimiento con el surgimiento de categorías emergentes que respondan a la sed de conocimiento (Cisterna. 2005)

## Matriz de Integración

Las matrices refuerzan el camino de la investigación que se centra en una población estudiantil cuyo desarrollo físico y mental se encuentra en constante cambio, por lo mismo pasan las reflexiones morales que no son ajenas a transformación, cada una se construye comienzan a ser parte de la personalidad. Los resultados de los talleres aplicados con estudiantes de sexto grado están para esclarecer la cantidad de significados morales que cada uno construye y muestra a partir de creaciones pertenecientes al mundo del comic.

Uno de los talleres se basa en la creación de un personaje libre, donde cada uno escoge la personalidad y las características físicas de su representación, eso sí, guiados por una clase de hoja de vida que cada uno completa según los elementos que se requiera en esta, entre ellos esta: un nombre, una profesión y unas características de su personalidad inspiradas en valores morales identificados dentro de la cultura limitados en las primicias de justicia y amistad como manifestaciones inherentes a la moral social.

El siguiente es un ejemplo de la matriz usada para realizar la triangulación de las categorías con los relatos y las creaciones de los estudiantes con el fin de generar algunas categorías emergentes que conlleven a producir la discusión final sobre los objetivos propuestos

<b>Estudiante</b>	<b>Descripción del Personaje</b>	<b>Relatos Conversaciones</b>	<b>Espacio entre Viñetas</b>
María José Rueda, 11 años	Personaje: "Crispis" Alineamiento: Malo.	<i>"Mi personaje tuvo una niñez muy triste..."</i>	<i>"mi personaje es el último - dulce- de la tierra, la cual está dominada por seres - amargos-"</i>
Luisa Fernanda Callejas, 12	Personaje: "Lola" Alineamiento: Neutral	<i>"Ella se preocupa mucho por su tribu y sus seres queridos quiere lo mejor para ellos."</i>	<i>"Su única preocupación en el mundo son los integrantes de su tribu, que son su familia y sus amigos"</i>

## Cómics Estudiantiles y Análisis

Los resultados presentados en este análisis fueron procesados a partir de talleres de lectura y creación de cómics con los estudiantes de grado sexto del IPN. La razón de estas actividades estuvo a cargo de dar cuenta sobre elementos de la moral social que mayormente representan los chicos dentro de sus creaciones, y así, destacar los valores estéticos del comic que mejor las escenifican.

En el transcurso de las labores surgieron particularidades que dieron forma a los objetivos investigativos, entre ellos reconocer la estrategia del relato como elemento clave en los estudiantes para dotar a sus creaciones de sentido moral, otros sobre el papel que cumplen algunos componentes estéticos del cómic en las representaciones de reflexiones morales y finalmente, objetivos creados para dilucidar el sentido general del medio como precursor de dichas reflexiones. El conocimiento final sobre los valores morales que más influyen las creaciones del grupo intervenido surgió gracias a la interpretación de lo recolectado mediante las matrices destinadas a dar validez a los relatos por medio del marco teórico que encabeza el proyecto, y así construir interpretaciones finales que establecieron conocimiento sobre la relación entre el cómic y la moral social.

De esta forma, los productos finales respondieron a la búsqueda con resultados que reflejaron nociones sobre la justicia retributiva y la amistad, como los elementos moral sociales con mayor representación en este grupo, a partir de herramientas propias de los cómics como, el espacio entre viñetas, el arquetipo y los gestos. El origen de estos hallazgos responde a la aplicación de las estrategias creativas, donde primero fue necesario conceptualizar al grupo estudiantil sobre los temas a tratar, para después pasar al acto creativo.

La recolección de información de la investigación fue llevada a cabo por los medios propuestos por el académico Francisco Cisterna como necesarios para efectuar procesos de triangulación acuciantes del paradigma de investigación cualitativa. Para este caso en concreto la información recolectada corresponde al trabajo de campo apoyado por talleres, después sustentado por los relatos de los participantes y finalmente triangulado con ayuda de matrices de análisis categorial, método propuesto por el mismo Cisterna.

El análisis de la información permitió crear unas “*categorías emergentes*” (Cisterna 2005), como el denominado Arquetipo Dilemático o la Percepción del Personaje según las recomendaciones de Cisterna. Estas categorías facilitaron interpretar la información de manera que respondió a los objetivos de la búsqueda del proyecto sobre el sentido del medio cómic en las reflexiones morales de un grupo de estudiantes, estas herramientas resultaron oportunas para trabajar en el ámbito educativo desde contenidos interdisciplinarios como el cómic y la moral, planteados dentro del proyecto como

alternativa de articulación que incluye el análisis y dialogo de estas dos categorías en el aula.

Dichos objetivos investigativos sedientos de respuestas concretas nacen de las prácticas pedagógicas llevadas a cabo en el IPN, donde el acercamiento con el mundo educativo es perfecto para esbozar las necesidades educativas estudiantiles. Con el trascurso de la práctica, las necesidades se fueron visibilizando a partir de la observación activa, con el fin de idear contenidos temáticos que resulten más significativos en el proceso de formación artística, tanto del estudiantado, como de los docentes en formación. Entre ellos estaba el dibujo, la pintura, la incidencia de luz, pero fue un hallazgo importante que el cómic estuviera entre los temas de mayor acogida entre los estudiantes quienes manifestaban constantemente matices conceptuales sobre el medio por medio de participación y aportes de ideas complementarias hacia los contenidos desarrollados en los talleres. Por otro lado, una de las necesidades de mayor demanda de este grupo en particular, tenía que ver con el contenido temático de sus obras, es decir, muchas veces afirmaban no tener temas que dibujar, tal vez por la indecisión entre las ideas que los abrumaban que de forma contraproducente los dejaba en blanco. Con el trascurso de las primeras clases la afirmación, “profe no sé qué dibujar” se oía con frecuencia.

Otra problemática en el grupo es percibida en las relaciones sociales que se desarrollan en el espacio escolar y que forma parte importante del estudio, esta tiene que ver con el abordaje de las relaciones sociales y morales que estudiantes y profesores enfrentan a diario. Por ejemplo, era reiterativo que entre los chicos existieran conflictos a causa de sus diferencias, lo que a veces los llevaba por el camino de la discordia y la justicia por mano propia, lo que acrecentaba el problema a causa de su mal abordaje. Algunas situaciones tenían que ver con problemas personales entre ellos donde uno, no le daba la razón al otro, o mal entendidos por burlas sobre el aspecto físico de alguien, casos entre muchos otros que afectaban la autoestima colectiva manifestada con mala disposición hacia los ejercicios de clase. Este tipo de situaciones incómodas también se presentaban en las relaciones entre estudiantes y profesores, lo que repercute en el dialogo empático entre las dos partes y afecta los procesos educativos.

Estos acontecimientos generaban dudas en el proceso de formación docente, acerca de las decisiones más asertivas para manejar dilemas de este tipo que perfectamente pueden ser abordados desde propuestas artísticas enfocadas en ejercicios de reflexión sobre los conflictos cotidianos. Lo anterior resulto edificante para las clases y para el proceso de formación docente porque expuso lo adverso que resulta desatender las libertades representativas particulares. El espacio convirtió en significativo dentro del criterio investigativo la trascendencia del dialogo con los estudiantes, pues facilita despejar dudas sobre las demandas temáticas que adquieren mejor sentido en su vida, de igual forma contribuye de sobremanera a rellenar brechas conceptuales y mejora las relaciones entre estudiantes y profesores, para evitar en lo posible comportamientos indiferentes entre

ambas partes y contempla posibilidades para contrarrestar actitudes irrespetuosas y de falta de recepción dentro de las clases.

Después de una deliberación sobre posibles contenidos para las clases, finalmente se establece la herramienta insignia para comenzar a desarrollar la problemática sobre las dudas que aquejan al grupo, se trata del cómic. Esta decisión parte de intereses investigativos que se construyeron con los años fielmente acompañados por este medio artístico, el cual solo hasta hace unas décadas comenzó a otorgársele ese valor “artístico”. Socialmente el cómic se ha reinventado constantemente y gracias a ello, a llegando a ocupar secciones enteras en las bibliotecas públicas, tematizando eventos concurridos por sus más fervientes lectores y trascendiendo a formatos más allá de las tiras de periódico y lo humorístico. Existen también investigaciones que profundizan sobre su estética y particular estructura de comunicación, pero aún no es un tema muy valorado dentro de los contenidos curriculares de los colegios promedio, por lo menos no en el IPN donde se desarrolla el proyecto.

A partir de la observación de estos dilemas en las clases, relacionados con la falta de inspiración y manejo de conflictos personales, se propone la colaboración interdisciplinar entre cómic y reflexiones moral sociales, como alternativa que hace evidentes problemáticas como las anteriormente expuestas, desde herramientas más facilitadoras del lenguaje expresivo como lo ofrecen los cómics y reivindicar el medio en los contenidos curriculares en la escuela formal, que demuestra acogida en los estudiantes y atribuye al ejercicio docente una alternativa de comprensión de problemáticas de tipo moral presentes en el aula, así mismo la búsqueda adecuada de resolución desde una perspectiva interpersonal estudiantil y docente. De nuevo, estos resultados del proyecto fueron recogidos desde el espacio interpersonal que proporciona la práctica pedagógica, por su valor que facilita enormemente entablar espacios constructivos con cada uno de los estudiantes y atender sus inquietudes sobre temas ajenos a la clase pero que pueden ser dilucidados desde el mundo del Arte.

Los cómics tienen buena acogida entre el público estudiantil sin importar su grado en curso o la edad, todos demuestran receptividad cuando las propuestas se apoyan en este medio, por eso es considerada dentro de la investigación como forma expresiva que ofrece libertades y comunicación ilimitada, además de su carácter elocuente y liberador de narrativas purificadoras. Tal parece que los elementos estéticos que proporciona esta forma expresiva influyen de manera particular en las habilidades interpretativas y representativas de signos visuales culturales en los estudiantes, el sentido de estos resultados es mostrar como sucede desde la expresión del lenguaje moral.

### **Relatos Conversacionales entre viñetas**

El objetivo de la investigación por implementar el valor comunicativo del cómic en la formación docente es respaldado por una estrategia que aporta contundencia a la triangulación final, se trata del relato. Su validez resulta llamativa cómo alternativa que propicia reflexiones de tipo moral, desde lo narrativo y los dibujos arquetípicos que finalmente son el lenguaje innato de articula el mensaje moral de los cómics, de igual forma es una estrategia de acercamiento entre estudiantes y profesores con fines éticos.

La razón de incluir los relatos como apoyo del análisis de los resultados, se debe a la necesidad de los estudiantes por dar veracidad a sus productos finales, por medio de testimonios cargados de datos sobre lo que pasa en sus respectivas historias, por eso se convierten en uno de los instrumentos reveladores de los talleres, *“no tanto para resolver los problemas sino para encontrarlos (...) contamos para prevenir con mucha más frecuencia, que para instruir.”* (Bruner. pág. 32). Por lo tanto, la intención de los estudiantes por recurrir al relato funciona como una breve sinopsis que introduce al público en la historia y lo posiciona frente a ella con intención de darle sentido reconocible.

El efecto esclarecedor del relato depende de los elementos habituales de la realidad que apropian los estudiantes en su formación, y a su vez, sirve como aspecto premonitorio de lo que acontecerá en sus creaciones, cabe aclarar que, esta estrategia, no es contemplada al inicio de los talleres sino hasta el espacio de socialización en clase sobre las obras finales. Tal parece que esto es causado por los diferentes usos que cada estudiante da a los elementos comunicativos del cómic, que por cierto son acertados para el fin expresivo, pero que sus creadores ven la necesidad de contextualizarlos desde su visión creativa. Por otro lado, el rumbo de esta parte de los talleres también proporciona respuestas sobre la demanda educativa en general, por habilitar espacios de comunicación con los estudiantes como elemento estratégico que aporte al desarrollo moral y humano.

La gran mayoría de relatos muestran inclinación por contextualizar al receptor desde elementos consecuentes de la realidad, que otorgan credibilidad a la historia por medio de un *“carácter ordinario y normal de algún estado de cosas particular en el mundo”* (Bruner. pág. 18). Por ejemplo, algunos estudiantes incluyen en sus relatos introductorios, hechos sobre los personajes enmarcados en una vida normal, es el caso del cómic “Primer día de escuela” donde su creadora relata la vida pasada del villano que antagoniza su historia:

*“él era un niño normal común y corriente viviendo en una ciudad llamada Boring ubicada en Estados Unidos sin embargo sus padres murieron y se tuvo que cuidar solo...”*



*Imagen 15. fragmento Primer Dia de Escuela. Dani. 2018.*

Este pequeño fragmento de su relato alude al juego realista que propone la estudiante como método de hacer más “creíble” su historia, dándole un pasado a su personaje y señalando una tragedia personal que incita en el lector una reflexión ética desde la empatía hacia al personaje. No es necesario recurrir a datos exactos sobre la realidad, el cómic permite a sus creadores apropiarse estereotipos narrativos propios de la fantasía, de hecho, tales recursos son usados cotidianamente en la cultura popular como alternativas de dar sentido desde la realidad.

Las palabras de la estudiante sitúan a su creación fuera de cualquier indiferencia y falta de entendimiento acerca de los acontecimientos acaecidos, ahora el personaje toma un papel simbólico dentro de la narración (aunque pase por transformaciones) desde una vida normal que sufre inconsistencias y que lo obligan a llevar a cabo actos reprobables. Entender lo que lleva al personaje por ese camino solo es posible gracias al relato cargado de convicción que la estudiante aporta atentamente.

Aunque la trama puede rayar con la realidad, no deja su carácter ficticio, lo que pone en consideración el carácter imaginativo de la autora. (Bruner, 2002) De aquí en adelante el relato que aportan los estudiantes se convierte en algo espontáneo, nunca fue necesario incitarlo, cada uno se encarga de sensibilizar su historia justificando los hechos, solo se necesitaron algunas preguntas que buscan complementar los relatos sobre información del interés investigativo.

Los relatos de los estudiantes son evidencias de sus reflexiones morales y sociales, en el sentido que la mayoría de ellos los usan a modo de narración del papel de cada personaje desde una perspectiva legitimadora. El sentido moral está en concientizar desde los sentimientos que produce la condición humana del personaje frente al mundo, aunque este sea un monstruo de otro planeta, la intención reivindicadora de su actuar sigue latente.

Rescatar el dialogo mediante propuestas creativas significativas en la vida estudiantil para concientizar sobre su aporte a la educación artística, de igual forma cumplir con el objetivo de reconocer al cómic como medio comunicativo entre estudiantes y docentes desde las reflexiones morales individuales y mutuas, para identificar fortalezas y debilidades y así mismo proceder sea cual sea el caso.

### **Comic como conceptualización del dilema Moral:**

A continuación, se socializa la primera experiencia necesaria para iniciar las actividades creativas de la propuesta investigativa, este momento es el encargado de conceptualizar al grupo estudiantil sobre las dos categorías principales que dan sentido a su acto creativo como el cómic y el dilema moral. Esta necesidad surge del supuesto investigativo sobre la relación estrecha que sostienen estas dos consideraciones que se hace manifiesta de forma espontánea gracias a las cualidades expresivas de las historietas. Las propuestas siguen una línea temática, inspirada en tres pilares que recomienda el psicólogo Howard Gardner como competencias para optimizar el aprendizaje artístico en el ámbito educativo: la conceptualización, la percepción y la producción.

El primer eje temático es la conceptualización, término que, según el diccionario de la real academia española, hace referencia a *“reducir algo a una representación mental”* (RAE. 2019), para el caso de la investigación, los elementos necesarios a conceptualizar son el cómic y el dilema moral. Por lo tanto, el proceso es mediado por una actividad pensada para complementar la información teórica sobre el comic que los estudiantes, de forma activa y participativa, demuestran ya tener.



