

Recreación de un personaje épico en un cómic con TIC y propuesta para utilizar el error como oportunidad de aprendizaje dentro del taller de escritura

Mondragón Alonzo, José Jorge

jorge.mondragon@comunidad.unam.mx

Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Escuela Nacional Preparatoria Plantel 6

Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Este trabajo, realizado en el marco de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS), documenta intervenciones en la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) Plantel 6 con estudiantes de Literatura Universal. Se propuso recrear un personaje épico en un cómic, combinando lectura, escritura y herramientas digitales, desde un enfoque constructivista.

Se diseñaron cinco sesiones que incluyeron el análisis del héroe épico, la creación de personajes y la elaboración de guiones e historietas. Se emplearon plataformas como *Google Classroom*, blogs educativos y apps para hacer cómics. La evaluación fue diagnóstica, formativa y sumativa, mediante portafolios, exposiciones y listas de cotejo.

Asimismo, se plantea usar el error como oportunidad de aprendizaje mediante talleres colaborativos en línea usando *Google Docs*, *Padlet* o *Perusall*. La propuesta fomenta la escritura creativa, el trabajo colaborativo y la reflexión, además de que puede ser adaptada por otros docentes interesados en integrar TIC en el aula.

Palabras clave

Actividades Lúdicas, Constructivismo, Recursos Tecnológicos, Educación Media Superior, Planeación Didáctica.

Introducción

Este trabajo se deriva de las prácticas docentes realizadas en el marco de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS), en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, como parte de la asignatura Práctica Docente (PD) II¹. Las prácticas se llevaron a cabo en la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) Plantel 6, con el grupo 554 de Literatura Universal, bajo la tutoría de la Dra. Ana Julia Cruz Hernández.

Al dialogar con la profesora titular, expresó interés en incorporar textos y actividades creativas, una modalidad poco explorada en el programa. Esta inquietud ofreció la oportunidad de enriquecer la práctica docente y fomentar la creatividad estudiantil.

A partir de ello, se seleccionó el siguiente contenido del programa de Literatura Universal (ENP, 2017):

Unidad 2. El universo del héroe. Contenido procedimental: Transferencia de los conocimientos nuevos a situaciones actuales, por medio de la recreación de un personaje épico en una historieta o cómic a través de distintos soportes, tomando en cuenta las fases del proceso de escritura y/o creación.

Al finalizar cada asignatura de Práctica Docente en el programa MADEMS, se elabora el Programa de Formación Docente Individualizado (PROFODI)², un instrumento que permite identificar fortalezas y áreas de mejora en la práctica docente, y formular propuestas a través de una metodología flexible.

En el PROFODI de PD I se detectaron las siguientes áreas de mejora: fomentar el trabajo colaborativo, evitar clases centradas en exposiciones, incorporar plataformas digitales para tareas y contenidos, diversificar métodos de evaluación, y promover la participación con retroalimentación.

Como respuesta, se propone el uso de herramientas tecnológicas para publicar recursos, recopilar tareas y ofrecer retroalimentación. Además, por recomendación del Comité Tutorial, integrado por tres tutores que acompañan al maestrante durante su proceso de titulación, se adoptó un enfoque constructivista para el diseño de actividades.

Con base en mi experiencia docente y como estudiante, identifiqué dos herramientas tecnológicas de uso frecuente, accesibles y útiles para complementar las actividades en el aula:

- Blogs: Son herramientas en línea que facilitan el acceso al conocimiento y fomentan habilidades como la creatividad, el aprendizaje visual, las competencias digitales y el trabajo

¹ El programa de MADEMS incluye tres asignaturas seriadas de Práctica Docente.

² El PROFODI es un producto derivado del análisis FODA y de la retroalimentación recibida por parte de colegas que han observado grabaciones de las propias prácticas docentes.

colaborativo. Gracias a su gratuidad, facilidad de uso e integración multimedia, los *EduBlogs* se han consolidado como recursos educativos eficaces para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Trujillo, 2011).

