

**LA MENTORÍA EN LA CREACIÓN DE CÓMIC. UNA RUTA DE ENSEÑANZA PARA
FOMENTAR LA CAPACIDAD CREATIVA POR MEDIO DEL DIBUJO.**

Estudiante

Jeisson Fabián Silva Zarta

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Chía, Cundinamarca,

Colombia 2020

La mentoría en la creación de cómic. Una ruta de enseñanza para fomentar la capacidad creativa por medio del dibujo.

Tesis presentada a la Universidad de la Sabana como requisito parcial para la obtención del título de Magíster en Pedagogía e Investigación en el Aula

Estudiante

Jeisson Fabián Silva Zarta

Universidad de la Sabana

Asesora

PhD. Liliana Arias Delgado

Notas del Autor

Jeisson Fabian Silva Zarta, Facultad de Educación, Universidad de la Sabana

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO	3
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	5
Justificación	11
1.1. Contexto Institucional.....	18
1.2. Contexto Programa Ilustración para producciones Audiovisuales.....	20
1.3. Contexto de Aula:	22
1.4. Antecedentes de Investigación	23
1.5. Pregunta y objetivos:	25
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	27
2.1. Mentoría.	27
2.1.2. Mentoría natural o informal:.....	28
2.1.3. Mentoría formal intencional	29
2.1.4. Mentoría formal- grupal	30
2.1.5. Mentor, Aprendiz y relación.....	31
2.2. La mentoría en la enseñanza del dibujo en adultos	33
2.2.1. La mentoría cómo ruta de aprendizaje en la ilustración.....	36
2.2.2. Mentoría en el desarrollo de la capacidad creativa en ilustración.....	43
2.3 El Cómic biográfico un detonante creativo en el aula.....	46
2.4. Proyecto formativo	49
2.4.1. Guía de aprendizaje	51
CAPITULO 3. TRAVESÍA DE ENSEÑANZA ENTRE MENTOR Y LOS TELÉMACOS DE ILUSTRACIÓN.	52
3.1. Metodología.....	52
3.2. Inicio Plan de mentoría:.....	54
3.3. Inducción de Aula, las reglas básicas	55
3.4. Construcción de Lazos.	59
3.5. Práctica de conceptos y principios de ilustración y cómic.	61

3.7. Experiencia personal como ilustrador y anécdotas con muestra de portafolio.....	64
3.8. Visita de egresados notables de ilustración:	67
3.9. Emulación desde la guía de aprendizaje y sus pasos para ilustrar un cómic:.....	69
3.11. Seguimiento al proceso de Mentoría.	83
3.12. Retroalimentación.....	88
CONCLUSIONES.....	92
Una conclusión intrapersonal: El inicio o fin de una travesía:	94
RECOMENDACIONES	95
Referencias Bibliográficas.....	96

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 . Ilustración elaboración propia (2019).....	13
Imagen 2. Google Maps. (2018).....	20
Imagen 3. Ilustración elaboración propia (2019).....	25
Imagen 4. Ilustración elaboración propia (2019).....	27
Imagen 5. Ilustración elaboración propia (2019).....	33
Imagen 6. Smash (2018).....	39
Imagen 7. Universidad Nacional de Colombia (2018).....	42
Imagen 8. Ilustración elaboración propia (2019).....	52
Imagen 9. Ilustración elaboración propia (2019).....	61
Imagen 10. Ilustración elaboración propia (2019).....	63
Imagen 11. (2019).	75
Imagen 12. Ilustración elaboración propia (2019).....	83
Imagen 13. Ilustración elaboración propia (2019).....	88
Imagen 14. Ilustración elaboración propia (2019).....	94
Imagen 15. Vanitas (2019)	115
Imagen 16. Mosaico proceso Gráficos en aula (2019)	116
Imagen 17. Mosaico visita Museo (2019)	117
Imagen 18. Mosaico Proceso Guía Comic (2019).....	118
Imagen 19. Mosaico Entrega y exposiciones Cómic (2019)	119
Imagen 20. Mosaico Entrega y exposiciones Libro Álbum	120

Imagen 21. Mosaico Entrega Artbook (2019).....	121
Imagen 22. Mosaico Entrega Artbook (2019).....	122
Imagen 23. Exposición Tadeo Lozano (2019).....	123

ÍNDICE DE FORMATOS

Formato 1. Proyecto formativo (2019).....	104
Formato 2. Plan de trabajo (2019).....	105
Formato 3. Guía de aprendizaje bocetación (2016).....	106
Formato 4. Programa de formación (2017).....	107
Formato 5. Guía de aprendizaje cómic (2019).....	108
Formato 6. Exposición cómic (2019).....	109
Formato 7. Formato mentoría grupal (2019).....	110
Formato 8. Lista de chequeo (2019).....	111
Formato 9. Actividad blackboard (2019).....	112
Formato 10. Rúbrica de evaluación (2019).....	113
Formato 11. Guía de aprendizaje Libro Álbum (2019).....	114
Formato 12. Rúbrica de evaluación (2019).....	115

ÍNDICE DE INFOGRAFÍAS

Infografía 1 Fuente elaboración propia Reconocimiento aprendices (2019)	101
Infografía 2 Fuente elaboración propia Tesis Unisabana (2019)	102
Infografía 3. Fuente elaboración propia a partir de la oferta de cursos de ilustración en Bogotá	35
Infografía 4. Fuente elaboración propia Descripción actividad (2019)	79

RESUMEN

Este trabajo de investigación que se desarrolló en el Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica muestra las experiencias desde la planeación, ejecución y evaluación de un instructor para mejorar su práctica de enseñanza en un proceso de mentoría de dibujo e ilustración. A partir de una travesía que contempla que el instructor en el papel de mentor realice actividades relacionadas con las técnicas, conceptos, principios e historias de vida del ilustrador en el ámbito profesional con el ánimo de fortalecer la capacidad creativa en los aprendices del tecnólogo de ilustración para producciones audiovisuales.

La travesía inicia por parte del mentor al conocer los aprendices desde su contexto e intereses personales para luego mejorar sus habilidades de dibujo desde la emulación, la experiencia, las anécdotas, la empatía, la motivación y el desarrollo de un cómic que busca hacer de su vida el elemento a ilustrar. Durante el seguimiento de la travesía el mentor registra y retroalimenta a los aprendices de forma constante.

Los resultados de la travesía muestran una relación entre mentor y aprendices que generó que el proceso de ilustrar un cómic sea concebido como una experiencia de vida que puede trascender más allá del ambiente de formación.

Palabras clave: Mentoría, Ilustración, Travesía, Creatividad, Mentor, Aprendiz.

ABSTRACT

This research assignment that is carried out at the Center for the Industry of Graphic Communication (Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica) seeks to show the experiences of the planning, realization, and evaluation of the Instructor to improve the practice of teaching in a mentoring process of drawing and illustration. Since the journey, the Instructor took the role of a mentor performing activities related to the techniques, concepts, principles, and life stories of the illustrator in the professional field. The aim of these activities was to strengthen the creative capacity in the apprentices of illustration technologist for audiovisual productions.