*Imagen 16. clase conceptualización cómic y dilema moral. 2018*

Por medio apoyos visuales sobre los personajes más significativos del medio y material físico que incluye algunas revistas, novelas gráficas y tiras de periódico, comenzó el acto conceptual, con énfasis analítico sobre la narrativa estética del medio. Por ejemplo, la mayoría de veces, la presencia o ausencia de la paleta de color determina el género narrativo en los cómics, como sucede en el *género negro*, referente que forma parte de la actividad y de los antecedentes del proyecto investigativo, este ejemplo surge en su momento, a partir del dialogo con la profesora titular quien sugirió no interrumpir el proceso formativo que llevaba con los estudiantes sobre teoría del color, tales recomendaciones entre colegas ayudan de sobremanera a generar ideas sobre opciones metodológicas y de conceptualización del medio desde su paleta de colores. Así mismo estos momentos aportan alternativas analíticas de la imagen que pueden ser aplicadas en su vida estudiantil y cotidiana como medio de encontrar sentido útil del estudio del cómic.

En el transcurso de la actividad, algunos estudiantes manifestaban no tener un acercamiento pleno con la creación de comics, solo con su lectura, esto resulta ser suficiente para basar su expresividad en crear de forma acertada la historieta, esta investigación es la prueba de ello, por lo tanto, resulta difícil encontrar hoy en día contextos educativos formales donde sus estudiantes no estén permeados por el mundo de los cómics, lo que es una ventaja para propuestas educativas que usan este medio como forma de conocimiento del mundo.

Por otro lado, está la conceptualización del dilema moral, la intención corre por solventar las dudas de los estudiantes y aportar ideas sobre posibles contenidos para sus creaciones. En los cómics, este es un tema recurrente, los personajes deben enfrentarse a situaciones en conflicto donde deben decidir qué hacer, algo parecido pasa en la vida estudiantil, por eso, con ayuda de la teoría cognitivo-evolutiva que propone el psicólogo estadounidense Lawrence Kohlberg (1958), donde evidencia el dinamismo de las reflexiones morales, entra en consideración este tema dentro del proyecto.

*El método usado por Kohlberg asume que “el niño en desarrollo es un filósofo que construye significados sobre categorías o cuestiones universales tales como la justicia. Así pues, escogí como casos para producir razonamiento, dilemas hipotéticos de antigua cosecha discutidos por los filósofos. Asumir que el niño es un filósofo es asumir que la mente del niño tiene su propia estructura. Este es el primer supuesto de la vía cognitivo-evolutiva a la moralidad.” (Kohlberg, pág. 58)*

Tal parece que el psicólogo estadounidense observa una reciprocidad entre el dilema moral y las reflexiones de mismo orden. A partir de dilemas morales tomados de acontecimientos nacionales, la propuesta busca hacer visible en los estudiantes un común denominador propio del contenido narrativo del arte secuencial, con el fin de revelar ante la labor docente las reflexiones morales que más influyen en la expresividad de un grupo determinado frente a dichos dilemas.

Acontecimientos como: fumigaciones con glifosato, muerte de abejas, fracking, son solo algunos temas habituales que generan polémica en el país y que merecen la atención de los futuros ciudadanos, pues muchos de ellos son los que finalmente tendrán que decidir cuáles son las mejores decisiones para su sociedad colmada de dilemas de este tipo. Actividades de este tipo posibilitan a los estudiantes ampliar su visión frente a problemáticas sociales y captan su atención expresada con actitudes reflexivas, por ello, esta instancia no pretende generar respuesta u opiniones sobre la mejor forma de resolver el dilema, simplemente conceptualizar y generar reflexión acerca de posibilidades narrativas que lleven al lector de sus obras a crear conciencia de fenómenos sociales por medio del dilema moral, algo que puede ser trascendental y significativo en la vida de ambos.

Por su trascendencia en la cotidianidad, de alguna manera, los dilemas morales también hacen parte de la imaginación necesaria para construir una historia digna de un cómic. Para esta investigación, lo que hace atractivo leer un cómic está en sus paradojas, moralejas y situaciones dilemáticas, por ello la consideración de hacer ostensible para la creatividad estudiantil la visión del dilema, labor que corre por cuenta del docente.

### **Producción de cómics como reflexión moral social**

Los siguientes resultados responden al objetivo investigativo por identificar los elementos estéticos del comic que representan las reflexiones de orden moral social en los estudiantes. Dos de ellos son: inventar un personaje, el uso del arquetipo y el lenguaje gestual.

Todo aquel que habita el espectro social, hace parte de las posibilidades creativas de los cómics, cada lector que se aproxima a este medio expresivo guarda la esperanza de acceder a un mundo lleno de lenguaje visual cargado de representaciones de su entorno más familiar. Esta expresión del lenguaje visual, característica por combinar secuencias de imágenes con palabras se encuentra implícita en todos los aspectos de la vida cotidiana, solo basta con subirse al transporte público y leer las modestas instrucciones ilustradas en un adhesivo sobre qué hacer en caso de emergencia, no cabe duda este tipo de lenguaje hace la vida más fácil.

Pero ¿que hace que esto suceda? En las creaciones de las estudiantes fundamentadas en la estética del cómic, son empleados dibujos característicos, comparables con las ilustraciones tradicionales que hacen parte del mundo del medio, donde los individuos se preocupaban porque su creación se caracterice por su originalidad, desde la reciprocidad entre abstracción y el realismo. Por esta razón el cómic se concentra en conseguir que su

mensaje llegue a la mayor cantidad posible de público, por medio de incontables vías como su estrecha relación con la reproducción masiva. El mensaje de los cómics está creado para conseguir que su mensaje se transmita en los términos más simples, *“entre los que se incluyen el poder de la caricatura y el realismo, por separado o en múltiples combinaciones”* (McCloud, Pág.14), este señalamiento que hace McCloud, uno de los teóricos del medio más representativos del último siglo, es un supuesto importante para el análisis investigativo, sobre las razones de su fórmula facilitadora de comunicación de valores morales para la vida estudiantil.

Generalmente el cómic es un medio asociado, al *“escapismo”*(McCloud, 1994), debido a su contenido caricaturesco donde cualquier aproximación al mundo real puede resultar muy llamativa para el lector, cuando los estudiantes representan acontecimientos cotidianos, afrontan desafíos como capturar el detalle y la complejidad de la actividad humana, este planteamiento visual va más allá de los detalles superficiales, pues también abarca detalles semióticos que son inherentes en la sociedad humana, como por ejemplo, sus comportamientos sociales relacionados con la moral y la ética en el entorno estudiantil.

La razón detrás de esta afirmación está en la forma en que los resultados de los talleres creativos se percibe el dibujo, de fácil interpretación para el lector, desde las líneas simples que no impiden la lectura del aspecto visual y producen identidad ante la situación. *“A este proceso se le conoce como amplificación a través de la simplificación.”* (Edgell, Brooks, Pilcher, Pag 12.)



*Imagen 17. fragmento ¡Insectos!. Mari. 2018*

### **Percepción del Personaje**

Este momento responde al segundo eje temático propuesto por Gardner sobre la percepción de los elementos artísticos como el cómic, desde uno de sus elementos básicos como pensar un personaje. Los relatos que acompañan el análisis responden a momentos conversacionales con los estudiantes, dichos relatos los aportan sin ser

provocados, es decir, cada estudiante se encargó de explicar los detalles de su personaje frente a una historia hipotética.

El término percepción hace referencia a “*comprender o conocer algo por medio de los sentidos*” (RAE. 2019), y es el segundo pilar creativo de la propuesta. Para este momento se propone la creación de un personaje, por tratarse de un elemento fundamental para comprender y conocer un cómic. Esta importante labor ayuda establecer el eje temático en los cómics, desde una actitud creativa y analítica, pues sin personajes significativos que articulen la historia es difícil comenzar una, incluso variadas guías de creación recomiendan primero pensar en los personajes, y después en la historia, pues son los primeros, quienes aportan continuidad y sentido a la segunda.

En la historia del cómic existen muchos personajes característicos por su forma de vestir o de comportarse y se convirtieron en iconos del movimiento, algunos de ellos como: *The Yellow Kid* (Outcault, 1895), *Popeye* (Segar, 1929), *The Spirit* (Eisner, 1940) o superhéroes de la talla de Batman y Superman. Todos ellos trascendieron en las generaciones que los recuerdan desde sus proezas impresas, sería difícil pensar en la historia del cómic sin sus personajes más representativos.

Este momento de la investigación no busca una técnica de creación de personajes, sino esclarecer las consideraciones reflexivas que están detrás de su elaboración. Esto saca a relucir las estrategias culturales más arraigadas de cada inventor, “*pues interpretar supone relacionar la biografía de cada uno con los artefactos visuales, con los objetos artísticos o los productos culturales con los que se pone en relación.*” (Hernández. Pág. 43). La mayoría de los personajes anteriormente mencionados, tuvieron que pasar por un proceso reflexivo y creativo para convertirse en lo que son hoy, adoptaron en el tiempo actitudes y comportamientos particulares que se volvieron iconos culturales y modelos referenciales de los proyectos más ambiciosos de sus admiradores más fieles, desde el reflejo de lo más ficticio de su realidad.

Para lograr el objetivo perceptivo se propone un material didáctico llamado *hoja de personaje* es una herramienta significativa dentro del proyecto pues recrea la trascendencia de los personajes dentro de las historias secuenciales, por esto, es el segundo paso (después de la conceptualización) para la percepción del elemento comic. Los talleres muestran el diseño de personaje como esa reflexión inicial que conduce a otras de mayor complejidad dilemática como la creación de la historieta, sin uno o dos personajes iniciales, se vería perturbada la articulación narrativa de éstas. Los personajes requieren de creatividad y de una personalidad que lo haga convincente ante el público quien será el que finalmente lo apruebe como imprescindible para el progreso de la historia.

Nombre: <b>vostro</b>	Alineamiento: Bueno Neutral Malo ✓	Estatura: 1,70 cm Peso: 45 K Edad: 32 años
Raza: <b>Monstruo</b>	País Natal: <b>Alejandro</b>	Genero/Sexo: <b>Masculino</b>
Profesión: <b>Villano de narcotráfico</b>	Rasgos Característicos: <b>musculoso</b>	Cabello: <b>cafe</b> Ojos: <b>verdes</b>
Habilidades: Acrobacias Averiguar ✓ Intenciones Curar ✓ Diplomacia Disfrazarse ✓ Engañar ✓ Escapismo ✓ Intimidar ✓ Magia Montar Criaturas Nadar ✓ Percepción Sigilo Trato con Animales Preparar ✓ Volar ✓ Otros:	Equipo/Objetos: <b>daga</b> <b>bando en la</b> Armas: <b>frente</b> <b>ametralladora</b> <b>granadas</b> <b>municiones</b>  Accesorios: <b>vapa cool</b> <b>muchas</b> <b>armas</b>  Otros:	Actitud/Personalidad: Amistoso Desagradable Intrépido Calmado Enérgico ✓ Perezoso ✓ Creativo ✓ Lider Conversador Introspectivo Protector ✓ Confiable Aventurero ✓ Actividades preferidas: Altruista ✓ Perfeccionista Observador  Otros:

Imagen 18. Hoja de Personaje. Grado Sexto. 2018

Por lo anterior el comienzo del taller estuvo apoyado por unas recomendaciones conceptuales sobre cómo empezar a dar forma al personaje, primero es necesario situarlo en una posición problemática o dilemática moralmente hablando, que le aporte un componente interesante que lo vuelva enigmático. Otra recomendación surge en el transcurso de un taller, relacionado con el uso de *arquetipos* y el juego con ellos. Los arquetipos son modelos o estereotipos visuales propios del cómic como, el héroe, el villano, o la hermosa chica que necesita ser salvada, no está mal su uso, pero hacer más atractiva una historia requiere aportar al arquetipo características físicas o actitudinales únicas, esta parte no presenta problemas para niños de estas edades quienes están saturados de estrategias contra problemáticas de este tipo.

El manejo del arquetipo representa idealizaciones de la cultura desde la abstracción (Mejía, 2001) incluso es frecuentado como medio comunicacional de mensajes de todo tipo, entre ellos los de orden moral como la relación icónica entre héroe/justicia, villano/injusticia. Esa última recomendación resultó en aportes significativos para la investigación, debido a que inicialmente se buscaba una respuesta “coherente” al modelo arquetípico, pero se convirtió en todo lo contrario, por ejemplo, en variadas ocasiones los

estudiantes dotan a su personaje de habilidades ilimitadas que resultaban poco compatibles con arquetipo de la mayoría de cómics, (excepto de los que conforman el género negro y adulto donde el conflicto moral siempre está en juego), lo que demuestra en el estudiantado habilidades problematizadoras del orden social. Un ejemplo más concreto se revela con el personaje “Juana” de una estudiante de 602, quien le asigna la profesión de “actriz”, pero en la casilla de “actitud/personalidad” señala la opción “introspectiva” lo que juega un poco con el estereotipo relacionado a dicha profesión (extrovertida), estas particularidades son recurrentes en los estudiantes pues ilustran ejemplos de la vida real que afectan la sociedad actual, en este caso, la estudiante rememora el suicidio de figuras públicas a causa de su depresión, como un fenómeno llamativo ara una historia. Otro ejemplo interesante lo proporciona la estudiante “Majo” de 11 años del grado 602, con su personaje “Crispis”, quien aporta el siguiente relato sobre su pasado trágico:

*“Mi personaje tuvo una niñez muy triste...nacido en una familia de dulces, pero fue abandonado por sus padres cuando era un bebe lo que lo lleno de resentimiento.”*

Nombre: Crispis	Alineamiento: Bueno Neutral Malo	Estatura: 20 cm Peso: 25 Gramos Edad: 12 años
Raza: dulce	País Natal: dulcelandia	Genero/Sexo: Femenino
Profesión: cantante bailarina Pintora	Rasgos Característicos: Tierna Amigable	Cabello: No tiene Ojos: Negros Kawaii

*Imagen 19.fragmento Hoja Personaje. Majo. Grado 602. 2018*

Es un gran aporte para la formación docente dar cuenta de que algunos estudiantes muestran actitudes reflexivas y críticas propias de algunos géneros del cómic frente a fenómenos sociales por medio del dilema moral, es el caso del ejemplo anterior donde la estudiante describe un personaje que responde a un arquetípico benéfico por tratarse de un “dulce”, pero que sufrió el trauma del abandono lo que pudo repercutir en sus acciones futuras, esto se concluye al interpretar la hoja de personaje y escuchar el relato, donde el personaje adquiere posturas heroicas y correctivas hacia quienes considera sus enemigos los “seres amargos”, que son los invasores de su mundo nativo.

El relato que aporta la estudiante parece como una explicación que justifica al personaje dándole características que logran producir un sentimiento empático hacia este, lo que inmediatamente posiciona al personaje dentro de la historia desde la reflexión moral, lo

dilemático está en sus intenciones por corregir la situación problemática con mano propia, aunque de forma pacífica:

*“mi personaje es muy amigable, por eso su principal objetivo es ser amigo de los seres - amargos- y salvarlos de su situación, llevarlos por su camino y contagiarlos de sus ideas.”*

La mayoría de los personajes creados por los estudiantes cumplen con las recomendaciones iniciales, incluso algunos muestran características adicionales necesarias dentro de propuestas situacionales de reflexión moral. La mayoría de los personajes manifiestan actos enfocados a la búsqueda de la justicia como razonamiento moral de puntos de vista divergentes, algunos desde lo correctivo, otros desde lo conmutativo, pero el que resulto más atractivo para la investigación fue el enfoque retributivo, por ser el eje temático más marcado y el de mayor complejidad moral por razones que serán analizadas más adelante en los resultados del acto creativo.