- *Google Classroom*: Plataforma gratuita que permite gestionar tareas, organizar materiales y mantener una comunicación fluida entre docentes y estudiantes. Su integración con otras herramientas de *Google*, así como su facilidad de uso, la convierten en una opción ideal para una enseñanza interactiva y continua, incluso a distancia (Suárez, c. 2017).

Adicionalmente, se sugieren las siguientes aplicaciones para la creación de cómics: *Adobe Express*, *Canva*, *Pixton*, *StoryboardThat* o *MakeBeliefsComix*. Este punto se desarrollará con mayor profundidad más adelante.

Desde el enfoque constructivista, el aprendizaje debe ser autoestructurante, adaptándose a los distintos estilos de aprendizaje (visual, auditivo y de lectoescritura). Esto implica que el docente seleccione técnicas variadas que mantengan la atención del grupo y favorezcan la comprensión individual del contenido (Ortiz, 2015). En este sentido, se planea incluir videos, imágenes y textos que aborden los temas correspondientes.

Asimismo, el uso del taller permite a los estudiantes aprender haciendo, al interactuar con diversos materiales y participar activamente en la construcción del conocimiento (Ortiz, 2015). Bajo esta perspectiva, se busca que el taller fomente la habilidad de escritura creativa, la cual será trabajada mediante la creación de un guion para el cómic. Adicionalmente, se emplearán herramientas de planeación como la secuencia didáctica y diversos instrumentos de evaluación, tales como portafolios, listas de cotejo y exposiciones orales.

Desarrollo

Se realizaron cinco intervenciones en la ENP 6 en un grupo a cargo de la Dra. Ana Julia Cruz. En la fase de planificación se incorporan elementos como la secuencia didáctica e instrumentos de evaluación.

Población objeto

Para la PD II, se trabajó con el grupo 554 de la ENP 6, conformado por 46 alumnos (12 mujeres y 34 varones). Sin embargo, durante las intervenciones de PD asistieron 40 estudiantes (11 mujeres y 29 varones). Sus edades oscilan entre los 15 y 19 años, con un promedio de 16 años. Las calificaciones de cuarto año varían entre 6.1 y 9.8, con un promedio general de 8.3.

Según lo comentado por la profesora titular y con base en mi experiencia, se identificaron las siguientes características del grupo: el alumnado mostró entusiasmo y disposición para participar en actividades de lectura y escritura, aunque aún es necesario reforzar sus habilidades de redacción y ortografía. Durante las lecturas en voz alta, la participación fue tan alta que fue necesario seleccionar

voluntarios de forma aleatoria. El interés generalizado por colaborar generó un ambiente de aprendizaje positivo, caracterizado por la disposición activa del grupo para trabajar. Además, se reconoció que no hay estudiantes con problemas de aprendizaje en el grupo.

Secuencia didáctica

De acuerdo con Díaz-Barriga (2013), el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante participa activamente, relaciona conocimientos nuevos con los previos y realiza actividades relevantes. Las secuencias didácticas deben alejarse de tareas rutinarias y enfocarse en problemas reales vinculados al contexto del alumno. Estas se estructuran en tres momentos: apertura, desarrollo y cierre, y se acompañan de una evaluación formativa, que permite monitorear y retroalimentar el proceso de aprendizaje. La evaluación debe estar alineada con los propósitos del curso y las actividades, funcionando de manera integrada para favorecer tanto el aprendizaje del estudiante como la reflexión docente sobre su práctica.

En la sección de Anexos se incluyen las secuencias didácticas utilizadas durante las intervenciones, diseñadas con base en el siguiente objetivo: “El alumno recreará un personaje épico en una historieta o cómic, vinculando lo aprendido a contextos actuales cercanos a su realidad “(ENP, 2017, p. 5).