The journey begins with the mentor meeting the apprentices from their context and personal interests in order to improve their drawing skills from emulation, experience, anecdotes, empathy, motivation, and the development of a comic that sought to make their life the element to illustrate. During the follow-up of the journey, the mentor keeps records and gives feedback to the learners constantly.

The results of the teaching process show a relationship between the mentor and apprentices that generated a process of illustrating a comic conceived as a life experience that can transcend beyond the training environment.

Keywords: Mentoring, Illustration, Journey/Process, Creativity, Mentor, Apprentice.

Justificación

Con el ánimo de mejorar mi práctica pedagógica por medio de una reflexión personal frente a la enseñanza de la ilustración en el programa Tecnológico de Ilustración para Producciones Audiovisuales del Centro para la Industria de la comunicación Gráfica del SENA, decidí como instructor crear una travesía de enseñanza inspirada en la mentoría. Esto con el fin de fortalecer en los aprendices su proceso y respuesta creativa desde el dibujo y la ilustración, puesto que la que la mentoría fortalece el hacer desde lo técnico y lo integral del ser humano. En ese contexto, Quintero (2016) afirma que: “se consigue la socialización profesional del entendimiento del ambiente académico, el estímulo intelectual, el desarrollo de conocimientos y habilidades específicas. La retroalimentación constructiva, la consejería experta, el apoyo permanente, y la observación constante de la evolución de desempeño” (p. 6).

La necesidad de ser partícipe del proceso creativo de los aprendices nace al observar que, en las prácticas de enseñanza como instructor, me focalizaba en dar la instrucción inicial y después evaluaba a los aprendices sin medir el esfuerzo y perseverancia mediante su proceso. Como resultado de ello las ilustraciones que entregaban no tenían una línea grafica coherente a un requerimiento técnico de un cliente. Esta situación era adversa a las exigencias del Programa de Ilustración que busca que sean capaces de crear contenidos relacionados con el contexto audiovisual y social e involucrarse al ser proactivo, rigurosos y responsables en su proceso, (SENA, 2013). En ese contexto: “debe ser activo y positivo frente a su proceso de aprendizaje donde denote, responsabilidad, autodisciplina, autonomía e interés y capacidad para aprender de forma colaborativa para autorregular y autoevaluar sus procesos” (p. 56).

De la misma forma, se requiere que las ilustraciones estén anidadas al proyecto formativo de Cómic que tiene como objetivo: “Brindar al sector audiovisual, personas competitivas con responsabilidad, ética social, habilidad artística y con la capacidad de interpretar textos y guiones, argumentar conceptos y elaborar mensajes, para transformarlos en imágenes y proyectos gráficos creativos” (SENA, 2019, p. 1). esta premisa invita a que la calidad permanezca desde los bocetos, la colorización, entintado, presentación final de una ilustración, sin olvidar la calidad humana que un aprendiz debe tener en un contexto laboral.

En concordancia con lo mencionado se hace pertinente realizar una investigación acción educativa para mejorar y fortalecer este proceso de enseñanza desde la planeación, ejecución, evaluación e incluyendo acciones de mejora pertinentes generadas a partir de una reflexión personal en el aula. Así, y teniendo en cuenta que la investigación acción educativa busca que en primera estancia se realice una mirada a las actividades o estrategias de enseñanza que tienen falencias y para luego reconstruir las actividades y disposiciones en el momento de enseñar y que al aplicar estrategias que mejoren el proceso del instructor junto con el de los aprendices y la Institución. Al respecto Restrepo (2009) considera: “Conocidas las falencias de la práctica anterior y presente, es posible incursionar en el diseño de una práctica nueva. Esta, inclusive, debe haberse insinuado por momentos y fragmentariamente durante la fase crítica de la práctica que se deconstruye” (p. 51).

La travesía nace desde la mentoría por la capacidad de permitir mejorar la relación instructor- aprendiz y potenciar sus habilidades en dibujo e ilustración desde la posición de mentor, al ser sumergidos en un ambiente laboral real donde puedan verme como un ejemplo

desde la experticia técnica hasta la calidad humana y puedan superarse a sí mismos por medio de la experiencia relacionada con su vida y contexto.

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:



Figura 1. Imagen 1 . Ilustración elaboración propia (2019)

Mi nombre es Jeisson Fabian Silva Zarta nació el 12 de marzo de 1988 en la ciudad de Bogotá. Soy Maestro en Artes plásticas y visuales de la universidad Distrital, Especialista en

ilustración e instructor¹ desde hace cinco años en El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) en el Centro para la industria de la Comunicación Gráfica. En este lugar de trabajo donde mi profesión dejó de ser un oficio artístico basado en la gestación de contenidos a partir de ideas personales, para ser una labor pedagógica pensada desde la instrucción para que mis aprendices desarrollen competencias necesarias para trabajar en el mundo de la ilustración de manera profesional. Por tal motivo, como Instructor enseñe la ilustración desde el hacer de la técnica del dibujo y en el cómo perfeccionarla para comunicar ideas de un sector productivo o educativo. Adicional a ello, las características de lo que enseño y de mis aprendices en particular, me han obligado a dejar de ser un artista visual volcado a solucionar dudas frente al hacer técnico y conceptual de la pintura y el dibujo, para ser un instructor que parte de entender las necesidades del sector productivo o educativo de la industria gráfica y visual.

Esta transformación demandó en mí un deseo por ser mejor instructor en pro de mis aprendices y estar en constante aprendizaje consultando fuentes en bibliotecas, visitando talleres de artistas, dibujando de forma constante y creando proyectos adjuntos como la Asociación de ilustradores de Colombia². Esta trepidante formación provocó en mí una inquietud mayor al conocer la industria dentro del ámbito técnico y profesional, pero ahora me encontré en el punto de cómo transmitir mis conocimientos para que mis aprendices entiendan el hacer y el vivir del hacer. Esta relación me mostró que mi rol de instructor debía abarcar también un enfoque

¹ Sujeto que participa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, quien asume el rol de facilitador del aprendizaje, orientador y apoyo, quien retroalimenta y evalúa al aprendiz durante su proceso formativo, haciendo uso de distintas técnicas didácticas activas bajo la estrategia de aprendizaje por proyectos, la cual le permite contribuir en su propio aprendizaje.

² La “Asociación De Ilustradores De Colombia” es una asociación sin ánimo de lucro que propende por la dignificación y el fortalecimiento del oficio del ilustrador como pieza fundamental dentro de la cadena de valor de la industria de la comunicación gráfica, editorial, audiovisual y TIC, al igual que el fomento del espíritu creativo en los ilustradores y futuros ilustradores de Colombia. <http://asociacionilustradores.co/conocenos.html>

personal al tratarse del proyecto de vida de una persona que da el todo por el oficio y que espera de ese oficio no solo trabajar, sino también amar lo que hace desde la conexión y la afinidad con el mismo. Es decirles que se puede mejorar día a día siendo consciente de que la información suministrada por mi parte debe ser lo más fiel posible a las experiencias del mercado y también personales frente a la industria.