Es casi impensable un personaje sin manifestaciones de orden moral, todos muestran en su personalidad un sinfín de intenciones sobre su modo de actuar ante posibles tramas históricas. Sea cual sea el alineamiento, buenos o malos, todos buscan un fin que incluyen actos que repercuten en los otros, esto demuestra en parte, el grupo de reflexiones de tipo social y moral que más influyen en el proceso de crear un personaje y posteriormente un cómic. Lo anterior toma fuerza cuando se respalda con la definición de Fernando Savater sobre la moral como un conjunto de normas, costumbres y comportamientos aceptados como válidos para vivir en sociedad (Savater, 1991).

Definir si un personaje es bueno, malo o neutral no es una tarea fortuita, en las hojas de personaje existe una opción categórica llamada “alineamiento”. El termino es usado frecuentemente en los populares juegos de mesa conocidos como “juegos de rol”, donde los jugadores adoptan el rol de un personaje al que le asignan habilidades y personalidad. El alineamiento hace referencia a *“las actitudes morales y éticas básicas hacia los demás, la sociedad, el bien, el mal y las fuerzas del universo en general”* (AD&D, Pág., 46). Dentro de estos interesantes juegos el alineamiento es una guía sobre el proceder de los personajes frente a los dilemas morales que envuelven un escenario imaginario hipotético, pasa lo mismo en los comics. En estos juegos existen varios tipos de alineamiento, pero solo tres son incluidos en el material didáctico “hoja de personaje”: bueno, neutral y malo. Cada uno de ellos tiene como fin representar la distinción del personaje frente a una historia compuesta de la palabra y la imagen. Cabe reconocer que el material en cuestión (hoja de personaje) es inspirado en los modelos usados por este tipo de juegos, solo que con algunas modificaciones que los hicieron más pertinentes para el tema investigativo.

Resulta llamativo el abanico de resultados que deja esta parte de la creación de personajes, algunos estudiantes muestran dudas sobre el alineamiento que mejor

identifique sus creaciones, debido a la identidad sienten con este, otros no ven problema en dotarlo de un alter ego malvado ideado por ellos mismos. Algunos personajes representan las cualidades más humanas, como el caso de “Anderson” del grado 603 con su personaje “Steve” de alineamiento *neutral*:

*“Mi personaje tiene características humanas, su alineamiento depende de la situación en la que este...pero su forma de ser lo hace bueno...”*

Nombre: steve	Alineamiento: Bueno <input checked="" type="checkbox"/> Neutral Malo
Raza: mine cra- Etera	País Natal: Minecraft
Profesión: sroevivir	Rasgos Característicos: cuadrado

*Imagen 20. fragmento Hoja Personaje. Anderson. Grado 603. 2018*

Otro caso particular lo aporta “Samy” de 11 años con su personaje “Jax” de alineamiento bueno:

*“Es un híbrido entre robot y humano...fue programado para hacer el bien.”*

Nombre: Jax	Alineamiento: Bueno ✓ Neutral Malo
Raza: mitad robot -mitad humano.	País Natal: Estados Unidos
Clase/ Profesión: Pelear y defendeo su país	Rasgos Característicos: brazos roboticos y el resto humano

*Imagen 21. fragmento Hoja Personaje. Samy. Grado 603. 2018*

Los personajes humanoides o animalescos muestran actitudes neutrales o empáticas, hacia el bien de los demás, mientras los híbridos, monstruos o extraterrestres son malévolos. Esto recuerda la indecorosa costumbre popular, por juzgar las intenciones del

individuo a partir de su aspecto. La historia del arte de la modernidad está cargada de elementos de este tipo, como sucedió con el posicionamiento histórico de la caricatura, como un medio polémico de jocosidad reconocible frente a cualquier individuo mediante la exageración de aspectos corporales, muchas veces con fines burlescos para “denunciar un defecto moral a través de un defecto físico.” (Eco. pág.152). Es recurrente que los estudiantes se valgan de la estrategia caricaturesca o monstruosa para dar un papel ético a sus personajes dentro de la historieta, como es el caso del personaje “Anil”, ideado por una estudiante del grado 603, de alineamiento *malvado*:

“Ella no tiene amigos, ya que su lugar natal es el planeta Marte, donde solo vive ella...mi personaje personifica la maldad que envuelve al mundo...”

Nombre: <i>Anil</i>	Alineamiento: Buena Neutral Mala ✓	Estatura: <i>1.60</i> Peso: <i>35 kilos</i> Edad: <i>15 años</i>
Raza: <i>Sirena de Fuego</i>	País Natal: <i>Marte</i>	Genero/Sexo: <i>mujer</i>
Profesión: <i>engañar a seres con su belleza</i>	Rasgos Característicos: <i>es hermosa</i>	Cabello: <i>rojo, largo</i> Ojos: <i>rojos</i>

Imagen 22. fragmento Hoja Personaje. Andrea, Grado 602. 2018

Esta observación aflora al comparar la casilla de *alineamiento* con la de *raza*, que no es más que definir una raza propia de la fantasía como elfos, duendes, hadas, monstruos, humanos, cualquier propuesta es bienvenida si se justifica con el lenguaje alegórico propio de la narrativa de los comics.

Otro descubrimiento importante en este grupo de estudiantes está en el equilibrio metafórico de sus personajes hacia la práctica del bien o del mal, es decir, sin llegar a generalizar, los estudiantes hombres se inclinaban por los personajes con personalidades malvadas, mientras que las niñas por los personajes benevolentes, aunque también existen personajes con características de los dos bandos que por lo general son de raza híbrida o animalesca. Esto trae a colación las reflexiones Carol Gilligan comenzó en la década de los setenta sobre lo que denomina *la ética de cuidado*, que se trata de un paradigma preocupado por eliminar la influencia de las jerarquías de género en el desarrollo moral.

La filósofa y psicóloga estadounidense Carol Gilligan, desplegó una serie de estudios sobre la moral con un enfoque crítico hacia las propuestas de Kohlberg sobre el desarrollo moral. Su aporte al tema y a esta investigación tiene que ver con las diferencias cognitivas

que caracterizan a los géneros frente al tema moral, Gilligan revelo entre sus consideraciones que el género masculino manifiesta inclinaciones morales hacia el cumplimiento de la justicia, mientras que el género femenino lo hace con una orientación hacia el “cuidado”, aunque dichas consideraciones no son ajenas a los dos géneros. (Kohlberg, 1958)

A continuación, algunos ejemplos que ilustran un poco el tema de las reflexiones morales según el género:

“Ella se preocupa mucho por su tribu y sus seres queridos quiere lo mejor para ellos.”

Nombre: <i>Lola</i>	Alineamiento: Bueno ✓ Neutral ✓ Malo	Estatura: Peso: <i>29</i> Edad: <i>16</i>
Raza:	País Natal: <i>Montecoliano</i>	Genero/Sexo: <i>femenino</i>
Profesión: <i>Vivir la vida se con el</i>	Rasgos Característicos: <i>Linda ☺</i>	Cabello: <i>cafe</i> Ojos: <i>cafe claros</i>

Imagen 23. fragmento Hoja Personaje. Luu. Grado 603. 2018

“No le importan las otras personas, una de sus actividades favoritas es matar y copiar sus rostros”

Nombre: <i>(LEVANTO)</i>	Alineamiento: Bueno <del>Neutral</del> Malo ✓ <i>tiende a ser malo</i>	Estatura: Peso: <i>80 kg</i> Edad: <i>38 años</i>
Raza: <i>Combinación Alienígena</i>	País Natal: <i>TL - LT</i> <i>(Cambolli)</i>	Genero/sexo: <i>Mixto (más hombre que mujer)</i>
Clase/ Profesión: <i>Compero (se hace pasar por diferentes personas)</i>	Rasgos Característicos: <i>Cabeza triangular con curvados de circulo</i>	Cabello: <i>azul</i> Ojos: <i>rojos</i>

Imagen 24. fragmento Hoja Personaje. Emanuel. Grado 601. 2018

Para Gilligan, es claro que los roles biológicos del hombre y de la mujer son distintos, el inconveniente que ella señala está en las consecuencias de que también suceda en el desarrollo moral causado por la herencia del patriarcado. En sus años de psicóloga, Gilligan se preocupó por desdeñar aquel legado social, desde los factores que limitan a los niños de ambos géneros a actuar y hablar “como es correcto” dejando de lado su propia “voz”. Liberar esas voces atrapadas mantiene la integridad moral de los individuos, haciendo de sus relaciones un ejercicio más democrático y al margen de los conflictos. (Gilligan, 2013)

En sus reflexiones, Gilligan contempla, por ejemplo, que el valor de la “empatía”, es una virtud innata de la especie humana, incluso que llega a ser una de las razones de la evolución por abarcar el interés por el cuidado y la asistencia de los otros (Gilligan, 2013), sin embargo, particularmente en los varones sucede con frecuencia el sacrificio de la empatía a causa del ejercicio de masculinidad al que los arraiga la cultura patriarcal, es decir, la mayoría de los chicos interiorizan comportamientos que muestran actitudes marcadas por otro tipo de valores más “masculinos”, en palabras de Gilligan, “(...)los hombres son autónomos y las mujeres vienen en relaciones; los hombres son racionales, y las mujeres sentimentales; los hombres son heroicos, y las mujeres ángeles de la guarda; los hombres son justos, y las mujeres, bondadosas”(Gilligan. pág. 44). Lo que la psicóloga estadounidense defiende es que la empatía, o la ética del cuidado como la denomina, son algo natural en los seres humanos sin importar el sexo, “cuidar de uno mismo y de los demás es una capacidad humana natural” (Gilligan. pág. 50)

Por lo anterior es pertinente señalar que, en la mayoría de los casos, sucede lo que Gilligan denuncia, pues los niños crean personajes heroicos, rudos, justicieros, y las niñas personajes, benevolentes, cuidadores y pacíficos, también es un alivio descubrir que no siempre sucede lo mismo. Tanto niños y niñas proponen personajes que juegan con los estereotipos sociales y con la credibilidad de investigaciones enfocadas en el desarrollo moral, tal vez se deba a las reflexiones beligerantes que incita el cómic junto a un cambio de conciencia sobre la ideología de género, el caso es que sería “absurdo sostener que los hombres no se interesan en los demás y que las mujeres no tienen sentido de la justicia” (Gilligan. pág. 54)

A partir de esta actividad y su análisis comienzan a surgir ideas para definir las subcategorías de observación para la siguiente parte de los talleres que son las herramientas finales para pensar las categorías emergentes, algunas de ellas como el ejercicio de la justicia retributiva y la amistad como esas consideraciones sociales y morales que merecen mayor atención por ser fenómenos de mayor trascendencia en este grupo en particular, conclusiones sacadas de las creaciones finales y sus relatos.

### **Arquetipo Dilemático**

El termino es acuñado tras el proceso de hacer evidente el valor estético del cómic en las reflexiones moral sociales que cada estudiante desarrolla a partir de su análisis y creación, este viene de la unión de dos conceptos importantes en el desarrollo de la investigación del proyecto, el arquetipo y el dilema. El primero funciona como elemento fundamental en la narrativa del cómic, debido a su facultad ejemplar que abarca un sinnúmero de iconos visuales reconocibles. El termino es considerado dentro del análisis de los resultados mediante la definición de Perucho Mejía quien le otorga una propiedad figurativa “abstracta” (Mejía, 2001) que al mismo tiempo es reconocible y que con el paso del tiempo se convirtió en un estereotipo grafico que los dibujantes concurrentes apropian dentro de su abanico de posibilidades comunicativas, por ejemplo, la imagen # 28, muestra un arquetipo de un espacio ameno como un salón de clase.

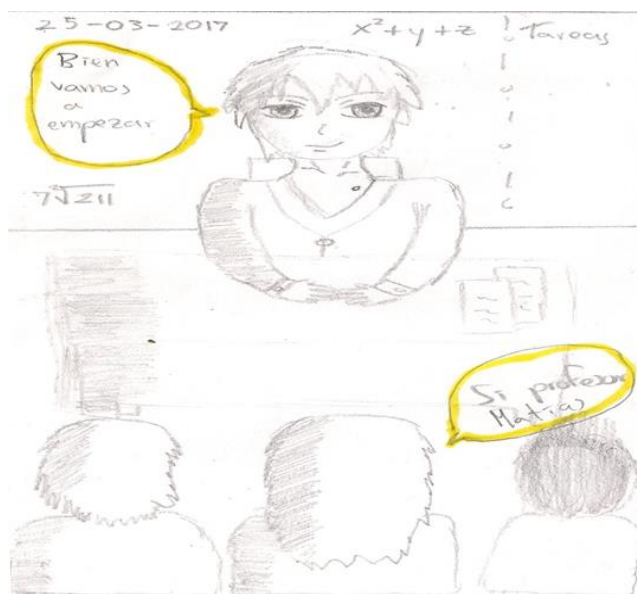


Imagen 25. fragmento Primer Dia de Escuela. Dani. 2018

El arquetipo dilemático es un signo oculto en los comics estudiantiles, compuesto por los arquetipos propios del cómic y otra serie de elementos que conforman la “estética moral social”, que muestran las matrices de análisis como subcategorías entrelazadas que forman las categorías emergentes.

Por otro lado, está el dilema que es inspirado por la estrategia empleada por Kohlberg como medio de recolección de datos para su investigación sobre el desarrollo moral. Los dilemas se deben al “conflicto entre dos deberes morales” (Mendoza, Revista Discusiones

8), donde el individuo debe decidir qué hacer. El término dilema se convierte en el segundo término que conforma la categoría emergente, por ser una alternativa latente de los contenidos en los resultados finales.

Es recurrente analizar en las creaciones manifestaciones de tipo moral sociales a través del uso del dilema, en varias historias de los estudiantes los personajes representan situaciones en las que buscan ejercer el bien a causa de un mal ajeno.



*Imagen 26. fragmento Rostroespichado. Guss. 2018*

Las historias dibujadas fueron apoyadas con relatos emergentes y complementados a partir de preguntas simples sobre la práctica de la justicia entre los personajes, lo que se convirtió en un foco de alternativas desde donde analizar las creaciones. En la anterior imagen se pregunta al estudiante sobre la reacción de los personajes, y la respuesta no es más que una afirmación sobre una relación amistosa entre ellos, que los obliga a salvarse entre sí, la amistad entre los personajes es lo que los lleva a actuar empáticamente, el dilema surge cuando el personaje armado debe disparar y asesinar a quien causa daño a su amigo, teniendo en cuenta el medio retributivo con el que se imparte la pena.

Es decir aquí se presenta un dilema sobre lo que representa el concepto de justicia, debido al castigo que un personaje quiere imponer a otro, a causa de su mala conducta, para el psicoanalista Lawrence Kohlberg en su obra *Psicología del Desarrollo Moral (1958)*, los adolescentes en esta edad (11-12 años) se encuentran en la etapa de la moral orientada a la ley y el orden, bueno es lo que mantenga la estabilidad de los acuerdos sociales, el

orden y el bienestar social, el juicio justo, aplicar la ley y mantener y defender el orden social, lo que hace pensar si el villano está a punto de recibir un *“juicio justo”*.

El anterior análisis muestra una problemática que tiene que ver con el uso de la justicia por mano propia, lo que el estudiante hace justificable relatando una amistad entre los personajes, mientras recurre a otros elementos del cómic como el arquetipo y el lenguaje gestual. La composición de todos estos elementos conforma lo que el proyecto llama la *“estética moral social”* de los comics.