Evaluación

La evaluación educativa se clasifica en diagnóstica, sumativa y formativa, cada una con funciones específicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación diagnóstica identifica los conocimientos previos del alumno para ajustar las actividades al grupo; la sumativa valora el cumplimiento de objetivos al final de un curso; y la formativa monitorea el aprendizaje durante el proceso, proporcionando retroalimentación continua (Sánchez y Martínez, 2020). En las intervenciones se busca integrar estos tres tipos de evaluación.

El contenido temático trabajado fue: “Transferencia de conocimientos sobre el héroe épico a situaciones actuales mediante la creación de una historieta o cómic” (ENP, 2017, p. 5), dividido en tres actividades: diseño del personaje, elaboración del guion y creación de la historieta. La evaluación se apoyó en tres instrumentos: exposición oral por equipos, portafolio de evidencias y lista de cotejo.

El portafolio permite documentar el progreso del estudiante mediante la organización de trabajos significativos y facilita la reflexión conjunta con el docente (Díaz-Barriga et al., 2012, como se citó en Sánchez y Martínez, 2020). La exposición oral grupal permite evaluar habilidades como búsqueda, análisis, síntesis y comunicación de información, siendo eficaz en la evaluación formativa (Sánchez y Martínez, 2020). Finalmente, la lista de cotejo organiza criterios específicos para evaluar tareas o procesos, y al combinarse con otros instrumentos, permite una evaluación integral (Sánchez y Martínez, 2020). En los Anexos se presentan las listas de cotejo utilizadas.

Intervención 1: Introducción al héroe épico y diagnóstico inicial

Se publicó en el blog destinado para la clase la planeación de la sesión. Posteriormente, se leyó de manera grupal, junto con los objetivos específicos, el objetivo general y el contenido temático que se abordaría durante las cinco intervenciones. El examen diagnóstico fue leído en clase, y se pidió que fuera enviado como tarea a través de la plataforma *Google Classroom*.

Se seleccionó el artículo *El héroe épico: una perspectiva comparada* de Roberto Morales Harley. Se eligió esta lectura porque proporciona elementos estructurados sobre las características del héroe épico y las ejemplifica en textos incluidos en el programa de estudios. Sin embargo, debido a la extensión del artículo, compartí un documento con las notas más relevantes del texto. De esta manera, los alumnos pudieron acercarse al contenido sin sentirse saturados con información que posiblemente no era indispensable para la sesión ni para las actividades planeadas.

Posteriormente, se subieron imágenes sobre héroes en la narrativa moderna al blog para complementar la lectura. Es importante contar con apoyos visuales que favorezcan la diversidad de estilos de aprendizaje. A partir de la lectura, se identificaron doce características del héroe épico, las cuales se ejemplificaron con personajes literarios y cinematográficos. Resultó importante destacar este planteamiento teórico, ya que, como se mencionó anteriormente, guiará las actividades posteriores.

Intervención 2: Características del héroe en la narrativa moderna

Al inicio, se recapituló lo visto en la sesión anterior, siendo de gran utilidad el esquema que me sugirió la profesora sobre el tema. De esta forma se contribuye al cierre y a la síntesis del tema de la sesión anterior. Es importante abordar estas características desde una perspectiva más contemporánea, ya que se busca que los alumnos diseñen y describan un personaje en una situación actual. Además, utilizar ejemplos de personajes cinematográficos ayuda a ilustrar estos conceptos con referencias que los estudiantes puedan conocer. También se incluyeron, como apoyo visual, ejemplos de personajes de historietas con un estilo de diseño sencillo. Esto fue relevante porque se subrayó a los alumnos que, para esta actividad, lo importante no es la calidad del dibujo, sino la interpretación de las características del héroe y su propia creatividad en el diseño del personaje.

Después, se leyó el texto programado en la planeación. Fue relevante que el grupo comprendiera estas características desde una perspectiva contemporánea, aunque, como se observó durante la lectura, muchas de ellas han prevalecido desde la antigüedad, particularmente en la literatura de la Grecia clásica.