Esta inquietud me remite a mi época de Pregrado donde mi proceso de aprendizaje fue dilatado puesto que, aunque intentaba apropiarme del conocimiento y tener un perfil autodidacta y autónomo en medio de una marea de información y desinformación que venía de distintos frentes como: docentes, libros, museos y prácticas de dibujo, veía una Pérdida deliberada de tiempo. A su vez procesos lentos que provocaban frustración por no hallar respuestas a mis inquietudes de una manera fácil al no tener una guía docente que me diera pautas con una información para acelerar en ese entonces mi proceso creativo.

Mi camino en las artes inició por un error maravilloso donde mi primera opción de estudio era arquitectura y gracias a los azares de la vida perdí el examen de ingreso de la Universidad Nacional. No obstante, logré acceder al programa de artes plásticas y visuales en la Universidad Distrital, razón por la cual mis padres se arriesgaron y me apoyaron contra todo pronóstico, olvidando que las artes tienen un aura negativa por parte de algunos padres de familia. Escenario que decidí aprovechar y afrontar de la mejor manera para ilustrar.

Desde primer semestre me enamoré del hacer, de la práctica, de la historia del arte y sobre todo del dibujo y la ilustración. Artes plásticas y visuales fue un camino de exigencia y también

de contrastes, al ver como en las clases como algunos docentes daban total autonomía al estudiante frente a los procesos gráficos que cada uno desarrollaba, perdiendo como tal su rol dentro del aula por la ausencia de la pregunta, la duda y la respuesta por parte del estudiante. Al final el docente generaba críticas de índole técnico y académico entorno a los trabajos como si siempre hubiese sido participe del proceso. El proceso terminaba con una calificación cuantitativa para evitar confrontaciones o suspicacias. Esto se presentaba cuando se refutaba la falta de **creatividad** en las piezas gráficas y, peor aún, algunos de mis compañeros se ensimismaban en esos argumentos al creerlos y pensaban que tenían en sus cabezas bloqueos creativos que no les permitía tener un aura o don que les hubiera iluminado con una idea fascinante.

No obstante, en la actualidad como instructor, observo que también repetía esas dinámicas, al emitir juicios de los trabajos de mis estudiantes como si fuesen profesionales de la materia. Es decir, hago referencia a evaluar factores como: factura técnica, calidad conceptual, y creatividad de una forma precisa mediante rúbricas. Esta situación me llevó a reevaluar mi forma de enseñar y construir conocimiento como artista plástico y visual, para concentrarme en el proceso para crear una ilustración, pues mi herramienta fundamental para la enseñanza del dibujo y la ilustración es la pedagogía. Es ese sentido, encontré una forma de potenciarla para mejorar la línea gráfica y esperar respuestas creativas de mis aprendices por medio de estrategias desde un proceso en donde me involucre también a nivel personal para dar los consejos precisos en forma individual: uno a uno

Al realizar una mirada al pasado cuando fui estudiante de colegio, vi que se repetía ese mismo patrón con mis docentes de arte. Los docentes tenían claro el proceso de explicación técnica y teórica.- Pero daban total libertad al desarrollo de la pieza gráfica y mis compañeros tomaban una postura donde se negaban a dibujar, tomar fotos, hacer collage, entre otras técnicas, por no creerse los suficientemente creativos, repitiéndose cuestionamientos similares a los vividos en la universidad donde algunos estudiantes toman distancia de las artes por la falta de herramientas para desarrollar su creatividad por parte del docente. Sin involucrar un proceso que fomente la creatividad y permita que el estudiante se arriesgue en equivocarse o mejorar su línea gráfica.

Considero que esa falta de proceso afecta notoriamente la ruta de enseñanza en el desarrollo de los proyectos formativos que se llevan a cabo en el programa de ilustración para producciones audiovisuales al ver que hay un espacio en el cual se dejan a los aprendices sin un acompañamiento. Después de la primera instrucción, los vuelvo a encontrar en la entrega final de las evidencias de ilustración, con discursos, posiciones y conclusiones que distan del hacer y de finalidad del programa, lo que genera un problema de cooperación entre instructor y aprendices para crear mejores piezas visuales. Esto se ve reflejado sobre todo, en proyectos donde el aprendiz recurre a sus gustos personales tales como la música, los zombis, la muerte las redes sociales y videojuegos para que desde su perspectiva los proyectos se vuelvan atractivos y el instructor da viabilidad a estas ideas con el propósito de que el aprendiz se sienta cómodo en la elaboración del proyecto. Esta dinámica provoca que se creen proyectos similares con híbridos culturales que son difíciles de defender frente al sector productivo colombiano donde le interesa tener piezas originales que hablen desde lo nacional. Un ejemplo de esa falta

de seguimiento se observa en ilustraciones con indígenas de tribus colombianas como los Wayuu con estética japonesa.

En ese sentido, esa falta de analizar la enseñanza como ruta, también genera que a los aprendices les cueste desarrollar su creatividad desde el dibujo y la ilustración a pesar de tener una gran imaginación, se quedan cortos en el momento de comunicar ideas por no tener los recursos, herramientas, estrategias y procesos para entender cómo plasmarlas por medio en este caso de su proyecto formativo de cómic. Esto provoca que como instructor tenga una frustración al no saber cómo generar una relación para acompañarlos de forma permanente, constructiva, proactiva y motivacional para que desarrollen su creatividad por medio de sus cómics.

1.1. Contexto Institucional.

El Servicio nacional de aprendizaje (SENA), es un centro de educación orden público-nacional con personería jurídica, patrimonio propio e independiente, con autonomía administrativa adscrita al ministerio del trabajo. Fue fundada por Rodolfo Martínez Tono que en la historia³ de la Institución marcó las pautas para que la misma capacite a los futuros trabajadores colombianos por medio de la formación profesional integral. Para dicho fin, el SENA brinda, planea y ejecuta programas técnicos y tecnológicos relacionados con el ámbito productivo nacional e internacional, para que las personas que se capacitan en la Institución

³ El Sena nació durante el gobierno de la Junta Militar -posterior a la renuncia del General Gustavo Rojas Pinilla-, mediante el Decreto Ley 118, del 21 de junio de 1957. Su función, definida en el Decreto 164 del 6 de agosto de 1957, fue brindar formación profesional a trabajadores, jóvenes y adultos de la industria, el comercio, el campo, la minería y la ganadería.

contribuyan al crecimiento, económico, social y tecnológico del país. La administración y dirección del SENA está organizada por empleados, trabajadores y Gobierno. Actualmente, el SENA cuenta con centros de formación profesional distribuidos a lo largo de los 32 departamentos y cada uno de ellos cuenta con una especialidad de formación. En el caso específico de la Regional Distrito Capital atiende la población de 20 localidades que conforman la ciudad de Bogotá desde sus 15 centros de formación.