### **Estética Moral social en los comics: Justicia retributiva/Amistad, Arquetipo/Gesto**

La estética moral social en el cómic se trata de un conjunto de cuatro elementos que conforman al arquetipo dilemático creado por cada estudiante, dichos elementos fueron identificados desde los resultados creativos, como elementos de mayor contundencia en las reflexiones morales que manifiestan los estudiantes. Dos de ellas responden a dos elementos ineludibles en el cómic, como el arquetipo y el gesto, los otros dos responden al orden moral con mayor presencia en las producciones finales, como la amistad y la justicia retributiva.

#### **Justicia Retributiva: Arquetipo moral**

Primero se expondrán los hallazgos sobre las representaciones que ilustran actitudes retributivas en los personajes, por ser una categoría que se hace visible a partir la unión de los otros ejes de observación ya planteados.

Esta categoría de análisis que surgió al momento de comenzar la triangulación de los resultados, donde se concluye que los estudiantes atribuyen a sus personajes acciones enfocadas hacia la justicia retributiva parecidas al arcaico principio de la Ley de Tali3n (*Deutoronomio 19:17-2*). Personajes malvados reciben su merecido por parte de los benevolentes como la mejor forma de arreglar la situaci3n, muchas veces quien recibe la pena ve vulnerada su dignidad y hasta su vida, lo que se toma como un desenlace satisfactorio. Los ejemplos m3s marcados se leen en los c3mics del g3nero heroico, los que se llevan la mayor popularidad demostrada por la actual proliferaci3n de adaptaciones al cine de este g3nero, la cultura popular convirti3 el principio de la ley de Tali3n en parte de su sistema comunicacional, lo que pudo permear de alguna forma las actuales discordias acerca de los m3todos de hacer justicia.

Para esta investigaci3n el problema de justicia retributiva se convierte en el foco de observaci3n, debido a las situaciones dilem3ticas que fluctúan en su alcance y que han sido fuente de algunas discusiones y ensayos como intento de esclarecer de que se trata

y en qué momento se aplica, lamentablemente en muchos ámbitos sufre deformidad o es confundida con otro tipo de justicia. Es necesario que en los salones de clase se hable de las posibilidades que caracteriza el ejercicio de la justicia para que los estudiantes tengan más claridad sobre las repercusiones que tienen sus acciones en sus semejantes.

En la Revista de Filosofía versión en línea, aparece un ensayo de 2011, escrito por un estudioso del tema de las leyes retributivas llamado Mario Duran, quien inspiró su escrito en las ideas sobre el derecho penal propuesta por Kant y Hegel hace ya varios años. Las que él llama las “teorías retributivas” surgieron a partir de una necesidad de justificar la “pena” como la llama Emmanuel Kant en su “*Metafísica de las Costumbres*” de 1785.

Estas ideas retribucionistas sostienen la idea de que la culpabilidad de un delito solo puede solventarse con la imposición de una pena (*Revista de Filosofía. 2011*) y la razón de ello es porque se debe hacer prevalecer la justicia como valor universal de igualdad al momento de determinar la retribución de la pena. El ensayo reitera el interés de Kant por pretender mostrar la necesidad de la justicia por la pena retribucionista, más allá del modelo citado bíblicamente.

El interés del proyecto por el tema retribucionista, está en replantear lo que en el derecho penal se llama la ley del Talión, pues este modelo retributivo se ha convertido en la regla general en muchas relaciones sociales, los salones de clase del IPN parecen no ser la excepción.

Sus estudiantes representan un desenlace ideal cuando el villano recibe un trato igual o equivalente a sus actos, generalmente, con su integridad, el personaje que actúa de esta forma recibe aprobación del público por cumplir con el arquetipo moral del ojo por ojo diente por diente. La búsqueda de Kant en el siglo XVIII continúa vigente hoy en día y el ejercicio docente debe ocuparse de ello.



Imagen 30. fragmento Primer Día de Escuela. Dani. 2018

## Gesto Consensuado

Es necesario retomar constantemente los aportes de Perucho Mejía sobre su preocupación por las características que hacen entendible un cómic, para establecer los tópicos de observación de la investigación. No cabe duda de que dentro de los cómics existe un lenguaje consensuado entre el creador y el lector, muchos de los teóricos del medio concuerdan en ello, sin esa reciprocidad sería imposible por parte del lector entender lo que pasa en las historias. Uno de esos lenguajes recíprocos son las representaciones del gesto. *“Los gestos son movimientos del cuerpo que expresan una intención.”* (Flusser. Pág. 8), así lo define el filósofo y escritor europeo, que desempeñó un papel educativo sobre la filosofía del lenguaje en América latina.

Las anteriores consideraciones son importantes para la investigación debido al enfoque observacional que aportan sobre el elemento del gesto en los cómics estudiantiles. El interés investigativo por el uso de la gestualidad que los estudiantes emplean en sus mensajes va más allá de si son verdaderos o acertados, solamente busca entender la utilidad que los estudiantes les dan como elementos comunicacionales en sus obras y si estos logran producir las reflexiones esperadas.

El medio tiene la capacidad de transmutar en estéticos los acuerdos sociales, como el gesto, el que dibuja un cómic es porque piensa en algo y quiere expresarlo, sería difícil expresar un pensamiento, un sentimiento o un valor en las viñetas sin recurrir al gesto, es por esto que *“la observación del gesto de hacer descubre la diferencia entre entender e investigar: entendemos el mundo, cuando comparamos objetos; y lo investigamos, cuando lo penetramos para comparar los objetos con nuestros valores”* (Flusser. pág. 58)

La historia “Bruja del bosque”, escrita y dibujada por una estudiante de grado 601, muestra la intención de su creadora por el manejo del gesto facial desde el papel de los personajes en la escena dibujada:

*“Su gesto es de alguien malo, pero solo usa su aspecto para espantar...”*



*Imagen 31. fragmento Bruja del Bosque. Patty. 2018*

En esta la creadora dota a su personaje de una sonrisa malévola que escurre babaza, el gesto particular de la “sonrisa”, por lo general es acompañado por algún otro elemento que le da un valor estético, (dientes afilados, saliva, ojos reptilianos) que define la intencionalidad de este. Los diálogos, los colores y los gestos conforman un modo de expresión del personaje, como variaciones que lo dotan de identidad, este grupo de estudiantes demuestran entendimiento y apropiación de la simbología expresiva del cómic creada por procesos reinventados, inclusive algunos de ellos crean expresiones propias desde la combinación de cánones o desde la demanda narrativa de su historia.

Otro ejemplo surge de la historia “primer día de escuela”, donde la creadora ilustra la transformación ética que sufre el personaje, con la modificación de sus gestos muy a su estilo, parece que cada estudiante crea un uso propio de la gestualidad a partir de elementos construidos dentro de la historia del cómic y que logran producir un mensaje contundente desde la reflexión moral.



*“El zombi tiene una piel oscura casi gris tiene colmillos y bueno, por ser zombi come humanos, usa ropa oscura para esconderse en callejones...”*

*Imagen 32. fragmento Primer Día de Escuela. Dani.*

Es importante resaltar las habilidades pictóricas de los dibujantes estudiantiles para articular efectos narrativos. Hacen falta solo unas pocas líneas para girar la atención sobre el resultado que componen, no hace falta educar sobre este tipo de lenguaje, de alguna manera ya está aprendido, solo falta ver el uso que le dan como valor comunicativo.

## **Amistad Empática**

Esta subcategoría entra a ser parte de la investigación por integrar una de las reflexiones sociales y morales más importante en la vida de los niños. Todos los estudiantes en estas edades (11 a 12 años) y de este grupo en particular, manifiestan tener mínimo una relación amistosa, incluso lo demuestran con frecuencia en sus creaciones finales, incluyendo un personaje “*amigo*” que siempre es una figura benigna.

Algunos estudios en psicología demuestran que los niños buscan huir de situaciones estresantes por medio de una figura confiable (*Gilligan. 2013*), que por lo general son los padres, pero ante su ausencia, la atención pasa hacia alguien con quien puedan solventar esa búsqueda y hablar de forma más íntima, como un amigo, por ejemplo. De nuevo se convierten en necesarias las consideraciones de Carol Gilligan sobre la empatía como manifestación de humanidad, porque exploran las relaciones interdependientes como responsables de la elección moral, es decir, la conexión entre las personas es lo que produce sentimientos los unos a los otros y consecuentemente los comportamientos éticos.

Después de muchos estudios sobre la inteligencia emocional, los filósofos morales (Aristóteles y Kohlberg) finalmente esclarecen la relación entre sentimiento y pensamiento desde el valor ético. Estas consideraciones son defendidas por Gilligan con una serie de investigaciones con mujeres que demostraban una fuerte relación entre la razón y las emociones en sus respuestas frente a dilemas morales como el aborto, (*Gilligan. 2013*) la interdependencia siempre estuvo detrás de las relaciones sociales de cualquier tipo, sobre todo en las relaciones de amistad.

En la cultura popular la figura del “amigo” simboliza un papel benefactor, ¿qué sería de la desbordante locura de don Quijote sin los consejos de su fiel escudero y amigo Sancho Panza?, el cómic no es la excepción, un ejemplo claro lo muestra Art Spiegelman en su novela gráfica insignia del género negro “*Maus*” (1980), tal vez una de las más famosas del movimiento, donde el protagonista sufre varios contratiempos que, sin ayuda de sus amigos se saldrían de control. En los comics el “amigo” juega un papel secundario que complementa al protagonista, lo aconseja y lo ayuda en sus proezas, sin mencionar lo desolador que resulta la pérdida de este.

Las relaciones interpersonales son importantes para el desarrollo moral y humano, porque despiertan sentimientos quizá dormidos por la individualidad la que rige la sociedad moderna, es por lo que la amistad pasa a ser parte importante de la observación de las reflexiones morales de los estudiantes de los talleres creativos, como esa manifestación de empatía hacia los otros desde la ficción inherente de los comics, un ejemplo lo aporta la historia “*Rostroespichado*” de un estudiante de grado 603, quien relata algo particular sobre las razones que impulsan a un personaje por salvar al otro:

*“Las víctimas son personas comunes, pero que han cometido actos malvados... las dos víctimas son ladrones que se conocen hace muchos años.”*



*Imagen 33. fragmento Rostroespichado. Guss. 2018*

La historia muestra un sentimiento de cuidado y protección de un personaje hacia otro que está siendo agredido físicamente a causa de sus malos comportamientos (robar), la razón del actuar empático tiene que ver con la amistad que, según el relator, une a los dos personajes desde hace mucho tiempo. Incluso no hay necesidad de recurrir al relato, el cómic por si solo da por sentado el sentimiento compasivo de quien irrumpe en la terrible escena, sin importar el peligro que corre. La trama manifiesta sentimientos que, se espera, estén detrás de las relaciones amistosas como la empatía, incluso como virtud humana que esta sobre cualquier actuar malvado, ya lo explicaba Gilligan cuando habla que *“la cooperación está programada en nuestros sistemas nerviosos; nuestros cerebros dan más luz cuando optamos por estrategias cooperativas en vez de competitivas...”* (Gilligan. Pág. 65)

Un ejemplo que ilustra las posibles consecuencias de la ausencia de amistad, lo aporta la historia “Solitario”, donde se relata que el personaje principal:

*“...nunca tuvo amigos, y a sus seres queridos los mato por culpa de su maldición, (absorbe almas) ...es un joven que siempre estuvo solo por su comportamiento misterioso...últimamente empieza a tener problemas mentales por culpa de su soledad...”*



Imagen 34. fragmento Solitario. Juank. 2018

La condición social que se le otorga al personaje lleva a reflexionar profundamente sobre su soledad a causa de una maldición impuesta por razones desconocidas que no pudo controlar, su pasado misterioso abre posibilidades para investigar más a fondo lo que lo atañe y suponer que está libre de cualquier culpabilidad. La trama de la historia manifiesta la conciencia del autor frente a la importancia de vivir en comunidad y lo que acarrea el aislamiento excesivo, lo que produce conmiseración en el lector a causa del sentimiento protector construido por años de evolución, el cuidado por los otros preocupa a los seres moralmente desarrollados, está en su naturaleza actuar frente a los agravios que afectan a los demás.

Las historias anteriormente expuestas, muestran a las relaciones de amistad como una reflexión moral constante en los estudiantes. Por esa razón pasa a ser parte del lenguaje simbólico moral de los comics estudiantiles y un foco de observación para la investigación. Las manifestaciones amistosas que dibujan los estudiantes abarcan contenidos morales en sentimiento por el bienestar del amigo conducidos por la empatía, como la anuncian los autores anteriormente citados. Resulta interesante el manejo que los chicos y chicas dan a este valor, desde un sentido de bienestar y confraternidad capaz de vencer los miedos y de generar paz mental.

## Conclusiones

La ejecución de los talleres reveló el gran interés de los estudiantes por la creación de cómics, así mismo, se ratificó la amistad y el acto retributivo como constituyentes de la narrativa moral en estos.

Por un lado, las creaciones demuestran el valor de la amistad como una relación ineludible entre los personajes que trae beneficio entre ellos, incluso es señalado en reiteradas ocasiones como una forma de contrarrestar actos malvados hipotéticos. Por otro lado, la justicia retributiva se muestra recurrente como alternativa equilibrante de situaciones problema, es decir, los actos reprobables de algunos personajes son castigados o reprochados de alguna forma, lo que para la mayoría de estudiantes sería el ideal de justicia.

Sin duda, los resultados de los talleres fueron satisfactorios para responder la pregunta sobre el sentido generador de reflexiones de tipo moral del cómic, también muestran en cierta medida las situaciones dilemáticas a las que más se enfrentan los estudiantes en las aulas, contribuyendo así al conocimiento del profesor en formación sobre las formas de pensar y actuar de sus estudiantes.

### **Relatos Conversacionales**

Los relatos contribuidos por los estudiantes fueron esenciales para los resultados, la prueba de ello se expone en el análisis que muestra su afán por desenmarañar las acciones de cada uno de sus personajes por medios descriptivos que funcionan como prólogos cargados de detalles que aportan sentido explicativo de la historia, enfatizando en las situaciones problema. Estos eran aportados con la vehemencia propia de quien quiere y necesita ser escuchado, por lo que estos se convirtieron en parte fundamental para desarrollar satisfactoriamente la práctica pedagógica, ya que contenían conocimiento apreciado sobre posibles temáticas complementarias sobre la formación artística personal de los agentes.

La gran mayoría de los actores creativos muestran disposición por entablar conversaciones constructivas sobre sus resultados, esto resultaba reflexivamente cautivador escribirlo en los diarios de campo, pues extrañamente sucedía poco con algunos profesores titulares a pesar de llevar más tiempo con ellos, posiblemente al profesor en formación lo ven como un camarada que no está sujeto a la figura autoritaria que deciden adoptar algunos de sus educadores por el cumplimiento de la burocracia escolar. Esto resultó ser un dilema constante a lo largo de la práctica pedagógica, pues generó muchas incógnitas sobre las razones que obligan a los docentes de planta a tomar medidas actitudinales estrictas hacia sus estudiantes, y si son convenientes para desarrollar el libre diálogo en el aula o son contraproducentes para los procesos investigativos sobre los intereses particulares de los educandos. Otra posibilidad de que esto sucediera se debía a la diferencia de personalidades en los niños, unos más expresivos que otros, pero todos con igual necesidad de contar algo sobre sus dibujos.

A raíz de esto, perspectivas alternativas del ejercicio docente surgieron cuando el foco de análisis es la posición moral de los educandos, posturas necesarias para contrarrestar tradicionalismos actitudinales en el profesionalismo educacional, es decir, este momento de la investigación reveló que parte de la labor del profesor consiste en dar valor a la palabra de todos sus estudiantes demostrándoles disposición e interés por escucharlos, de esta forma las clases se convirtieron en un ejercicio más justo donde todos participaron y significaron sus creaciones en el relato.