Intervención 3: Introducción a la creación de personajes

Al comienzo de la sesión se mencionaron brevemente las actividades a realizar, con el propósito de que los alumnos conocieran el plan de trabajo del día. Posteriormente, se explicaron las etapas del proceso de escritura aplicadas a la historieta o cómic, complementadas con una breve introducción a los fundamentos del dibujo. Para enriquecer la sesión, llevé ejemplos de cómics, específicamente un recopilatorio de historias cortas. Esto fue relevante, ya que se planea que los alumnos creen su propia historieta breve y dichos ejemplos pueden inspirar sus ideas.

Se presentó un ejemplo de descripción y diseño de personajes. Si bien no se expuso de manera completa el tema de creación de personajes debido a las limitaciones de tiempo, se mostró un ejemplo específico relacionado con lo requerido para la actividad: un personaje con características de héroe épico adaptado a un contexto actual. Además, se elaboró una lista de ventajas y desventajas de aplicaciones para crear cómics en línea, poniéndola a disposición de los estudiantes para consulta fuera del aula. Debido a las limitaciones de tiempo, solo se mencionó brevemente el documento.

Los alumnos formaron equipos de tres o cuatro integrantes para preparar una exposición que presentarán en la siguiente clase. Además, la creación del personaje se planteó como una actividad en parejas, dado que era un ejercicio novedoso y con cierto grado de dificultad. Esto les permitió apoyarse mutuamente en el desarrollo de la tarea.

Intervención 4: Exposición de las 12 etapas del viaje del héroe. Proceso de escritura de la historieta o cómic

Se inició la sesión con una breve introducción de las actividades a realizar durante la clase y con la explicación de la lista de cotejo que se usaría para las exposiciones. Posteriormente, los equipos realizaron sus exposiciones. Al final, se presentó algunos ejemplos de guiones de cómic. Tanto las exposiciones como la presentación de guiones aportaron aspectos fundamentales, tanto teóricos como prácticos, para que los alumnos puedan elaborar su propia historieta corta

Intervención 5: Reescritura del guion y preparación de portafolios.

Se inició con una breve descripción de las actividades del día. Posteriormente, se ofrecieron indicaciones para mejorar las presentaciones. Se leyeron los guiones, mostrando claramente la presentación, conflicto, clímax y desenlace. La lectura fue colaborativa, asignando funciones específicas a cada alumno que quiso participar. Después, se destacaron los elementos acertados del guion y se propusieron posibles correcciones. Posteriormente, se leyó la lista de cotejo y se explicaron las partes que debe contener el portafolio de evidencias.

El uso de herramientas digitales en la creación de cómics propicia espacios de reflexión y experimentación. Al diseñar personajes, estructurar narrativas visuales y combinar texto con imagen, los estudiantes se enfrentan a decisiones significativas sobre cómo comunicar ideas de forma clara

y efectiva. Este proceso les permite explorar distintas formas de expresión, revisar sus propias ideas y adaptar sus mensajes.

Propuesta para utilizar el error como oportunidad de aprendizaje dentro del taller de escritura

Después de la experiencia del taller presencial, se propone utilizar herramientas tecnológicas para llevar a cabo un taller de guion en el que los alumnos den retroalimentación a sus compañeros. Para este propósito, se pueden emplear plataformas que permitan compartir documentos, comentar de manera estructurada y, en lo posible, incorporar herramientas colaborativas que fomenten la crítica constructiva. De esta forma, el alumnado puede reflexionar y aprender a partir de la retroalimentación recibida, lo que les permitirá avanzar hacia en la reescritura, reconociendo sus errores y detectando oportunidades de mejora en el proceso de escritura creativa. A continuación, se presentan algunas aplicaciones disponibles:

1. *Google Docs*. Ventajas: Comentarios en tiempo real. Revisión de cambios (historial). Posibilidad de etiquetar a compañeros (@nombre).
2. *Padlet*. Ventajas: Visualmente atractivo. Se pueden subir fragmentos del guion y recibir comentarios estilo "muro colaborativo". Posibilidad de insertar imágenes, videos, o archivos.
3. *Perusall*. Ventajas: Diseñado para lectura y comentario colaborativo. Se pueden subir documentos PDF de guiones. Permite discusión entre lectores en los márgenes.