Uno de los Centros de la Regional Distrito Capital es el Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica y afines abreviatura Cenigraf, en el cual se desarrolló el presente proyecto y que se encuentra ubicado en la Cl. 15 # 31-42, localidad de Puente Aranda de la ciudad de Bogotá. Fue fundado el 14 de mayo de 1967 con el objetivo de implementar procesos mecánicos de impresión para la industria gráfica en la ciudad que concentraba en esa época el 48 % de la producción de este sector productivo. Esta circunstancia llevó al gremio de empresas a solicitar al SENA la creación del Centro para la Capacitación de Mano de Obra Calificada para la Industria Gráfica con programas técnicos como: fotografía de reproducción, fotolitografía, impresión offset, encuadernación y fotograbado. En la actualidad con la entrada de las TIC el centro ha migrado a programas tecnológicos que hacen uso de estas como Animación 3D, Animación digital, Ilustración para producciones audiovisuales, Multimedia. También se ha fortalecido con el programa Gestión y producción para medios impresos o Diseño para la comunicación gráfica.

Ubicación geográfica Cenigraf

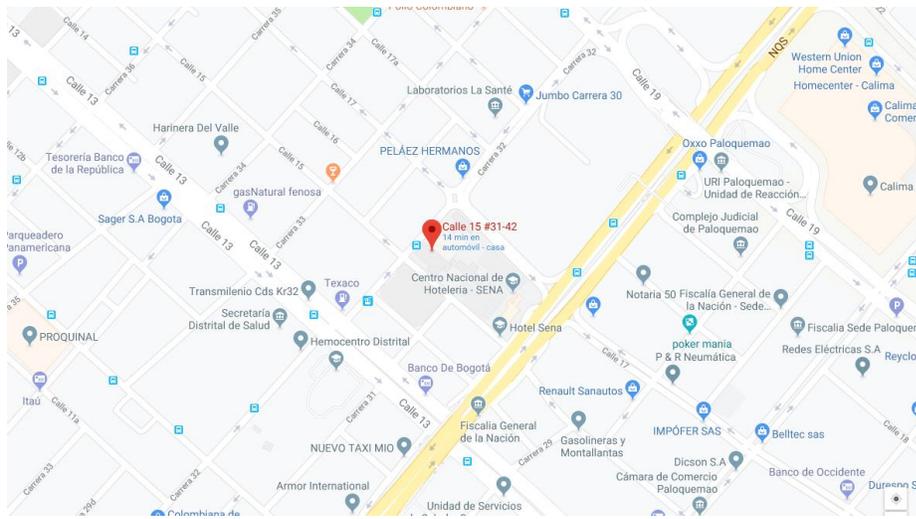


Figura 1. Imagen 2. Google Maps. (2018)

1.2. Contexto Programa Ilustración para producciones Audiovisuales

El tecnólogo de ilustración para Producciones Audiovisuales se creó desde la regional Antioquia en 2010 con la necesidad de brindar a la industria creativa, comercio, servicios, sector primario y extractivo personas con los conocimientos, habilidades y destrezas del área de Ilustración para potenciar el nivel de competitividad y productividad de las empresas en el entorno de la economía naranja actual. Este programa tiene el *plus* de ofrecer no solo capacitación tecnológica y soporte en software especializado, sino que también se preocupa por la formación integral del aprendiz al ofrecer en sus áreas de estudios transversales cómo: ética, emprendimiento, cultura física, inglés, comunicación y salud ocupacional. Para que de esa manera el egresado tenga capacidad crítica, solidaria y emprendedora.

A partir de 2015, se solicitó a la Regional Antioquia desde Centro para la industria de la comunicación gráfica y afines Cenigraf la ampliación del registro calificado para que fuese

impartido en la ciudad de Bogotá en vista del auge que tiene Bogotá como centro de las industrias creativas frente a otros departamentos y la alta demanda de productoras y editoriales con inversión nacional. Esto permite integrar de manera directa personas capacitadas que generen material ilustrado para diversos fines dentro de la industria creativa. Esto contribuye a suplir las nuevas necesidades del mercado local y que además de ello ejecuten las propuestas necesarias para los diferentes medios audiovisuales e interactivos.

A nivel local el Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica ha trabajado también en la producción de series de animación por medio de técnicas de ilustración digitales y análogas promoviendo el talento Bogotano de aprendices que viven en diferentes zonas de la capital. Un ejemplo de esto son los egresados que han trabajado en los siguientes productos audiovisuales: Canal Capital en la Serie Sabogal, Profesor Super O en Conexión Creativa o realizando trabajos como *freelancer* para diferentes agencias y productoras como FOX. Desde esta perspectiva se ve que a nivel local la ilustración se dejó de ver como el complemento de disciplinas como el diseño gráfico o la animación 3D, sino que tiene un lugar independiente como profesión por los contenidos que aborda y que incluso está en el catálogo nacional de ocupaciones desde el 2015 con el código 52464. A su vez el gobierno local ha implementado escenarios de participación que se encuentran directamente relacionados con el tecnólogo desde el Plan de Desarrollo de Bogotá del programa como: La Alta Consejería Distrital de TIC con el laboratorio Digital de Bogotá, ArtBo en cual se ha consolidado como un evento relevante en la

⁴ Clasificación Nacional de Ocupaciones C.N.O Versión 2015

escena artística latinoamericana y espacios como Bogotá Music Market (BOmm) y Bogotá Audiovisual Market (BAM).

1.3. Contexto de Aula:

La (Infografía 1). Busca identificar el tipo de aprendices y sus condiciones escolares desde su egreso del colegio, su entorno familiar, su localidad, tipos de trabajo, intereses personales en donde se identifica que su principal motivo para ingresar al programa de ilustración para producciones audiovisuales es la oportunidad de capacitarse ante la falta de recursos económicos para que al salir puedan trabajar para pagar sus estudios universitarios por homologación en universidades privadas. También se evidencia que pertenecen a estratos socioeconómicos 1, 2 ,3 y ven el SENA una oportunidad para mejorar su calidad de vida. Es importante revelar que algunos tienen procesos socio-afectivos marcados por el desplazamiento y la violencia interna del país provocando en ellos falta de confianza y desenvolvimiento en entornos sociales. Por tal circunstancia, es necesario involucrarlos en procesos sociales abiertos frente a otras disciplinas.

Respecto con su identificación de grupo, son 21 aprendices: 6 mujeres y 15 hombres que en este momento se encuentran en primer trimestre de formación. Su carga horaria de taller son 20 horas a la semana repartidas en 8 horas de trabajo digital en aprendizaje de Software para ilustración y 12 horas de taller análogo que abarca las técnicas manuales y conceptos de dibujo básicos y avanzados. Esta franja de 12 horas es acompañada por mí en el aula de ilustración. Su disposición es dinámica y proactiva cuando se trata de trabajar por grupos y tomar decisiones que les conciernen para su bienestar. De manera individual se preocupan por aprovechar el

tiempo de taller ya que algunos no cuentan con un taller de ilustrador en sus casas, ni tampoco tienen las herramientas mínimas de trabajo. Esto les ocasiona cierta angustia sobre su futuro laboral pero siempre vuelven a sí mismos por medio de la motivación de ejemplos y casos de éxito de aprendices egresados de Cenigraf.