Fue un hallazgo significativo la trascendencia que tiene la metodología que se emplea para transmitir saberes, pues cuando se recurría a la cátedra teórica sobre la moral o los cómics, la receptividad no era constante y la clase se tornaba tediosa para profesor y estudiante lo que obligaba replantear las estrategias, posiblemente de aquí surge el alejamiento entre las partes y así mismo la crisis de valores pues puede ser contraproducente exigir respeto a los estudiantes por las clases por medio de los gritos y amenazas.

Es latente la necesidad de propuestas en el aula que adopten posturas preocupadas por la igualdad de quienes las habitan transitoriamente, una educación justa se hace corpórea desde el reconocimiento de las particularidades, así, los relatos se convirtieron en habituales en este proyecto por favorecer la inclusión y el trato equitativo, haciendo más llevadera la actividad escolar.

Por lo tanto, es imperioso fortalecer el relato conversacional como alternativa que facilita la fluidez del proceso educativo, sobre todo cuando se implica la imagen secuencial como el cómic, éste por ser un lenguaje con una estética sencilla, puede resultar complejo a la vez, pues requiere de una pericia que se adquiere con la práctica para que sea totalmente comprensible al público, por ello el relato resultó ser perfecto para identificar el sentido moral que llevo a cada creador a su ejecución, sin este, la interpretación de los resultados hubiese sido difícil y poco acertada sobre las reflexiones morales que los estudiantes usan para narrar historias de este tipo.

### **Comic y Conceptualización del Dilema Moral:**

La mención en algunos apartados del proyecto sobre implementar estrategias con acogida entre los estudiantes fue reiterada en este momento de los talleres. Ellos mostraron tener un óptimo acercamiento conceptual del cómic lo que facilitó la explicación del dilema moral con esta herramienta visual, pues manifestaban afinidad con los géneros ejemplo por medio de aportes complementarios.

Este momento fue muy participativo por lo que corroboro el interés del proyecto por producir reflexión desde el lenguaje moral del comic. No fue necesario profundizar tanto

en el tema pues los estudiantes demostraron pertenencia receptiva, tal parece que este momento cumplió en contribuir a los partícipes inspiración creativa.

Sin duda, este instancia mostró que crear un comic no está exento de ideas que obedecen a un proceso que va más allá de lo documentado en las guías ejemplarizantes de creación de comics, donde se resaltan de los valores estéticos más significativos del medio, es normal que quienes se someten en esta labor muchas veces encuentran dificultades para fijar una idea atractiva para sus historias, pues esto depende del creador quien busca su fuente inspirativa a partir de su experiencia ante un contexto cargado juicios de valor.

En cuanto a la conceptualización del dilema moral, los estudiantes se mostraron igualmente receptivos, pero esta vez sin nada de participación, lo que hace pensar que el objetivo cumplió con dejar en ellos la reflexión, ya que muchos meditaban largo tiempo sobre una posible solución hacia estos. La estrategia de los ejemplos llevados a clase sobre noticias nacionales relacionadas a eventos dilemáticos fue algo que cautivo la atención. Esta estrategia resulto más efectiva que la catedra sobre la definición de que es un dilema moral, por lo tanto, también dejo reflexión para la formación docente.

Los comics estudiantiles no son la excepción moralmente hablando, todos ellos muestran una necesidad latente por la narrativa de situaciones dilemáticas, por eso la investigación busca en este potencial una alternativa para propiciar el desarrollo moral, como así mismo el personal. La relación comic/moral es algo que ofrece una nueva alternativa de abordaje del pensamiento axiológico. La discusión sobre el fenómeno moral no puede ser ajeno a las clases particulares en ningún templo del saber, todos los contenidos curriculares deben incluir requerimientos sobre la discusión de la moral y la ética, con estrategias que aporten significado en la actividad estudiantil, la razón de esto radica en la urgencia por atender enigmas relacionales característicos en la cotidianidad de los colegios.

### **Producción de Comics y Reflexión moral:**

Como se señala en los resultados, en el inicio de los talleres surgió un impedimento que manifestaron algunos estudiantes que tenía que ver con la falta de inspiración creativa sobre como comenzar sus historias.

La conceptualización respondió a esta necesidad satisfactoriamente por señalar posibles temas para tratar en sus cómics desde el dilema moral, esto resulto efectivo por infundir nociones sobre problemáticas sociales que resultaron atractivas para los creadores quienes se identificaron personal y emotivamente con estos.

Por lo tanto, la transición entre la conceptualización y producción condujo a los estudiantes a formar representaciones de sus más intrínsecos pensamientos sobre el juicio moral social desde la estética del comic. Las explicaciones de sus elementos simbólicos

aportaron sentido sobre el mensaje necesario para hacer de sus creaciones un relato moral reconocible al incesante público. Esto fue evidente en el uso de temáticas morales que respondieron a imaginarios relacionados con el actuar social, evidenciado misterios narrativos propios el arquetipo moral, es decir, su mensaje grafico fue construido a partir de elementos de comunicación acertada gracias al bagaje colectivo de los dibujantes implicados.

Como ya se ha dicho, estos estudiantes tienen claros los elementos estéticos del comic, se demostró en el manejo hipotético en el paso del tiempo propio de las viñetas, el cual usaron como narración imaginarios que cumplen la función de instruir al lector y creador sobre realidades desde la simpleza que resultan de la convergencia entre sus elementos estéticos que finalmente son acogidos dentro de la cultura visual como formas ineludibles de representación y lectura de contextos permeados por el dilema.

Este aporte fue fundamento para introducir al medio en el aula como alternativa de lectura de la inteligencia ética y moral desde su mérito de imágenes yuxtapuestas y su posicionamiento histórico en el mundo artístico tan concorde con el pensamiento colectivo, esto dejo constancia de su relevancia como promotor de espacios de dialogo desde la experticia estudiantil acerca de imaginarios moral sociales y visuales. El que crea, finalmente interpreta desde su punto de vista y lo relata, siendo el cómic un medio facilitador de discurso desde su virtud fantasiosa y simbólica de la realidad.

Quien se adentra en estas páginas es impulsado por el saber acerca de las posibilidades narrativas del comic y su posicionamiento en las clases de artes visuales como narrador de prácticas actitudinales de los grupos que las conforman, las matrices de integración resaltan este proceso que facilito la triangulación de la información entre cómics estudiantiles, relatos y moral social.

Así fue satisfecha la necesidad del proyecto investigativo a través de fijar puntos de observación desde donde entender los juicios sociales de valor y las estrategias de representación secuenciales empleadas por los estudiantes, entre ellos, los resultados reflexivos retributivos y de amistad empática. El cómic como pensamiento moral se beneficia de la imagen secuencial como método efusivo de exteriorización de productos del acto reflexivo que compone las relaciones sociales regidas por la moral. Estos surgen de las relaciones interpersonales más triviales, pero que dejan una huella absorta entre los individuos sobre los espacios relacionales.

Reunir estos puntos a favor, llevan a concluir lo favorable del medio como reflexión de la moral social y su carácter ineludible de contenidos temáticos de narrativas emotivas de acciones en sociedad. El aporte de las creaciones y relatos estudiantiles aclaro el papel del fenómeno moral en la sociedad y su función en la cultura de masas, al igual que

encontró un lugar dentro de las aulas de clase como propuesta válida en la acción profesoral.

Sin embargo, el proceso es largo y requiere especial atención de los futuros docentes quienes hoy en día atienden las demandas sociales educativas con nuevas propuestas desde el ejercicio interdisciplinar favorable a las temáticas novedosas que elaboren recepción significativa del público infantil. El obstáculo sigue siendo la existencia en algunos colegios la escasez de horas académicas necesarias para los abordajes morales y artísticos, por lo que esta investigación es un llamado a la variación de abordajes sobre los temas éticos y morales y llevarlos más allá de un espacio académico a todos los saberes básicos como parte de su complemento aprensivo, así se puede asegurar la preparación de los futuros seres morales y sociales para que afronten situaciones dilemáticas con virtudes hacia la responsabilidad ante los semejantes.

### **Percepción del Personaje:**

Crear un personaje ficticio no resulta una tarea fácil, aunque puede ser divertida, a veces la imaginación fluye, pero otras veces se quedan varadas en la búsqueda del nombre más adecuado. Los personajes deben coexistir y vivir, tener motivos para hacerlo, fortalezas y debilidades, errores y si es posible hasta un color favorito. La figura es la suma de todas las ideas del creador a la que se da forma final en la historia. Los estudiantes manifestaron percibir en la creación de sus personajes, reocupaciones de carácter ético que pueden llevar algún tiempo aclarar pero que son necesarias para dotarlo de personalidad.

Dotar al personaje de habilidades puso a prueba la creatividad adquirida por los años permeados por la experiencia en la cultura de la modernidad lo que obliga al creador a pensar el personaje desde una situación moral que se adjudica automáticamente, con mensajes aprobatorios o reprobatorios que le dan apariencia ante el lector quien finalmente lo aprueba o no, como reflejo de sí mismo.

Para cada "hacedor", esta actividad se convirtió en enardecedora de catarsis a causa del procedimiento vivificador que el creador insufla al boceto imaginario, todo y cada uno son producto de quizás más tiempo atrás que el inmediato de la clase. Algunos con sentido divertido sobre las aventuras, otros portadores de las respuestas más buscadas por la humanidad y accesorios mundanos, pero con un sentido valorativo sobre los acontecimientos que los anteceden para decir si actúan convenientemente o si mejor dejan tales beneficios a superhéroes más capacitados.

Por esto el elemento del personaje, es para el proyecto uno de los elementos del medio comic con mayor incitación al acto reflexivo del orden moral social, aquí los estudiantes

encuentran desahogo de su raciocinio fantasioso por medio de ideas básicas propias de la expresividad. Esta parte creativa de personajes cumple con la demanda del proyecto por revelar los elementos más familiarizantes de imaginarios sociales cargados de sentido del juicio moral igualmente instaurados en la función polifacética del personaje que conduce a sus lectores mediante la interpretación discursiva.

Este camino del proyecto exterioriza en la creación del personaje, un abanico funcional que se despliega a partir de la acción poética que le asignan sus progenitores con labor hipotética del mundo, producto de un sinfín de alegorías morales reconocibles por cualquiera que las haya vivenciado en su sano juicio, también muestra como importante el potenciamiento de medios narrativos como el relato causante del pasado imaginario que acompaña a cada personaje como razón de futuras consideraciones valorativas sobre su *modus operandi* en la historia.

El valor expresivo del acto creativo "*personaje*" trae consigo una amalgama de iconos morales de elemental lectura para los docentes que están obligados a percibirlos desde su privilegiada posición observacional, con el fin de crear estrategias encargadas de identificar necesidades en este ámbito trascendental del desarrollo social humano. Junto con este grupo de estudiantes surgió una variedad de posibilidades para abordar los aportes al desarrollo moral, por ejemplo, desde los estereotipos que giran a su alrededor sobre los comportamientos "correctos" ante situaciones adversas propuestas por el pensamiento creativo y transformador de la veracidad.

Lo anterior otorga valor definitivo al acto creativo personaje como parte perceptiva del comic y dilucida lo que esconde detrás sobre valores morales, haciendo fácil su observación y reforzando la idea por alfabetizar acerca de la óptima resolución de dilemas. De igual forma muestra la existencia relacional entre el espacio entre viñetas de los comics y los relatos estudiantiles, como contenido discursivo del desenvolvimiento dilemático.

Percepción del personaje es una subcategoría resultante del trabajo pensado previamente a los actos creativos del comic, pero su sentido del dialogo "*intemoral*" fue un resultado posterior, sus alcances permiten representar mundos alternativos y el juego con la fantasía, incluyendo alegorías el cumplimiento o no de los valores morales universales. Este momento creativo favoreció estimar el alcance imaginativo infantil y si este es capaz de brindar datos favorables sobre el estado de fenómenos morales en desarrollo, por lo tanto, la inclusión de temáticas creativas que exijan al estudiante pensarse valores que pueda plasmar en un ejercicio práctico y los ponga en debate, desde su experiencia y desde sus habilidades utilitarias de la imagen.

## **Arquetipo dilemático**

Fue un resultado de todo el análisis anterior, una categoría emergente que da cuenta de todos los elementos de la moral social y el comic que confluyeron para originar estas conclusiones. Por un lado, el comic aportó todos los valores comunicativos que lo conforman, con énfasis en sus espacios entre viñetas, los gestos y el arquetipo. Estos méritos rescatados asistieron a la lectura de reflexiones de orden moral, gracias a sus características facilitadoras de cualquier lenguaje icónico. Estos elementos conforman lo que para el proyecto se conoce como la estética moral social en los comics, por abarcar la respuesta a los requerimientos esclarecedores de componentes del medio que mejor ilustran las reflexiones de tipo moral estudiantil.

Por otro lado, está el fenómeno de reflexión moral social que aporta dos componentes descubiertos entre las producciones estudiantiles y que son propias del proceso socializador, ellos son la justicia retributiva y la amistad. Estos modos de actuar surgieron como focos de observación a partir de la lectura de los comics estudiantiles, como iconos morales de mayor consideración reflexiva en los estudiantes, al igual que los valores comunicativos en el comic, conforman la estética moral social de los comics, porque son esos hallazgos que dejó el ámbito creativo.

La interdisciplinariedad entre todos estos elementos del comic y la moral social, dejó en la investigación una buena impresión sobre contenidos que giran alrededor de ellos, estos que merecen ser tratados con mayor detalle en las clases de artes visuales, a pesar de ser temas del espacio académico en ética y valores, el proyecto apropia estos temas como una muestra de que deben y pueden ser instruidos desde el apoyo con temáticas de otras disciplinas, como el arte.

Finalmente, el proyecto *Una Reflexión Moral Llamada Cómic*, arrojó resultados favorables para determinar la influencia de la imagen en secuencia en la producción de reflexiones de tipo moral social en los estudiantes de sexto del Instituto Pedagógico Nacional. El mérito estético de los cómics facilita la expresión moral gracias a sus elementos ocultos que en conjunción lo hacen gráfico. La creación de historias y las estrategias pictóricas que la conforman requieren del creador un proceso reflexivo de concepciones del mundo, de puntos de vista sobre valores morales y éticos a los que es necesario recurrir cuando la intención narrativa es la acción social, por esto y por todo lo anterior, el cómic resulta acreedor de cualidades aptas para el desarrollo moral y consecuentemente del desarrollo humano.