Conclusiones

En general, fue un proceso creativo muy enriquecedor en el que los alumnos participaron activamente. Varios trabajos resultaron muy satisfactorios, algunos de los cuales se presentan en la sección de Anexos. Adicionalmente, se identificó que no todos los alumnos entregaron la totalidad de las actividades, pero en la PD III se hicieron ajustes para mejorar las actividades recibidas, lo cual dio buenos resultados.

Se propone aplicar la propuesta de utilizar el error como una oportunidad de aprendizaje dentro del taller de escritura, en cuanto se tenga la posibilidad de participar nuevamente con un grupo de Literatura Universal. Asimismo, se reconoce que la función del profesorado en el proceso de concebir el error como una oportunidad de aprendizaje es guiar al estudiantado en un proceso reflexivo y formativo, en el que los errores no se penalizan, sino que se analizan como parte natural del proceso creativo. Finalmente, esta propuesta queda disponible para cualquier docente que desee emplearla o adaptarla a su propio contexto.

Referencias bibliográficas

- Díaz-Barriga, A. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Comunidad de Conocimiento UNAM.
https://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf
- ENP. (2017). *Programa Literatura Universal*. Escuela Nacional Preparatoria UNAM.
http://enp.unam.mx/assets/pdf/planesdeestudio/5to/1516_literatura_universal.pdf
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93–110. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Suárez Martínez, E. (c. 2017). *Uso de Google Classroom en el aula*.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405751/Resen_a_Elisa_Suarez_Final.pdf
- Trujillo, N. (2011). Uso educativo de los blogs. *Revista Cognición*, 7(32). Fundación Latinoamericana para la Educación a Distancia.
http://www.cognicion.net/images/articulos/Cog32/32_uso_educativo_de_los_blogs.pdf

Anexos

Anexo 1: Secuencias didácticas

Secuencia Didáctica para 5 intervenciones de 50 minutos	
Asignatura	Literatura Universal
Unidad temática	Unidad 2: El universo del héroe
Contenidos	Transferencia de conocimientos sobre el héroe épico a situaciones actuales mediante la creación de una historieta o cómic.
Duración de la secuencia	5 sesiones de 50 minutos cada una.
Objetivo	El alumno recreará un personaje épico en una historieta o cómic, vinculando lo aprendido a contextos actuales cercanos a su realidad.
Orientaciones generales para la evaluación	<p>La evaluación se centrará en un portafolio de evidencias, que incluirá la creación de la historieta o cómic, un guion y un diseño de personaje. También se considera una exposición grupal, así como listas de cotejo que sirvan como acompañamiento a ciertas actividades.</p> <p>Los criterios de evaluación incluirán el uso correcto del lenguaje, la capacidad para vincular el contenido con la realidad, la coherencia narrativa en los textos, entre otros.</p>

Intervención 1: Introducción al héroe épico y diagnóstico inicial
<p>Apertura: Examen diagnóstico para evaluar conocimientos previos sobre escritura y dibujo. Presentación de los objetivos de la unidad. Se introducen los personajes épicos.</p>
<p>Desarrollo: Se realiza una lectura guiada sobre las características del héroe épico clásico con apoyo de textos digitales y recursos visuales.</p>
<p>Cierre: Reflexión grupal: Los estudiantes comentan cómo los valores o características de estos héroes pueden existir en la actualidad.</p>
<p>Evaluación: Entrega en la plataforma Google Classroom del examen diagnóstico.</p>
Intervención 2: Características del héroe en la narrativa moderna
<p>Apertura:</p>