1.4. Antecedentes de Investigación

Al indagar sobre propuestas en pedagogía en educación posgradual que desde las artes plásticas y visuales buscaran investigar las dinámicas de la enseñanza en dibujo e ilustración en diferentes sectores educativos fue un reto. Se encontró que los procesos de enseñanza en Dibujo en Colombia se viven desde el entretenimiento y no son vistos como un área fundamental en la formación del estudiante puesto que para algunos colegios e instituciones educativas es un tema que se puede tratar para los fines de semana o las tardes si el estudiante lo desea, priorizando las ciencias exactas o los idiomas. Por otro lado, las universidades con programas de artes plásticas y visuales no tienen como centro de su formación el dibujo, menos por la naturaleza de la carrera y la multiplicidad de ramas por las que el estudiante puede especializarse tales como: escultura, teoría e historia del arte, video , fotografía, pintura entre otros. Esto genera que el dibujo no sea visto como un fin, sino como un proceso de las otras especialidades. Dada esta naturaleza en donde la institución marca un programa de formación fue difícil encontrar en el contexto colombiano referentes de este tipo de investigaciones en donde se enseñe y se realice una reflexión pedagógica desde el dibujo o la ilustración y que adicional a ello los vean cómo un fin. No obstante, en la búsqueda de investigaciones en diversas universidades se encuentra un nexo con otros trabajos de la Universidad de la Sabana la facultad de Educación, que permitieron tener un marco de referencia para pensar que no se

trataba de analizar la falta de interés de las entidades por promover al dibujo y la ilustración en sus planes de formación, sino que se trataba del oficio del docente en el aula y las experiencias pedagógicas que viven docente y estudiantes en el aula para conseguir los objetivos. Es decir, más allá de las entidades lo que prevalece en la enseñanza del dibujo es la relación entre el docente y el estudiante y en el caso de la presente investigación todo el proceso que se traza para conseguir que un estudiante dibuje y entienda al dibujo como un elemento fundamental para desarrollar sus habilidades.

Por esta razón, las investigaciones que se tomaron de referencia sirvieron más allá de un análisis textual ya que inspiraron al sentirme identificado sobre valorar el proceso de enseñanza como una experiencia de vida que trasciende mediante la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes mientras uno es una guía que no solo se enfoca desde el conocimiento, sino también desde los valores y el carácter. A continuación, se comparte cómo las investigaciones marcaron por su incidencia de ver la enseñanza del dibujo y la ilustración como un proceso y del cómo el docente fue un acompañante constante que forjó una relación con sus estudiantes. (Infografía 2).

1.5. Pregunta y objetivos:

El Investigador



Figura 3. Imagen 3. Ilustración elaboración propia (2019)

¿Qué características pedagógicas debe tener la mentoría como ruta de enseñanza para que contribuya al desarrollo de la capacidad creadora?

1.6. Objetivo General:

Diseñar una ruta de aprendizaje basada en el modelo de mentoría, que contribuya en el desarrollo de la creatividad en el proyecto formativo Cómic del programa de ilustración para producciones audiovisuales del SENA

1.7. Objetivos Específicos.

Analizar la práctica de enseñanza del Instructor en la planeación, desarrollo y evaluación.

Construir un entorno de aprendizaje que fomente la creatividad por grupos de aprendices desde la enseñanza del Cómic.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

El Meditador



Figura. Imagen 4. Ilustración elaboración propia (2019)

2.1. Mentoría.

Para Quintero (2016) Es un proceso que Consiste en apoyar, orientar, asesorar, y motivar a una persona que desea aprender algo o transformar de forma positiva su vida en el ámbito

personal, académico o profesional mediante una relación fraterna de iguales entre mentor y aprendiz. La cual permite organizar un plan en pro de desarrollar las habilidades necesarias en el aprendiz para alcanzar dicha transformación o aprendizaje. Para el fortalecimiento de ello, se ha de recurrir a herramientas como: el dialogo, la comprensión, el conocimiento, la experiencia y la práctica. Es importante aclarar que la relación puede tener un inicio y se puede transformar en una relación de iguales con el paso del tiempo teniendo en cuenta que la mentoría es un proceso estructurado desde la confianza y también del interés de las partes que están involucradas en el proceso de formación. Valverde, Ruiz, García y Romero (2003) mencionan que es necesario recordar en nuestro pasado cómo las personas nos ayudaron aprender algo significativo para la vida o desarrollo personal desde el consejo y la comprensión a partir de lo que Carr (1999) se había preguntado: “Toma un minuto para remontarte al pasado y recuerda a quienes te ayudaron a aprender algo. ¿Qué características tenían en común?” (p. 6).

Por otro lado, Parsloe (1999) lo ve como un propósito que está encargado de alentar a una persona para mejorar su aprendizaje y habilidades desde lo que la persona quiere llegar a obtener o ser. Existen dos tipos de mentoría los cuales se relacionan a continuación:

2.1.2. Mentoría natural o informal: Surge desde una relación recíproca no planeada o asignada por una institución académica o profesional basada en el respeto y la admiración entre un mentor y mentorado, donde el primero por lo general tiene más edad y posee la experiencia necesaria para ser facilitador del proceso de aprendizaje del mentorado en cualquier ámbito de la vida, incluso el emocional, demostrando que este tipo de mentoría se caracteriza por ser una relación para toda la vida si las dos partes están de acuerdo y el mentor desea tener una

influencia significativa en la persona. (Carr, 1999) observó que las personas que están involucradas en este tipo de mentoría consideraron que la relación creada por los mentores contempla también aspectos personales y profesionales muy cercanos a ellos y capaces de generar un vínculo afectivo.

2.1.3. Mentoría formal intencional: Esta rama se caracteriza por tener un plan de formación a partir de un objetivo trazado por una organización o institución para desarrollar las capacidades o habilidades por parte del mentor en el mentorado. El mentor en estos casos puede ser entrenado por la organización para guiar más rápido a los aprendices en el proceso del desarrollo de habilidades y destrezas. Adicional a ello en la mayoría de las ocasiones el proceso de mentoría se hace de forma voluntaria y busca también establecer una transición de conocimiento entre una persona que sale de una institución o tiene experiencia y desea ceder información a un nuevo integrante de esta. Este tipo de mentorías se observan en universidades para realizar inducciones a estudiantes nuevos. Para destacar esto Carr (1999): “Permite a los voluntarios tener una idea clara de las expectativas relacionadas con su papel de mentor, identificar y utilizar actividades concretas de interacción y predecir con cierta certeza el tiempo que se llevará una mentoría determinada” (p. 10).

Es importante recalcar que la mentoría debe estar forjada en el desarrollo de sus beneficios en la relación creada a partir de una meta o tema común si es informal o si es formal a partir de la asignación de un plan de formación para lograr la obtención de herramientas o habilidades por parte del aprendiz. Desde esta mirada se da la seriedad a un proceso de enseñanza que abarca también un ambiente académico proactivo. Desde la mentoría afirma Quintero (2016): “Se consigue la socialización profesional del entendimiento del ambiente

académico, el estímulo intelectual, el desarrollo de conocimientos y habilidades específicas. La retroalimentación constructiva, la consejería experta, el apoyo permanente, y la observación constante de la evolución de desempeño” (p. 6).