## Referencias

AD&D. (1989). *Barcelona. Ediciones Zinco.*

Alonso P. López A. Polls J. Santamaria J. (1996). *Veinte años de comic. Madrid. Casa España.*

- Aristóteles. (2007). Ética Nicomáquea. Barcelona. Gredos.*
- Ávila A. (2019). Columna. elpais.com*
- Bettelheim B. (1994). Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas. Barcelona. Critica Grijalbo. Mondadori.*
- Brugger W. (1965). Diccionario de Filosofía. Barcelona. Editorial Herder.*
- Bruner J. (2013). La Fábrica de Historias, Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.*
- Cabero R (2013). El Cómic como Material en el Aula de E/LE. Melbourne. La Trobe University.*
- Casilimas A. (2002). Investigación Cualitativa. Bogotá. Arfo Editores e Impresiones Ltda.*
- Cohen N. Gomez G. (2019). Metodología de la Investigación ¿Para Qué? Buenos Aires. Teseo.*
- Coromitas J. (1905). Diccionario Etimológico.*
- Eco U. (2007). Historia de la Fealdad. Barcelona. Lumen.*
- Edgell S, Brooks B, Pilcher T. (2002). Curso Completo de Comic. Barcelona. Editorial Acanto. Barcelona.*
- Eisner W. (1996). La narración gráfica. Barcelona. Editorial Norma.*
- Flusser V. (1994). Los Gestos, fenomenología y comunicación. Barcelona. Editorial Herder.*
- Freud S. (1980). La Moral Sexual "Cultural" y la Nerviosidad Moderna. (Vol. 9). Buenos Aires. Amorrortu.*
- Gardner H. (1992). Educación Artística y Desarrollo Humano. New York. Oveja Negra.*
- Gilligan C. (2013). Ética del Cuidado. Barcelona. Cuadernos de la Fundació Victor Grifols i Lucas.*
- Groupe U. (1993). Tratado del Signo Visual para una Retórica de la Imagen. Madrid. Ediciones Catedra.*
- Hernández F. (2003). Educación y Cultura Visual. Barcelona. Octaedro.*
- Hostos E. (1986). Moral Social. Santo Domingo R.D. Julio D. Postigo e Hijos Editores.*
- Lawrence K. (1992). Psicología del Desarrollo Moral, Bilbao, Desclée De Brouwer S.A.*
- Ley 98. (1993). Normas sobre Democratización y Fomento del Libro Colombiano.*
- Llanas S. Mata J. (2008). Como Dibujar Comic. Madrid. Editorial Panamericana.*

- Max-Neef M. (1989). *Desarrollo a Escala Humana*. Chile. Biblioteca CF+S.
- McCloud S. (1994). *Entender el Cómic: El arte invisible*. Bilbao. Ediciones B.
- McCloud S. (2000). *La revolución de los cómics*. Bilbao. Ediciones B.
- Mejía P. (2001). *Semiótica del Cómic*. Cali. Entidad Universitaria Bellas Artes.
- Mendoza D. (1996). *Sobre el concepto de dilema Moral*. Universidad Católica, Asunción. *Revista Discusiones* 8.
- Moix T. (2007). *Historia Social del Comix*. Barcelona. Bruguera.
- Murillo F (2010). *Métodos de Investigación en Educación Especial*. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Nietzsche F. (2005). *El crepúsculo de los ídolos*. Buenos Aires. Gárgola.
- Philippe G. (2007). *Comics, En la Piel de los Superhéroes*. Barcelona. Ediciones Robinbook.
- Pierce S. (1999). *¿Qué es un Signo?* Madrid. Uxia Rivas.
- Ramos J. (2014). *Como dibujar: Historietas, caricaturas, humor gráfico*. Argentina. Editorial Magisterio.
- Revista de Filosofía*. (2011). Volumen 67.
- Sandín M. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid McGraw-Hill.
- Sarmiento D. (2018). *Inicios del Cómic en Colombia*. Artículo. Señalcolombia.tv.
- Savater F. (1991). *Ética para Amador*. Barcelona. Ariel.
- Vergara J. (1992). *Ensayos marxistas sobre los comix*. Argentina. Ediciones Los Comuneros.
- Yáñez Canal J. (2001). *Justicia y Benevolencia, dos criterios para entender el desarrollo moral*. Bogotá. Artículo Departamento de Psicología UNAL.
- Yáñez Canal J. (2012). *Experticia, sabiduría y desarrollo moral*. Bogotá. Corporación Universitaria Uniminuto.

Anexos

Estudiante/Personaje	Relatos Interpersonales	Espacio entre Viñetas	Nivel de Desarrollo según Kohlberg	Relato interpersonal Entre viñetas
<p>María José Rueda,11 años            Personaje: "Crispis"            Alineamiento: Malvado</p>	<p><i>"Mi personaje tuvo una niñez muy triste...nacido en una familia de dulces, pero fue abandonado por sus padres cuando era un bebe lo que lo lleno de resentimiento."</i></p> <p><i>"Es por esto que mi personaje pudo sobrevivir alimentado de su rabia y salir adelante a pesar de ser el último dulce de Dulcelandia la cual está invadida por seres -amargos-"</i></p>	<p><i>"ella es un personaje es muy dulce, es como esos pastelitos que venden en las panaderías, con chispitas de colores..."</i></p> <p><i>"mi personaje es el último -dulce- de la tierra, la cual está dominada por seres - amargos-"</i></p> <p><i>"mi personaje es muy amigable, por eso su principal objetivo es ser amigo de los seres - amargos- y salvarlos de su situación, llevarlos por su camino y contagiarlos de sus ideas."</i></p>	<p><b>Preconvencional:</b>            El personaje muestra en su personalidad inclinaciones a hacer el bien (amistoso, calmado, protector), aunque la estudiante diga lo contrario. Sus actos fueron concebidos por el respeto a la vida de los otros, pero no de organización. En un desenlace hipotético propuesto por la estudiante, el personaje solo persigue sus intereses propios con respeto a la vida.</p>	<p>"El ultimo dulce"            Ella sostiene que este personaje es el último "dulce" de la tierra la cual está dominada por seres "amargos" que según su relato, son los "buenos."</p> <p>El concepto de justicia del personaje es un poco ambiguo ya que este, busca convertir los seres "amargos", en seres "dulces" sin su consentimiento aquí radica la inclinación por ser creadora en encasillarlo de malvado.</p> <p>Existe un juego estético, y es cuando ocurre el dilema, el personaje lo que aparenta.</p>

<p>Luisa Fernanda Callejas, 12 años          Personaje: "Lola"          Alineamiento: Neutral</p>	<p><i>"Ella se preocupa mucho por su tribu y sus seres queridos quiere lo mejor para ellos."</i></p> <p><i>"si debe actuar de forma malvada, lo hace incluso cuando adopta características malvadas se preocupa por el beneficio de sus seguidores."</i></p>	<p><i>"Su única preocupación en el mundo son los integrantes de su tribu, que son su familia y sus amigos"</i></p> <p><i>"Mi personaje es una guerrera indígena, usa accesorios precolombinos que ella misma fabrica".</i></p>	<p>Convencional:</p> <p>El personaje tiene una inclinación marcada por el bien social, en especial de su comunidad, pero puede estar abierto a la injusticia por el bien de los suyos.</p>	<p>"Accesorios precolombinos"</p> <p>Este personaje de género femenino, indígena, responde al estereotipo de la lucha y el cuidado, propios de los matriarcados indígenas. Se adapta al contexto donde se encuentre, si se practica el mal, ella se convierte en buena o viceversa.</p> <p>La justicia está marcada en la personalidad del personaje, incluso cuando adopta características malvadas se preocupa por el beneficio de sus seguidores.</p>

<p>Lina Garzón, 11 años          Personaje: "Anil"          Alineamiento: Malo</p>	<p><i>"Tiene poco contacto con otros seres y siente envidia por las sociales de la tierra, las que busca destruir."</i></p> <p><i>"Es muy manipuladora y le gusta engañar a la gente de la tierra..."</i></p>	<p><i>"Ella no tiene amigos, ya que su lugar natal es el planeta Marte, donde solo vive ella"</i></p> <p><i>"Mi personaje personifica la maldad que envuelve al mundo..."</i></p> <p><i>"posee una belleza incomparable con la cual manipula y engaña."</i></p>	<p>Preconvencional:</p> <p>Es un ser solitario, tal vez por su condición alienígena, no desarrolla empatía por el otro. No existe la justicia en este personaje, pues no busca la igualdad con los otros, solo busca prevalecer e imponerse.</p>	<p>"La maldad que envuelve al mundo"</p> <p>La figura del ser de otro planeta como medio de personificar la maldad que, según su creadora, está muy marcada hoy en día, pues este personaje femenino posee una belleza incomparable con la cual manipula y engaña, es una alegoría que la estudiante tomó de las novelas televisivas.</p>
<p>Anderson Duque, 11 años          Personaje: "Steve"          Alineamiento: Neutral</p>	<p><i>"Mi personaje tiene características humanas, su alineamiento depende de la situación en la que este...pero su forma de ser lo hace bueno..."</i></p> <p><i>"...busca recuperar el mundo que conoció"</i></p>	<p><i>"Mi personaje muestra una personalidad amistosa debido a su inclinación por ayudar a otros que se encuentran en la misma situación (desplazarlos violento)."</i></p> <p><i>"Gracias a su personalidad intrépida logra convertirse en una figura"</i></p>	<p>Posconvencional:</p> <p>El personaje muestra interés por un mundo mejor, recuperarlo, traerlo de vuelta, es amistoso y actúa en bien de los demás, refleja empatía y reflexión sobre la</p>	<p>"recuperar el mundo"</p> <p>Este personaje muestra características humanas muy marcadas, su personalidad está centrada en la supervivencia en un</p>

	<i>de niño, donde todos se trataban como iguales y reinaba la paz, el no busca ser famoso solo quiere el bien para todos por medio de la justicia...</i>	<i>humanitaria</i> .	<p>situación que lo margina emocionalmente.</p> <p>El personaje busca recuperar el mundo que conoció de niño, donde todos se trataban como iguales y reinaba la paz, el personaje no busca ser famoso solo quiere la el bien para todos por medio de la justicia.</p>	<p>planeta tierra hostil y consumi por la guerra. Hay una marca impresión sobre los desplazados por la violencia y la empatía hacia e</p>
<p>Sara Bastidas, 11 Personaje: "Sol" Alineamiento: Bueno</p>	<i>"Creció en una familia muy humilde y unida, sus padres le inculcaron el gusto por el arte, pues eran músicos y creían que podían erradicar la pobreza por medio del arte, pensamiento que ella heredo..."</i>	<p><i>"Mi personaje lleva una vida normal basada en buenas acciones con sus amigos y familiares..."</i></p> <p><i>"Ella se preocupa por sus a y familiares, también piens que con su profesión de bailarina puede mejorar la forma de ver el mundo..."</i></p>	<p>Convencional:</p> <p>El personaje se preocupa por sus cercanos, entiende las posibilidades reconstructivas del arte ante el mundo.</p> <p>La personalidad de este perso se basada en la justicia ya que b la igualdad y la erradicación d pobreza por medio del arte,</p>	<p>"mejorar la forma de ver el mu</p> <p>Este personaje femenino de r humana tiende a mostrar algu características mágicas desde practica artística que marcará vida.</p>

			también busca una mediación las personalidades malvadas habitan su entorno.	
--	--	--	---	--

<b>Estudiante/Personaje.</b>	<b>Reflexión Entre Viñetas:</b>	<b>Gesto Moral:</b>	<b>Desarrollo según Kohlberg</b>	<b>Arquetipo Dilemático:</b>
MaríaPaulaCasas,11 años. Personaje: “Niña Arequipe” Alineamiento: Bueno	Justicia Equitativa  <i>“Siempre quiere ayudar a los demás, por eso es medica”</i>  <i>“su personalidad es al trato con animales y armonía con los seres vivos.”</i>	Amistad  “Mi personaje tiene un pasado muy triste...”  “su nombre se debe a su personalidad que es muy dulce...”	Convencional:  La empatía es la realidad de este personaje, no se desenvolvería en el mundo no es con acciones en el otro, sus preocupaciones por salvar a los demás radica en su pasado	Los elementos con significado benéfico (du médico), como muestra benevolentes El elemento medicinal como precursor de buenas intenciones.

			trágico el cual no quiere que nadie repita. La necesidad de hacer bien a los demás desde la prevención de los errores propios.	
Nicolás Malabert, 12 años. Personaje: "Vostro" Alineamiento: Malo	El es muy injusto con sus enemigos, los engaña y los conduce a la destrucción.	"Si, mi personaje tiene amigos, también tiene muchos enemigos..."	Preconvencional:  El personaje persigue sus propios intereses malvados, pero en este caso, el personaje tiene amigos por los que preocuparse. Invita a pensar que las nociones de bondad y maldad dependen de la interpretación en su contexto.	Personaje con características monstruosas, masculino, fuerte e intimidante, inspirado en el estereotipo de los villanos en los comics, su actividad favorita, el beneficio de sus amigos.
Samuel Medina, 11 años.	"Mi personaje es un defensor y"	"Es un híbrido entre robot y humano...fue"	Convencional:	"Pelear y defender su país"

<p>Personaje: "Jax".</p> <p>Alineamiento: Bueno</p>	<p>líder...protege a los débiles."</p> <p>"Su profesión es pelear y defender su país."</p> <p>"Su actividad preferida servirle a su patria en cualquier momento."</p>	<p>programado para hacer el bien."</p> <p>"Tiene armadura y una superfuerza."</p>	<p>Personaje con cualidades altruistas, a pesar de su condición semihumana, no pierde sus recuerdos pasados y desarrolla su papel protector desde el patriotismo.</p>	<p>El patriotismo es la personalidad de este personaje, debe retribuir a su país todo lo que le ha dado y defenderlo a toda costa, es como un superhéroe arquetípico y con una personalidad solitaria.</p>
<p>Emanuel Benavides, 11 años.</p> <p>Personaje: "Levanto"</p> <p>Alineamiento: Malo</p>	<p>"No le importan las otras personas, una de sus actividades favoritas es matar y copiar sus rostros"</p>	<p>Él es una combinación alienígena...sus habilidades es ser hacker y creador de nanotecnología.</p> <p>"No es amigable con los humanos, solo busca su destrucción."</p>	<p>Preconvencional:</p> <p>El personaje representa estereotipos culturales de trasgresión de la raza humana, es personaje no es nada empático, pero el mensaje de su creador es benevolente por sugerir una especial atención a la ambición tecnológica.</p>	<p>"Copiar sus rostros"</p> <p>Es un ser de otro planeta con desprecio hacia la raza humana. La relación entre la tecnología avanzada y el flagelo humano sugiere un cuidado en su manejo.</p>

<p>Juliana Páez, 12 años</p> <p>Personaje: "Evangelin"</p> <p>Alineamiento: Bueno.</p>	<p>"No le importa a quien dañar o matar excepto a quien ame, es muy débil a la ternura."</p> <p>"No le gusta ver que dañen a otras personas"</p>	<p>"es un panda con rasgos humanos, es muy amigable...y no perdona cualquier tipo de ofensa"</p> <p>"Cuida a todos sus amigos y animales...puede hablar con ellos"</p>	<p>Convencional:</p> <p>No escatima en proteger a sus seres queridos, aunque exista una inclinación por el bien, no se es ajeno a las represalias ante situaciones ofensivas incluso si se requiere de violencia, se dilucida una inclinación por el ética de la naturaleza.</p>	<p>Sugiere una armonía entre la naturaleza animal y la humana, por medio del dialogo (hablar con animales). Se demuestra también por los rasgos antropomorfos.</p>
--	--	--	--	--


--	--	--	--	--


<b>Estudiante/Personaje.</b>	<b>Reflexión Entre Viñetas:</b>	<b>Gesto Moral:</b>	<b>Desarrollo según Kohlberg</b>	<b>Arquetipo Dilemático:</b>
<p>Liliana Stephanie García, 12 años.</p> <p>Personaje: "Juana."</p> <p>Alineamiento: Neutral.</p>	<p>Justicia Retributiva:</p> <p><i>"A veces se mete mucho en sus papeles (actriz) de actuación y no se sabe controlar."</i></p> <p><i>"siempre es atenta y hace lo que le gusta"</i></p>	<p>Amistad:</p> <p><i>"Algunas personas le tienen envidia, pero la mayoría siempre la apoya."</i></p> <p><i>"le importa que piensen los demás de ella"</i></p>	<p>Convencional:</p> <p>El personaje representa una humana común y corriente, con inclinaciones artísticas, está muy pendiente de las opiniones ajenas, lo que manifiesta como</p>	<p>Evoca al empoderamiento femenino, la autonomía y la lucha, la bailarina como icono de dicho carácter.</p>



			antítesis cuando baila.	
<p>Santiago Quintero, 12 años.</p> <p>Personaje: "Funny"</p> <p>Alineamiento: Bueno</p>	<p><i>"Es visto como un idiota irresponsable para algunos, es todo lo contrario, pero al final salva la situación."</i></p> <p><i>"aprende de sus habilidades y la elimina, lo cual es un punto clave"</i></p>	<p>"Solo cuida a sus amigos, a su familia y también a su hermanita que es humana y conejo"</p>	<p>Posconvencional:</p> <p>Demuestra habilidades reflexivas frente a sus debilidades, se preocupa por el bienestar de sus cercanos, aunque actúe como "idiota" según su creadora.</p>	<p>"salva la situación"</p> <p>Apariencia y actitudes benéficas, pero con personalidad caótica.</p> <p>Un personaje del que no se espera nada, pero resulta oportuno en situaciones dilemáticas.</p>
<p>Hary Cachope, 12 años. Personaje: Fanon.</p> <p>Alineamiento: Neutral</p>	<p><i>"Su pasado suele atormentarla haciendo que pierda el control."</i></p> <p><i>"los demás la ven como un error"</i></p>	<p><i>"Cuidar de sus seres queridos"</i></p> <p><i>"Al ser tan fría, frente a la mayoría de las personas se distancia"</i></p>	<p>Convencional:</p> <p>Se preocupa mucho por sus seres queridos y puede ser muy vengativa si se meten con uno de ellos</p>	<p>"tan fría"</p> <p>Personaje con características felinas que representan su estado solitario, pero a la vez empático y cariñoso.</p>