<p>Resumen de la sesión anterior, haciendo hincapié en las características del héroe épico.</p>
<p>Desarrollo: Exposición de características del héroe en la narrativa moderna. Lectura del capítulo “El héroe” en el libro <i>El viaje del escritor</i> de Christopher Vogler.</p>
<p>Cierre: Discusión en grupo sobre las características de los héroes épicos y cómo pueden adaptarse a contextos contemporáneos.</p>
<p>Intervención 3: Introducción a la creación de personajes</p>
<p>Revisión del diseño y descripción de un ejemplo de personaje con características del héroe épico aplicado a un contexto actual.</p>
<p>Desarrollo: Se proporcionarán ejemplos de cómics o historietas que incluyen héroes, analizando los elementos narrativos y visuales que utilizan para contar la historia. Uso de TIC: se sugiere el uso de aplicaciones como <i>Adobe Express</i>, <i>Canvas</i>, <i>Pixton</i> o <i>MakeBeliefsComix</i> para la creación digital del cómic. Explicación de las fases del proceso de escritura (planificación, redacción, revisión, publicación).</p>
<p>Cierre: Formación de equipos para la exposición de la siguiente sesión.</p>
<p>Evaluación: Entrega en <i>Google Classroom</i> del boceto del personaje épico y breve descripción de su contexto actual.</p>
<p>Intervención 4: Exposición de las 12 etapas del viaje del héroe. Proceso de escritura de la historieta o cómic</p>
<p>Apertura: Explicación de la lista de cotejo para las coevaluaciones.</p>
<p>Desarrollo: Los alumnos expondrán grupalmente (equipos de 2 o 3 integrantes) una etapa de las 12 etapas del viaje del héroe.</p>
<p>Cierre: Presentación de ejemplos de guion de comic, así como los elementos que componen su escritura.</p>
<p>Evaluación: Lista de cotejo para las coevaluaciones. Los alumnos trabajarán en el guion y en la estructura básica de su historieta o cómic, tomando en cuenta el personaje épico que diseñaron. Se evaluará ciertas características reflejadas en una lista de cotejo. Entrega en <i>Google Classroom</i> del guion.</p>
<p>Intervención 5: Reescritura del guion y preparación de portafolios.</p>
<p>Apertura:</p>

Recapitulación de la sesión anterior. Se discutirán los puntos clave a considerar durante el proceso de reescritura: coherencia narrativa, el clímax y resolución.

Desarrollo:

Reescritura: Con base en la retroalimentación de sus compañeros y del docente, los alumnos revisarán y reescribirán su guion. Se enfocarán en mejorar la claridad y la coherencia.

Cierre:

Se explicarán las partes que componen el portafolio, así como una lista de cotejo que acompañara la actividad.

Evaluación final

Portafolio de evidencias: Diseño de personaje, guion, historieta o cómic y autoevaluación. Entrega en plataforma *Google Classroom*.

Anexo 2: Listas de cotejo

Lista de cotejo para coevaluaciones.

Instrucciones: Elija la opción que refleje el desempeño del equipo en cada una de las características descritas.

Equipo a evaluar:		Equipo a evaluar:		Equipo #
Sí	No	Sí	No	Características
				Presenta la información con claridad.
				Utiliza un tono de voz adecuado (claro y preciso).
				Utiliza adecuadamente su tiempo
				Relaciona el tema con los contenidos del curso.

				Se apoya de materiales o ejemplos para clarificar las ideas.
Observaciones:				

Adaptación de lista de cotejo (Sánchez y Martínez, 2020, p. 102).

Lista de cotejo para la escritura del guion de comic.	
Instrucciones: Marca con una X si tu trabajo cumple con los siguientes elementos. Al final se presenta un espacio de observaciones para explicar por qué no se cumplen.	
Nombre de la asignatura: _____	
Nombre del alumno: _____	Fecha: _____
1.	Título: Es atractivo y coherente con la historia.
2.	Introducción: Presenta el contexto y a los personajes principales.
3.	Motivaciones: Los objetivos y deseos de los personajes están definidos.
4.	Desarrollo: La narrativa tiene un ritmo adecuado y mantiene el interés.
5.	Clímax: Existe un punto culminante que genera tensión o impacto.
6.	Resolución: La historia concluye de forma satisfactoria.
7.	Escenografía: Existe descripción clara del lugar.
8.	Ortografía y gramática: El texto está libre de errores.
9.	Claridad: Las instrucciones y descripciones son fáciles de entender.
10.	Sorpresa: La historia incluye giros o momentos inesperados.
	*Originalidad: La trama y los personajes aportan algo nuevo o interesante.
Observaciones:	