2.1.4. Mentoría formal- grupal: El Observatorio de innovación educativa en su revista Edu Trends (2017). describe que este tipo de mentoría no se forja a partir del entendimiento individual entre mentor y aprendiz para alcanzar un logro sino yace y se forja con un proyecto en común por grupos de personas que desean obtener un resultado o beneficio a raíz de un proyecto en común y el mentor tiene una figura de orientador y capacitador de las habilidades que requieran desarrollar como grupo en pro del resultado, por consiguiente su principal característica es que la ruta de aprendizaje es establecida por el mentor y el grupo de personas con reconocimiento previo de las fortalezas y debilidades como grupo con el objetivo de definir tareas, cronogramas, metodología de trabajo y roles. El mentor en este tipo de mentoría debe tener siempre la intención de fomentar la curiosidad por medio del trabajo colaborativo donde cada persona del grupo debe asumir responsabilidades y adicional a ello demostrar sus conocimientos ante su equipo de trabajo. Para las sesiones y seguimiento se recurren a herramientas digitales para medir la obtención de resultados que permiten el reconocimiento de saberes ante el mentor. Un ejemplo en el contexto local se da cuando en universidades se crean semilleros y el mentor delega funciones a un grupo estudiantes tareas que se encadenan una a una para luego combinar la información o productos en un resultado. En la revista Edu trends (2017). también mencionan que se suele usar para generar procesos de emprendimiento para prototipar proyectos.

2.1.5. Mentor, Aprendiz y relación: El mentor es una persona capacitada en un área del conocimiento con un compromiso por la enseñanza individual o colectiva fundamentada en la entrega fraternal por el aprendiz mediante el consejo, la práctica y la reciprocidad para que el desarrolle capacidades acordes a un objetivo o inquietud personal. Este objetivo personal permite crear una ruta de enseñanza por parte del mentor para que el aprendiz al final reconozca su talento por medio de pequeñas actividades o grandes retos. Para Carr (1999): “Es una persona de más edad, mayor experiencia y ajena a la familia, que juega el papel de habilitador para ayudarnos a alcanzar nuestras metas y sueños, explorar alternativas y enfrentar los retos que nos presenta la vida” (p. 8). Desde esta perspectiva el mentor puede ser un compañero de viaje que aporta mediante consejos cómo llegar más fácil al lugar de destino. Esto se ve reflejado en el poema épico griego la Odisea de Homero en donde Odiseo rey de Ítaca encarga a su amigo Mentor la formación de su hijo Telémaco, mientras Odiseo combate en la guerra de Troya. Quintero (2016): “Mentor es un personaje fundamental del poema puesto que en el recae no solo la responsabilidad de educar a Telémaco, sino también de la formación de su carácter, la sabiduría de sus decisiones y la claridad de afrontar y perseverar en su propósito” (p. 12).

Esta labor de Mentor tuvo el reto de acompañar el paso de la niñez a la adultez de Telémaco. Aunque en la Odisea se acuña gran importancia a Mentor como cuidador y guía de Telémaco no se describen la consejería que debe tener un mentor en el desarrollo del aprendizaje y es hasta el siglo XVII en el texto: *Las Aventuras de Telémaco de François Fénelon* en donde por medio de situaciones cotidianas de Mentor y el Aprendiz muestra que es necesario establecer vínculos no solo académicos y fraternales sino espirituales por medio del consejo que en este caso toma forma de la diosa Griega Minerva. Esta aparece en momentos en los que la integridad de Telémaco podía correr peligro al asistir a bacanales, sirviendo así a su

vez como la voz de la conciencia y dando pautas de las terribles consecuencias de caer a futuro. Para Quintero (2016) el mentor también busca respuestas en otras entidades o seres al ver que mentor no necesariamente debe saber todas las respuestas, pero si construir bases desde personas mejor formadas o expertas por medio de sus experiencias. Estos referentes de experiencias o saberes hoy en día podrían ser otros docentes, escritores, expertos en un tema o investigadores que se han dedicado toda la vida a estudiar un tema por medio de viajes o estancias en talleres.

En la actualidad el mentor en espacios académicos debe también incluir habilidades cómo la escucha y la fluidez al hablar para aprovechar al máximo los encuentros donde se requiere este tipo de formación. Puesto que esos encuentros están planeados y deben generar lazos de confianza para que el aprendiz entienda que su mentor le valora cualidades que van más allá de lo académico y que están relacionadas con competencias para la vida por medio de la formación en valores y decisiones para lograr cumplir metas. Según Quintero (2016): “valoran el rol del mentor como una persona capaz de ver el potencial en ellos, que los trata como adultos responsables y que, adicionalmente, los inspira no solo con sus palabras, sino también con su ejemplo.” (p. 23).

Por su parte el aprendiz es en sí mismo es una persona que desea obtener el conocimiento frente a un área de formación por medio de la asesoría, consejos, instrucciones y prácticas dadas por el mentor. Por ello, el papel de aprendiz debe ser el de estar siempre dispuesto y atento a su proceso para evolucionar por medio de la labor del mentor y las preguntas que al mismo aprendiz le surgen. Quintero (2016) observa que en la voluntad de aprender como de enseñar yace el éxito de una mentoría exitosa. Esta definición puede abarcar diversas áreas y construirse a partir de estrategias de enseñanzas inspiradas en modelos de

mentoría natural, informal o formal. No obstante, esta investigación fue desarrollada desde el contexto SENA, el aprendiz, su perfil PEI SENA (2013): “debe ser activo y positivo frente a su proceso de aprendizaje donde denote, responsabilidad, autodisciplina, autonomía e interés y capacidad para aprender de forma colaborativa para autorregular y autoevaluar sus procesos” (p.56). Esto significa que, aunque su proceso en un principio y durante el desarrollo de su formación sea individual el trabajo colaborativo es fundamental para aprender por proyectos formativos con una estructura que permita tener un panorama a futuro de la etapa práctica.

2.2. La mentoría en la enseñanza del dibujo en adultos

El Sabio



Figura 5. Imagen 5. Ilustración elaboración propia (2019)

Enseñar dibujo es una actividad que carece de sentido si no se realiza por medio de recursos que conecten la idea a representar por medio de una imagen con la creatividad y la técnica. Esto se debe a que el estudiante propone sus inquietudes y el docente procura dar herramientas para que el estudiante aborde ese tema a representar con la calidad y pertinencia técnica. Las inquietudes de los estudiantes pueden estar fundamentadas por gustos personales como los cómics, la ilustración, una profesión a fin con el dibujo como la arquitectura o el diseño gráfico. Por tal motivo, es importante observar como Juan José Gómez Molina, artista y profesor de dibujo, desde su experiencia encontró significados del dibujo que dan la importancia a este en cualquier contexto educativo formal o informal. Gómez (2005) expresó: “Dibujo es una clave para los procesos de conocimiento desde la creación artística y reevalúa el concepto de realidad en la comprensión simbólica de lo imaginario para ir más allá de lo que se puede hablar” (p. 38).