<p>Anonimo,</p> <p>Personaje: RimmelAed</p> <p>Alineamiento: Neutral.</p>	<p><i>“Es muy agresivo...”</i></p> <p><i>“es un personaje reservado, solitario”</i></p> <p><i>“Si es posible, siempre lanza el primer golpe hacia la nariz”</i></p>	<p><i>“no socializa...”</i></p> <p><i>“no conoce las opiniones de los demás...”</i></p>	<p>Preconvencional:</p> <p>No encuentra satisfacción alguna con los otros, solo se conforma en su individualidad, al parecer representa un enfermo mental, el cual actúa sin medir sus consecuencias.</p>	<p>“El primer golpe hacia la nariz”</p> <p>Un ser que actúa por impulsos, con impedimentos físicos que representan su rencor por el mundo. Prefiere repartir golpes que hablar.</p>
<p>Mariana Rojas. 12 años.</p> <p>Personaje: “Kuuro.”</p> <p>Alineamiento: Neutral/Malo.</p>	<p>“Es una persona con problemas mentales”</p>	<p>“Logra llevarse bien con animales peligrosos (más que todo felino)”</p> <p>“No le gusta que les hagan daño a sus colegas”</p> <p>“No tiene familia, ahora lo único que le preocupa son sus pocos amigos”</p>	<p>Convencional:</p> <p>Se preocupa por sus allegados a pesar de su condición mental, evoca la necesidad de no perder el sentido empático como mecanismo de permanencia dentro de la civilización.</p>	<p>“Problemas mentales”</p> <p>Es el perfil perfecto para personajes con modos de proceder ambiguos, se vuelven impredecibles y hacen juego con el dilema moral.</p>

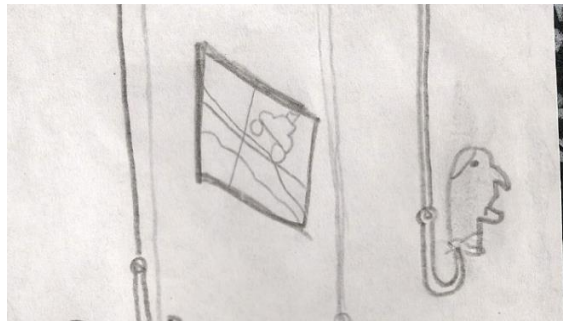




<p>“Primer día de escuela”, Daniela Sarmiento, 12 años.</p>	<p>Imágenes Relatadas</p>	<p>Arquetipo Dilematico</p>	
<p>Comic</p>	<p>Arquetipo:  “era un niño normal común y corriente viviendo en una ciudad llamada Boring ubicada en Estados Unidos sin embargo sus padres murieron y se tuvo que cuidar solo al buscar comida un hombre lo secuestro e hizo experimentos con el volviéndolo un zombie, después de todo lo que pasó se dio cuenta que lo único que importa es el poder y así...”</p>		<p>“lo único que importa es el poder”  El personaje llevaba una buena vida seguida de una tragedia causada por un desconocido que determina su comportamiento dentro de la historia. A causa del suceso, su personalidad sufre una transformación que repercute en el dilema moral de la historia, su ambición por el “poder”.</p>

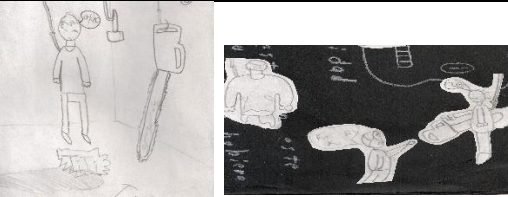
	<p>Gesto Moral:</p> <p>“El zombi tiene una piel oscura casi gris tiene colmillos y bueno por ser zombi come humanos, usa ropa oscura para esconderse en callejones...</p> <p>“ok el zombi es por avaricia, el maestro por egoísmo de por sí al principio solo le importa si mismo.”</p> <p>Y la chica sería la lujuria, porque usa su belleza para beneficiarse y conseguir lo que quiere...”</p>		<p>Casi gris...</p> <p>Los elementos oscuros, sombríos, muestran algunas nociones del comportamiento del personaje.</p> <p>El Juego de gestualidad desde la ausencia o no de líneas (los rostros vacíos)</p> <p>Lo desaliñado del personaje, marcas de suciedad, cabello revoltoso, dentadura puntiaguda, sonrisa incipiente...</p>
Moral	<p>Amistad Benevolente:</p> <p>” ...un muchacho que era muy popular en su escuela...”</p>		<p>El papel de “ser popular”, como actitud social de aceptación, o puede sugerir algo determinante de la personalidad del</p>

<p>“ella tenía muchos amigos...”</p>		<p>personaje en la trama. ¿Puede tratarse esto como una reflexión moral?</p>
<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“Toda la humanidad se convirtió en zombis, excepto Andrómeda y Matías”</p> <p>“Matías murió salvando a Andrómeda”</p>		<p>Avaricia, egoísmo, lujuria.</p> <p>Son las cualidades de los personajes que los llevan por caminos sinuosos, ninguno parece interesarse por el otro, solo hasta el desenlace de la historia donde se encuentran los tres personajes y sucede un acto que parece ser el más justo para la humanidad, el Zombi tiene un desenlace trágico a causa de sus malas intenciones que nunca cambiarán. En este caso, es necesario dar reconocimiento al último acto de los protagonistas quienes tomaron la mejor opción que había.</p>

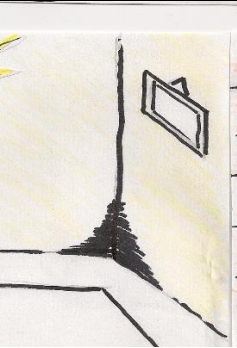

--	--	--	--

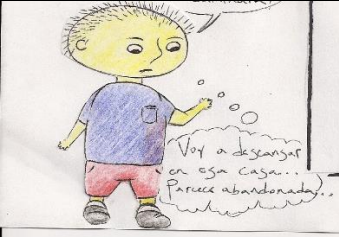

Rostroespichado, Gustavo Galvis, 11 años. Sexto.		Imágenes Relatadas	Arquetipo Dilemático
Comic	Arquetipo <p>“Él es un asesino en serie, odia a las personas... porque de niño se burlaban de él por su rostro, le gusta tener en desorden la pequeña habitación donde vive. A pesar de lo que hace, es muy inteligente y siempre tiene suerte en sus maldades.”</p>		<p>El relato inicial o sinopsis como método aclaratorio del papel de los personajes. Este induce a pensar sobre el pasado de cada uno de forma empática debido a su labor aclaratoria del proceder actitudinal de, por ejemplo, “<i>Rostroespichado</i>”, que le otorga un protagonismo particular gracias a la reflexión moral producida inicialmente.</p>

	<p>Gesto:</p> <p>“Mmm... el asesino tiene una máscara que oculta su cara desfigurada...la máscara es hecha con pedazos de muchos balones.”</p>		<p>Oculto su cara</p> <p>Líneas que demarcan rasgos que le dan al personaje una personalidad particular en la historia. El gesto malévolo del asesino lo sitúa en un juicio moral reprochable. A diferencia de las víctimas con gestos menos elaborados, pero cargados de un significado compasivo.</p>
Moral	<p>Amistad: “Las víctimas son personas comunes, pero que han cometido actos malos, las dos víctimas son ladrones que se conocen hace muchos años.”</p>		<p>Ladrones que se conocen</p> <p>A pesar de la trama trágica de la historia, la amistad representa lo esperanzador de la misma. La amistad pasada de los personajes es el foco empático de sus acciones.</p>
	<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“El asesino siempre está de mal genio, le gusta el</p>		<p>“suerte en las maldades”</p> <p>La justicia por mano propia, justificada por un pasado traumático (matoneo),</p>


	<p>desorden y coleccionar objetos terroríficos... lo único que lo hace reír son los gritos de sus víctimas...”</p>		<p>parece que este giro le diera al personaje “malvado”</p> <p>El acto del tercer personaje que entra en la historia...</p>
--	--	--	---


El Viejo, Juan Sánchez, 12 años, sexto.	Imágenes Relatadas	<i>Arquetipo Dilemático</i>
---	--------------------	-----------------------------


<p><b>Moral</b></p>	<p>Arquetipo</p> <p>“el anciano escondía un oscuro secreto, hacia desaparecer a los niños, pero nadie sabe cómo lo hacía, o si realmente era el, corría el rumor que lo hacía para que sus fantasmas de los niños lo acompañaran por siempre.”</p>		<p>“nadie sabe cómo lo hacía”</p> <p>El elemento del rumor o la suposición para dar un sentido misterioso a la historia, inducen a pensar sobre lo que pasara mas adelante. La imagen del “niño” y del “anciano” como iconos antagonistas.</p>
	<p>Gesto Moral:</p> <p>“El viejo es muy descuidado, casi no se baña y huele a feo, su mirada es perdida y siempre tiene ese gesto, habla solo, tiene un problema mental que lo hace ver visiones (esquizofrenia?)”</p>		<p>El viejo presenta rasgos asimétricos que alude a su trascendental condición mental dentro de la historia.</p> <p>El fantasma de igual forma sugiere en sus gestos faciales las mal intencionadas actitudes del viejo.</p>
<p>Comic</p>	<p>Amistad:</p>		<p>Amable</p>

<p>“El viejo... con los niños es muy amable...”</p>		<p>El significado de la amabilidad como valor de confiabilidad, aspecto fundamental en las relaciones amistosas.</p>
<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“El viejo tiene un aspecto misterioso y sin expresiones que muestren sus intenciones.”</p> <p>“...su actitud misteriosa es lo que lo convierte en sospechoso de la desaparición de los niños.”</p>		<p>El dilema se encuentra en los relatos sobre la historia, cuando se trata de esclarecer el porque de las intenciones de “el viejo”. El estudiante aclara que es porque necesita algo de compañía permanente y solo los fantasmas de los niños pueden dársela. La explicación justifica los actos malvados cuando se incluye la enfermedad mental del personaje que los comete.</p>

--	--	--	--



Soplo de Vida, Sara Suarez, 12 años, séptimo.		Imágenes Relatadas	Arquetipo Dilemático
Comic	<p>Espacio entre viñetas:</p> <p>“Ella es una princesa del bosque y vive en él, su labor es proteger a los animales y las plantas de la destrucción del hombre, para lograr esto, está construyendo un ejército de mascotas, lo hace con su soplo que es lo que les da vida a las inertes plantas...</p>		<p>Un ser autónomo, benevolente preocupado por la naturaleza, el hombre juega un papel reprobable dentro de la historia, es parte del problema que el personaje quiere mitigar.</p> <p>La historia simboliza el dilema de la lucha de la naturaleza contra la inteligencia del hombre.</p>



	<p>Gesto:</p> <p>“...la princesa tiene un poder guardado, lo oculta en sus ojos cerrados...”</p> <p>“...siempre tiene un gesto de tranquilidad...”</p> <p>“...nunca abre sus ojos a no ser que esté pasando algo muy grave, pues entonces convierte en hierba a cualquiera.”</p>		<p>Gesto de tranquilidad</p> <p>La pasividad del personaje revela sus intenciones, estas son llevadas a cabo por terceros, quienes hacen el trabajo sucio si es necesario.</p>


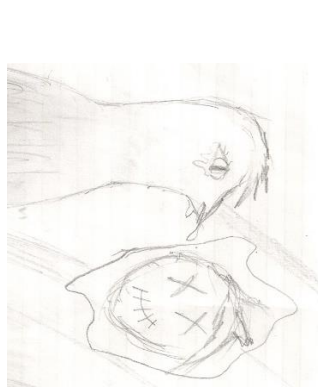
Moral	<p>Amistad:</p> <p>“Sus amigos elementales son neutrales, hacen lo que la princesa les pida, sea bueno o malo...ellos son sus únicos amigos”</p>		<p>El personaje no tiene amigos que por lo menos sean de su misma naturaleza o humanos, su única compañía en la historia son sus autómatas naturales, su actitud sugiere que no los necesita...</p>
	<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“Su alineamiento bueno, se preocupa mucho por los seres</p>		<p>Existe un dilema en este personaje y es su inclinación por confrontar el mal que efectúan los humanos por medio de</p>


	vivos, incluso por los humanos (ella no es humana)”		lecciones correctivas extremas como enviar a sus secuaces con garfios en vez de ramas, señal de que no será de forma ejemplar.
--	---	--	--

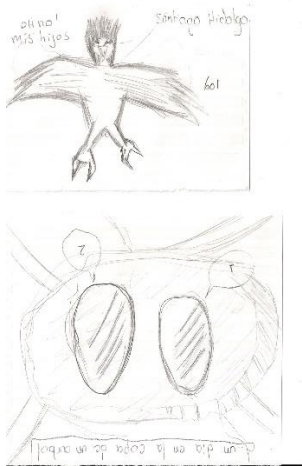
“Solitario”, Juan Camilo Parra, 11 años, Sexto	Imágenes Relatadas	Arquetipo Dilemático
--	--------------------	----------------------

<p>Comic</p>	<p>Arquetipo</p> <p>“Es un joven que siempre estuvo solo por su comportamiento misterioso...”</p> <p>“...últimamente empieza a tener problemas mentales por culpa de su soledad”</p>		<p>La introducción de la historia es necesaria para dar al lector una reflexión inicial sobre el mensaje de las imágenes en secuencia.</p>
	<p>Gesto:</p> <p>“Nunca levanta su cabeza y siempre tiene el pelo tapando su cara, los brazos cruzados, además vive en las sombras y sus gestos nunca se ve.”</p>		<p>“Vive en las sombras”</p> <p>El rayón y el sombreado como estrategia pictórica para dar un aspecto misterioso al personaje, de nuevo el manejo del “gesto ausente”. El elemento de la sombra juega un papel narrativo pues cuenta lo que abruma al personaje, el gesto corporal es</p>

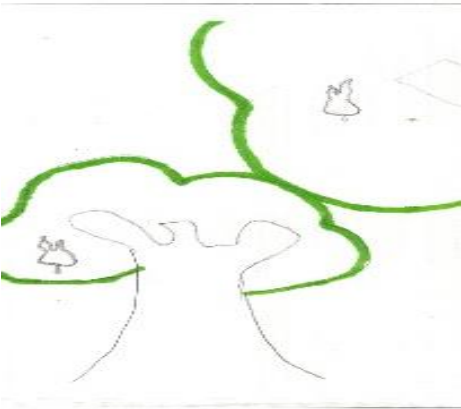
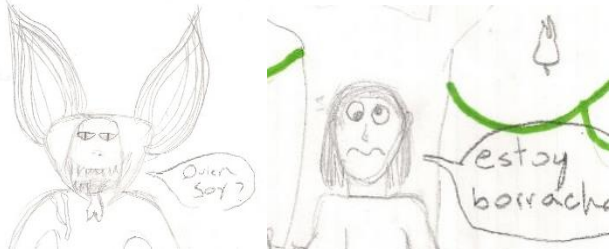
			igual de valido que el facial en expresar estados de ánimo. Resultan atractivas las posibilidades del elemento “rayón” en la narrativa de pensamientos de orden moral.
Moral	<p>Amistad:</p> <p>“Nunca tuvo amigos, y a sus seres queridos los mato por culpa de su maldicion, (absorbe almas)”</p>		El personaje permanece solitario en el trascurso de las viñetas que evocan su condición sobrehumana, la falta de compañía o de una “amistad” posiblemente es la causa de sus gestos de desesperación, lo que sugiere el valor de la compañía para el bienestar.
	<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“Mi personaje tiene un poder oculto...con el que hace daño a otros...pero él es bueno. Por eso se mantiene alejado de los otros.”</p>		Tal parece que el daño que infringe a otros es la causa de su soledad voluntaria, Este comportamiento muestra el sentido empático del personaje que prefiere su sacrificio emocional a costa del bienestar ajeno.