Lista de cotejo para la entrega del portafolio
Nombre del estudiante: _____
Grupo: _____ Fecha: _____
Objetivo: Evaluar de manera integral los elementos incluidos en el portafolio, considerando contenido, organización, reflexión crítica y cumplimiento de los requisitos establecidos.

Criterio	Sí	Parcial (0.5)	No (0 puntos)	Observaciones
Introducción (10%)				
El portafolio incluye una introducción clara que explica los contenidos del trabajo.				
Diseño y descripción de personajes (10%)				
Incluye el diseño del personaje épico, con detalles visuales (boceto o versión digital).				
La descripción del personaje incluye su contexto actual, características del héroe épico.				
Guion o escaleta del cómic (10%)				
El guion o escaleta está organizado y sigue una estructura narrativa coherente (inicio, desarrollo, clímax y desenlace).				
El guion sigue las fases del viaje del héroe, con al menos tres etapas identificables: a) Héroe/heroína se decide a actuar, b) la acción misma, c) consecuencias de la acción.				
Cómic (35%)				
El cómic muestra consistencia entre el diseño de los personajes y el guion.				
Incluye un mínimo de tres páginas con elementos narrativos y visuales acordados en el proyecto (viñetas, diálogos, acción, etc.).				
Conclusiones (30%)				
Se realiza una autoevaluación reflexiva, identificando problemas enfrentados y cómo se resolvieron.				
Se propone posibles mejoras para proyectos futuros				
Reflexiona sobre la comunicación en línea fuera de clase, identificando fortalezas y debilidades				
Se discute si hubo jerarquías de poder en el equipo o entre estudiante y profesor, y cómo afectaron el trabajo.				
Evalúa si se sintió cómodo al expresar dudas y comentarios, o identifica limitantes que dificultaron su participación.				
Organización y presentación (5%)				
El portafolio está organizado de forma clara y lógica, con todos los apartados debidamente ordenados e identificados.				

Anexo 3: Cómic entregados por el alumnado

JOEL Y EL SECRETO DEL BOSQUE ENCANTADO

En un bosque rodeado de montañas y muchos arboles, vivía un niño llamada Joel, el vivía solo con su gato negro llamado Gary.



Joel tenía un problema, le aterraban los bosques. Sus densos arboles y sombras, le hacían sentir que algo oscuro lo acechaba, esa oscuridad penetraante lo aterraba



Un día, mientras jugaba en el patio de su casa con su gato a las escondidas el gato encontro un libro antiguo, grande y con muchas paginas, el cual estaba enterrado bajo un monto de hojas.



Joel lo sostiene entre sus manos y la portada del libro decía "El secreto del bosque encantado"



Intrigado, Joel abrió el libro y mostraba historias sobre criaturas magicas que vivían en un bosque cercano, el libro describía a las criaturas, lo que hizo que Joel cerrara el libro de golpe, aterrizado por las criaturas descritas



A medida que avanzaban, el bosque se tornaba más sombrío. Los árboles parecían susurrar advertencias, y la niebla se hacía más espesa, y al ir avanzando cada vez había menos vegetación y decidieron acampar cerca de un gran árbol.



En la mañana al despertarse y alistarse para seguir avanzando De repente, escucharon un gran estruendo y se apresuran a lugar de donde viene el sonido.



Al salir rápidamente y llegar al lugar del sonido, se encontraron cara a cara con la causa de la oscuridad: una criatura gigantesca con forma de sombra y un solo ojo, conocida como La Entidad.



Rugió la criatura, su voz retumbando como un trueno. Joel sintió que el miedo lo paralizaba. Recordó todas las veces que había evitado el bosque por ese mismo terror



“Weise”