Así, el dibujo se sitúa como un medio para organizar la imaginación y representarla a través de este. Para ello, el estudiante o artista en formación debe dibujar en primera estancia una y otra vez a los grandes referentes del arte o practicar un tipo de dibujo en un área del conocimiento reconociendo los procesos para luego lograr un estado de independencia que le permite situarse frente al papel y representar sus ideas. Es decir, que primero aprendo a dibujar como otros o me inspiro para pasar a un estado posterior de creación. Desde el punto de vista de la enseñanza del arte, el docente debe transformar la ruta de aprendizaje con estrategias que involucren de forma creativa al estudiante y así se motive a usar su imaginación de forma consciente.

Para ello, es necesario recurrir en ocasiones a una búsqueda persistente desde el interés por representar y comunicar del aprendiz artista o dibujante. (Baxandall, 1989) analiza que los productos del artista son el resultado de un proceso de constante autorrevisión con su entorno y contexto en el momento de crear una obra; por ende, el ejercicio de la memoria es crucial para crear nuevos contenidos. En los adultos este ejercicio de crear contenido personal desde el dibujo toma fuerza cuando desean enfrentarse a la idea de aprender libremente la técnica en un ambiente en el cual puede encontrar las herramientas básicas y necesarias para comunicar sus ideas sin importar no tener un dominio profesional en el manejo de las técnicas tradicionales del dibujo y sus sustratos. Puesto que en este caso lo importante es la decisión por aprender y el aprovechamiento del tiempo. En Bogotá este tipo de población heterogénea y curiosa por la gráfica tiene su espacio en diversas instituciones de carácter oficial o informal debido a la demanda de cursos que manejan el dibujo artístico con líneas como: el anatómico, ilustración científica, diseño industrial entre otros, y los que buscan generar un primer acercamiento al dibujo como el expresivo o dibujo para no dibujantes. A continuación, se relacionan en la siguiente (Infografía 3). Ejemplos este tipo de cursos:

Entidad	Nombre curso	Duración
Casatinta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujo para no dibujantes. 2. Dibujo anatómico 	12 horas 4 sesiones
SENA	<ol style="list-style-type: none"> 3. Construcción de personajes y escenarios para comic. 4. diseño de personajes 5. Bocetación 	40 horas
Universidad distrital Francisco José de caldas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujo e ilustración 	45 horas

	2. La línea como unidad de forma, luz y sentido	
Liebre lunar	1. Trazo y expresión	16 horas

Tabla 3. Infografía 3. Fuente elaboración propia a partir de la oferta de cursos de ilustración en Bogotá

En cada uno de estos cursos de dibujo se piensa la efectividad y calidad de tiempo al ser creados desde temáticas que son de interés general para el aprendiz inicial o de nivel intermedio. También tienen como propósito aprender de principales referentes como lo es en Casatinta donde buscan que los talleres sean dictados por maestros especialistas. Logrando la unión entre la enseñanza por ejemplos y la autorrevisión de contenidos a crear. Desde el ámbito profesional la mentoría para enseñar ilustración está enmarcada desde la formación técnica de instituciones como la Academia de Artes fábula con su Programa académico de Ilustración Análoga y Digital con una duración de 1.360 horas en 4 o 5 semestres. Por su parte, el SENA ofrece el programa de Ilustración para producciones Audiovisuales con una duración de 6 trimestres etapa de formación y dos trimestres en etapa productiva. Dada la demanda de este tipo de programas en públicos juveniles ambas instituciones cuentan con alianzas para que los egresados terminen con título profesional en universidades privadas que tienen una línea de formación similar a los tecnólogos.

2.2.1. La mentoría cómo ruta de aprendizaje en la ilustración

Uno de los propósitos de este proyecto es desarrollar estrategias para potenciar la creatividad de los estudiantes de dibujo a través de la mentoría y a lo largo de la historia del arte se puede encontrar diversos ejemplos de cómo el papel de la mentoría fue crucial para el desarrollo y profundización en las habilidades de artistas que tuvieron relevancia en diferentes

periodos históricos y cómo hoy siguen siendo vigente. Varios de esos ejemplos se encuentran en la Escuela Renacentista y debido al trabajo realizado por Giorgio Vasari escribiendo su obra *Vida de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos* (1568) donde hizo una recopilación de diferentes historias, datos y anécdotas de los artistas italianos del siglo XV y XVI que da cuenta de cómo el papel de Mentoría fue decisivo para que muchos de los grandes artistas de esta época aprendieran su oficio.

El primer ejemplo es el pintor Giotto di Bondone (1267- 1337) fue uno de los primeros artistas renacentistas y referentes de la época, Vasari en su texto nos muestra la influencia que tuvo su Mentor Cenni di Pepo Cimabue (1240 - 1302), al lograr sacar a este pintor del lugar en donde vivía en Florencia para enseñarle técnica y mostrarle otras ciudades de su país para que él se realizara como pintor. Vasari (2011) referencia. “La historia narra que Cimabue Vio al Giotto un pastor de ovejas dibujando una oveja del natural con una piedra sobre la arena y fue tan alto el grado de exactitud que le pidió a sus familiares que le dejaran llevarlo e instruirlo, al poco tiempo el Giotto fue considerado uno de los mejores retratistas de Florencia” (p. 26). En esta Guía para mentores se habla que una de las mejores prácticas de esta labor son alentar, inspirar y desafiar a nuestro protegido a tener nuevos retos, el reto que se plantea acá es el de olvidar un origen para mejorar una habilidad (Center for Health Leadership & Practice Public Health Institute Oakland, CA, 2003, p. 9).

Otro caso es el Fray Filippo (1406- 1469), maestro del color referenciado por artistas como Botticelli, Pisello, Jacopo del Sellaio. Ya que fue maestro de ellos y la enseñanza que impartía era con mucho afecto. Filippo tuvo una gran influencia de su maestro Masaccio (1401 -1428) en

su obra, ya que con el tiempo se consideró que alumno y maestro se encontraban en niveles pictóricos iguales. Vasari (2011) menciona que los murales que realizaban por encargo a las iglesias había un punto en donde eran tan similares los trazos que no se diferenciaba si era Massaccio o Filippo y para los espectadores era un espectáculo que asociaban a que el espíritu del maestro había tomado al aprendiz. En el caso de Leonardo Davinci (1452-1519) a diferencia de Filippo la influencia que tuvo por parte de su mentor fue el de superar el nivel pictórico de este. Vasari describe este hecho en una más de sus anécdotas. Leonardo compartió taller con su maestro Andrea del Verrocchio quien al verlo pintar un Ángel quedó sorprendido y pensó que Leonardo por mucho le superaba. (Vasari, 2011).

Miguel Ángel (1475 – 1564) otro grande de la época del renacimiento Vasari lo describe como un artista prodigio desde muy pequeño; su maestro Doménico (1448 - 1494) siempre manifestó su asombro por el nivel artístico de este pintor, ya que sus obras tenían un nivel muy alto para alguien de su edad. Se cuenta que en una ocasión Miguel Ángel dibujo mesas, dibujos y gente en el taller mientras Doménico no se encontraba y el al regresar observó el dibujo de Miguel Ángel y quedó asombrado, y dijo (Vasari, 2011) que sabía más que él.