<p>“Mamá Cuervo”, Verónica Medina, 11 años, grado 602.</p>	<p>Imágenes Relatadas</p>	<p>Arquetipo Dilemático</p>	
<p>Comic</p>	<p>Arquetipo:  “ella es una mama cuervo, que tenia dos huevos que cuidaba mucho...”  “el papa había muerto hace poco por culpa de unos coleccionistas...”</p>	 <p>The comic strip consists of four panels. The top-left panel shows a crow with its wings spread, with the text '¡Dios! MIS HIJOS' written above it. The top-right panel shows a crow holding a heart with an 'X' on it, with the text '¡Siento tanto!' written above it. The bottom-left panel shows two eggs in a nest, with the text '¡Dios! en la zona de un árbol.' written below it. The bottom-right panel shows a crow looking down at a heart with an 'X' on it.</p>	<p>Existe una inclinación por el cuidado maternal, a causa de circunstancias del destino poco favorables. Se puede inferir que, de nuevo la influencia del hombre en el desenlace trágico, resalta la reflexión de la estudiante sobre el reprobable actuar de algunos.</p>
	<p>Gesto:  “ella esta llorando porque algo aplasto sus hijos...”</p>	 <p>The drawing shows a close-up of a crow's head and beak. The crow is looking down at a broken egg on the ground. The egg is cracked and has an 'X' on it, indicating it is broken or dead.</p>	<p>Los gestos son asertivos al transmitir el mal que se ha ejercido sobre la vulnerabilidad del otro. Es activa la intención de posicionar al lector frente a la situación desde el gesto triste o de muerte, con sentimiento empático hacia los personajes.</p>

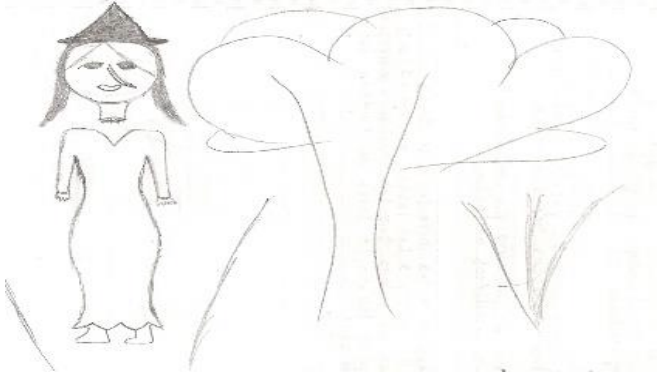
Moral	<p>Amistad:</p> <p>“los dos huevos permanecieron unidos desde que los puso su madre...”</p>		<p>Aunque los personajes tenían una relación familiar y congénita, no deja de reproducir el vivir en comunidad como una preocupación por el otro, y una necesidad colectiva donde impera el cuidado, la empatía y el trato justo, sin embargo, todas estas virtudes sociales se ven afectadas por circunstancias individualistas.</p>
	<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“ella cuidaba mucho sus huevos...”</p> <p>Cada vez tenía que irse a conseguir su comida...a veces comía de los basureros...”</p>		<p>El relato de la estudiante remite a la ética del cuidado que propone Carol Gilligan, donde el valor universal humano es el cuidado por el otro. El uso del mensaje sentimental como productor final de reflexión moral es evidente, concuerda un poco con la idea cognitivista de Gilligan que sostiene que el pensamiento moral es consecuente a los sentimientos.</p> <p>Parece que el elemento retributivo se deja a la interpretación del lector quien finalmente decide si justificar o no a quien</p>

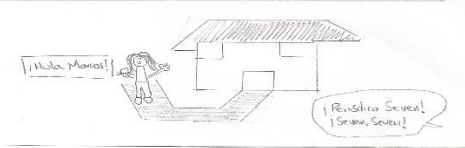

			<p>causo la desgracia de los personajes. Este decide de que manera proceder para ejercer el acto retributivo desde el contexto imaginativo de la historia.</p>
--	--	--	--



<p>"Bruja del Bosque" Shannon Ortega, 12 años grado 601</p>	<p>Imágenes Relatadas</p>	<p>Arquetipo Dilemático</p>
---	---------------------------	-----------------------------

<p>Comic</p>	<p>Arquetipo:</p> <p>“es una bruja que vive en un bosque, el que cuida con la ayuda de sus mascotas murciélagos...”</p> <p>“los borrachos que se adentran en el bosque ya habían causado incendios por sus fogatas con alcohol y tabacos.”</p>		<p>El personaje protagonista representa un arquetipo malvado (bruja), pero su creadora la dota de cualidades benéficas de los elementos de la naturaleza. Los elementos arquetípicos rayan con lo repulsivo, lo sombrío y hasta grotesco, sin embargo, son males necesarios para resolver la situación problema por la que pasa el bosque, sin duda esta historia remite al dilema moral sobre si impera el bienestar de la naturaleza sobre el del hombre.</p>
	<p>Gesto:</p> <p>“Su gesto es de alguien malo pero solo usa su aspecto para espantar...”</p>		<p>Los gestos posicionan al personaje en un papel dentro de la historia, y lo llenan de significado evaluativo. El personaje humano expresa su condición desfavorable sustentada por los relatos de la creadora que finalmente es trasmutado en un ser animalesco que habita en el bosque. Su gesto lo dice todo sobre el porqué esta allí.</p>

<p>Moral</p>	<p>Amistad:</p> <p>La bruja es solitaria...solo la acompañan sus mascotas...”</p> <p>“A sus creaciones las atormenta su aspecto...por eso vagan el bosque...solos”</p>		<p>El arquetipo de la bruja como icono de malas eventualidades, aunque su papel en la historia se centra en su preocupación por el lugar donde deambula. tal parece que tiene una relación amistosa con los animales nocturnos del bosque, a tal punto que otorga sus rasgos a involuntarios, incautos y obstinados que no muestran respeto y cuidado por su hogar natural.</p>
	<p>Justicia Retributiva:</p> <p>“la bruja es la protectora del bosque...”</p> <p>“es su hogar y el de los animales, por eso quiere defenderlo de todo lo malo...”</p>		<p>El personaje tiene un papel justiciero, hace valer las reglas del cuidado por la naturaleza, aunque de forma condenatoria, es decir, aplica las leyes retributivas a costa del bienestar de los trasgresores como forma de lección. Sin embargo, detrás del castigo hay una razón que justifica en parte el actuar de la bruja, es el del cuidado del bosque. Nuevamente el</p>

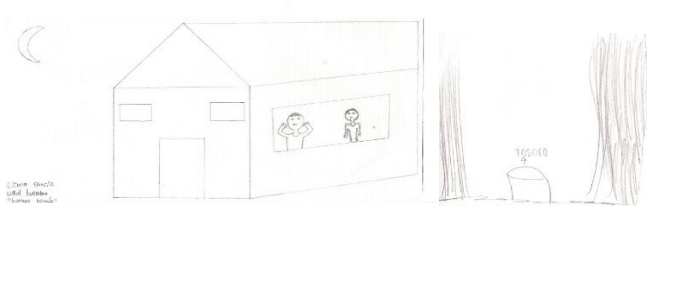
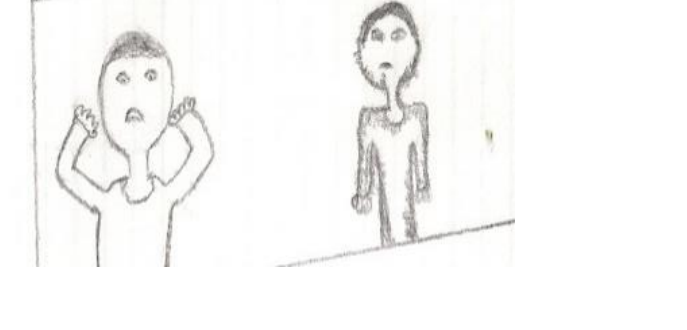
			<p>dilema por la prevalencia de una cosa sobre la otra.</p>
<p>“No te Quiero”, Carolina Gutiérrez, 11 años, Grado 601</p>		<p>Imágenes Relatadas</p>	<p>Arquetipo Dilemático</p>
<p>Comic</p>	<p>Arquetipo: “ella era una chica de 17, con una vida normal...”</p>		<p>La creadora contextualiza al personaje como arquetipo del bienestar, como estilo de vida ideal. Surge interés por esclarecer que es una vida “normal” y si este sería el fin último del desarrollo humano, sin embargo</p>

		<p>Ella era una chica de 19 años con una vida normal</p> 	<p>siempre van a existir factores externos encargados de crear el dilema. Entonces, parece que la estudiante considera una vida ideal a aquella que este exenta del conflicto dilematico, sin embargo la adición del problema cuestiona aquel ideal.</p>
	<p>Gesto: "Ella esta triste al final por hacer sentir mal al repartidor de periódicos"</p>		<p>Con la disposición en secuencia aleatoria de los gestos se puede crear un método narrativo que, en cierta forma, se convierte en un arquetipo recurrente en los estudiantes</p> <p>Es clara la intencionalidad de los personajes en la historia, cada uno expresa algo reciproco al lector desde los estados de animo que no son ajenos a la reflexión moral social</p>
<p>Moral</p>	<p>Amistad:</p>		<p>El personaje masculino muestra una actitud amistosa, al igual que el personaje femenino, más allá de la sorpresa, la chica</p>

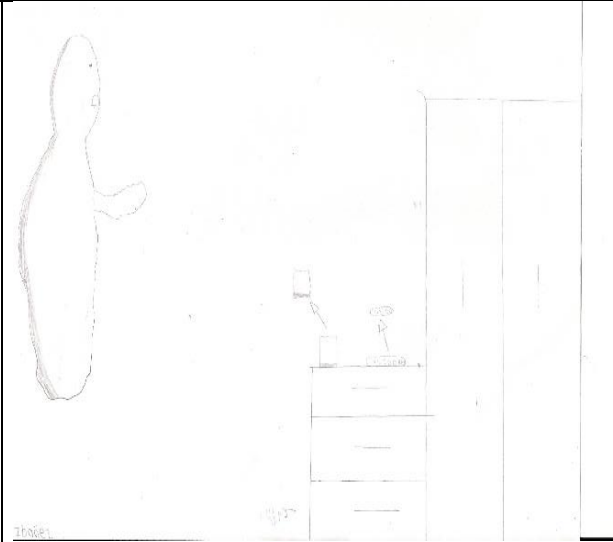
<p>“ellos se veían todos los días...porque él era el repartidor de periódicos...”</p> <p>“Un día el repartidor le regalo flores a la chica y le declaro su amor por ella...”</p> <p>“...ella lo considera como amigo, nada más...”</p>		<p>siente conmisericación por no corresponder los sentimientos afectivos.</p> <p>Según las conversaciones con la estudiante, se trata de una historia de la vida real, pero con algunas modificaciones propias del cómic, como el papel del repartidor de periódico. Según la creadora, el empleo del personaje no tiene que ver nada con el rechazo de la chica, este se debe a otro tipo de sentimiento hacia éste.</p>
<p>Justicia Retributiva:</p> <p>Ella sintió mucha tristeza por rechazar al repartidor de periódicos...”</p>		<p>La variedad de géneros puede estar sujeto al enfoque ético y moral de la historia, es decir, se e trata de una creación que esta dentro del género romántico de los cómics, con el elemento infortunado en los personajes a causa de una decisión muy madura después de todo.</p> <p>El elemento retributivo se manifiesta en el gesto de la chica con matices empáticos, el personaje muestra un desarrollo moral avanzado, pero finalmente representan un</p>

			ideal en el desenlace de situaciones de este tipo.
--	--	--	--


El cofre escondido		Imágenes Relatadas	Arquetipo Moral/Dilemático
	<b>Reflexión entre Viñetas:</b> “Mickol se pasó a vivir a su casa nueva...”		Nuevamente el sentido del relato inicial se enfoca en justificar las acciones del personaje aparentemente antagonista.


<p>“...las noches en esa casa eran más frías...”</p> <p>“...en la casa estaba escondido un cofre que pertenecía a su antiguo dueño...”</p>		<p>Esto produce un dilema inicial sobre la naturaleza de cada uno.</p> <p>¿La falta de aceptación a causa de prejuicios?</p>
<p>Gesto Moral:</p> <p>“...él esta atormentado por el espíritu del fantasma que habita allí...”</p> <p>El espíritu tiene un gesto tranquilo pero aterrador...”</p>		<p>El gesto posiciona a cada uno dentro de la historia y frente al lector que se identifica con el miedo o la frustración expresada por los personajes.</p>
<p>Amistad:</p> <p>“el fantasma no quiere dañar a nadie...al contrario, se siente bien porque alguien más protege su cofre...”</p>		<p>El vinculo del personaje fantasma al parecer es por beneficio propio, desea que mantenga a salvo su cofre. El personaje humano (Mickol) siente aversión por la presencia fantasmagórica</p>
<p>Justicia Retributiva:</p>		<p>“quien lo asesinó...”</p>

“el fantasma quiere que descubran quien lo asesinó...y en el cofre se encuentran las respuestas...”



La razón de ser del fantasma radica en la búsqueda de la verdad y la justicia

Gabriela Rodriguez		Imágenes Relatadas	Arquetipo Dilemático
Comic	<p>Reflexión entre Viñetas:</p> <p>“es un fantasma que cuando estaba vivo era una cantante famosa...”</p>		<p>En la primera viñeta aparece una lapida con un epitafio que puede ser interpretado como algo jocoso, pues hace referencia a la mala reputación de una famosa cantante deo tras su muerte...pero el sentido del epitafio cambia cuando el creador enfatiza en que el fantasma es de la cantante en cuestión y que quiere solventar dicha reputación.</p>
	<p>Gesto Moral:</p>		<p>El fantasma presenta un gesto aterrador, boca deforme, ojos rojos sin</p>

	<p>“el fantasma asusta a las personas sin intención de hacerlo...”</p>		<p>contar con la técnica rayón para destacar el conjunto intencional.</p>
<p>Moral</p>	<p>Amistad:  “es un fantasma solitario...y creo que en vida también lo fue a pesar de su fama...”</p>		<p>La situación de “el fantasma” sugiere que no tuvo amigos y que fue alguien solitario, lo que la riqueza y la fama no podía resolver.</p>

**Justicia Retributiva:**

“...llegaba a las casas de sus fans para agradecerles por su apoyo...”



La labor del fantasma tiene un sentido gratificante hacia sus seguidores, empático, benevolente y retributivo, por sentir que debe agradecerles por su apoyo en vida y así resolver la situación que lo mantiene deambulando, referente a su reputación.