En el siglo XVI, en el periodo del Barroco, uno de sus mayores exponentes en pintura fue sin lugar a duda Diego Velázquez (1599 – 1660), desde muy pequeño recibió clases de pintura de uno de los artistas más influyentes y conocidos de la época en Sevilla el pintor Francisco Pacheco (1564 – 1644) luego de ser nombrado como pintor del Rey, la realeza financió su formación con el único interés de que el pintor que perteneciera al reino fuera una persona adiestrada bajo un alto nivel de exigencia teniendo las mejores referencias y formación. Debido

a ello, Velázquez realizó un largo viaje a Italia y logró tener acceso a las mejores galerías y museos de la época del renacimiento. En homenaje a sus mentores pintó la obra *Las Meninas* en el año 1656 donde incluyó un autorretrato.

En Velázquez la mentoría está fundamentada en mostrar esa otra verdad que se desconoce al igual que el Giotto por ir a tierras lejanas, alimentarse de experiencias que profundicen el conocimiento desde la praxis y el relacionamiento con semejantes. Hacia el siglo XX en América la figura de mentoría en las artes se había transformado y seguía presente. Cuenta de ello son el gran volumen de libros instructivos de dibujo, ilustración y pintura que Andrew Loomis (1892 – 1959) pintor e ilustrador norteamericano, escribió a partir de 1939; hoy aún se siguen reeditando, traduciendo y publicando en varios idiomas. Su influencia en muchos artistas de los años 90 y contemporáneos no es algo desconocido. Alex Ross (1970) uno de los artistas de cómic americano más importante del mundo editorial, habló en una entrevista para la revista *Print Magazine* (2014) sobre la influencia que Andrew Loomis ejerció en su formación como artista. El entrevistador Heller (2014) pregunta: ¿alguien realmente puede aprender a extraer de un manual? y Alex responde: “¿Sí!, porque siempre depende de la persona el ejercicio del dibujo, y si siguen alguna de las guías que ha proporcionado Loomis, ciertamente aumentarán su comprensión” (p. 2)

Ilustraciones de Alex Ross



Figura 6. Imagen 6. Smash (2018)

Está gran influencia que Andrew Loomis ejerció en los artistas contemporáneos no es fortuita, ya que sus textos además de ser guías específicas y con una redacción sencilla también aconsejan de una forma fraternal, brindando ánimo para todo aquel que se esté iniciando en el mundo del dibujo, la ilustración y comparte sus experiencias de vida. Según la Guía para mentores (Center for Health Leadership & Practice A Center of the Public Health Institute, 2003), alentar y ayudar a encontrar soluciones, son las habilidades que más aprecian los protegidos. Andrew Loomis (1958) al inicio de cada libro tiene un título llamado *Charla Preliminar* este es un fragmento de esa charla del libro *Creative Illustration* donde se expone como semejante con el aprendiz sin olvidar que su experiencia y conocimiento dan luces para que el lector del libro quien también es dibujante se motive para que sus ilustraciones perduren en el tiempo: “ Os deseo tanto éxito como me lo deseo a mí mismo, en bien nuestro arte, que es más importante que nosotros” (p. 18).

En Colombia el papel del mentor que cita la Guía para mentores (Center for Health Leadership & Practice A Center of the Public Health Institute, 2003) es ser un: “facilitador del aprendizaje” (p. 15). que se capacite más allá del conocimiento técnico para promover el conocimiento en otras personas. Esto se ve reflejado durante el periodo del siglo XIX. Cuando Alberto Urdaneta (1845 – 1887) pintor y artista colombiano tuvo la oportunidad de viajar a Europa para aprender técnicas de pintura y al regresar tuvo la oportunidad de estar auspiciado por el estado para fundar dos pilares que dieron la apertura a la educación en artes con La Escuela Nacional de Bellas Artes en 1886 y El Papel Periódico Ilustrado en 1881, que se caracterizó por el acceso a la información de contenido artístico e intelectual desde el periodismo. Vásquez (2018) menciona que la experiencia de Urdaneta fue importante al traer

artistas y catedráticos importantes para generar impacto a nivel local, como el caso del pintor mexicano Felipe Santiago Gutiérrez (1824-1904) con quien se enfocó en fundar la Academia Vásquez de índole privada.

La visión de Urdaneta en la que varios pintores y artistas formados en el exterior trajeran el conocimiento, se replicó por mucho tiempo; Antonio Rodríguez con quien había entablado amistad en Italia fue quien luego daría clases de grabado. En 1904, Andrés de Santamaría que tuvo formación en Europa y profesor de artistas colombianos como Fidolo Alfonso Gómez Camargo y Eugenio Zerda quiénes heredaron su interés por el impresionismo y además dieron un paso evolutivo en los contenidos técnicos de la pintura de esa época. También Antonio Cano, artista colombiano formado en el exterior, dirigió la Escuela de Artes en 1923 y además fundó el instituto de bellas Artes en Medellín. En este periodo se nota la misma dinámica de los pintores italianos donde cada uno heredaba su conocimiento a un aprendiz después de una búsqueda constante, donde incluso, tuvieron que viajar para traer ese conocimiento de Europa. El siguiente registro da cuenta de cómo se fomentaba el canon grecorromano en la enseñanza de la escultura, propio de los artistas que vinieron de Europa.

Fotografía Escuela Nacional de Bellas Artes

Figura 7. Imagen 7. Universidad Nacional de Colombia (2018)

Actualmente en Bogotá hay instituciones y proyectos dedicados exclusivamente a la mentoría como ocurre en Casa Tinta, un espacio independiente fundado en 2012 ubicado en Bogotá. Enfocado en ilustración y artes gráficas, donde realizan talleres, charlas, congresos de ilustración exposiciones y diversas actividades relacionadas con el arte visual. Entre ellas está *El Tintero*, un espacio que tiene como objetivo ayudar a través de la mentoría informal a las personas con la necesidad de desarrollar un producto o proyecto. Cuentan con un equipo de 10 asesores especializados en distintas ramas de las artes, diseño gráfico, ilustración, dibujo, entre otras. Allí, los interesados reciben una guía especializada y crítica según sea su interés o necesidad y así sus proyectos se puedan encaminar, tomar forma, finalizarse y publicarse.

También está La facultad de Artes de la Universidad Distrital (ASAB), esta institución pública cuenta con un programa de preparatorios que sirven como herramienta para que aquellos aspirantes que desean ingresar a los programas de pregrado de la universidad tengan una experiencia presencial y explicativa a partir de los contenidos, temáticas, y procesos gráficos de la carrera que desean estudiar. Esta experiencia tiene éxito y acogida ya que los

maestros encargados son egresados del proyecto curricular de pregrado en Artes Plásticas y Visuales, permitiendo que el aspirante tenga de primera mano la información sobre lo que significa ser un egresado de este proyecto. Este modelo se adapta a lo descrito en el texto el Rol del Mentor en un proceso de mentoría universitaria, puesto que a los docentes el paso del tiempo les dio este rango. (Manzano, Cuadrado, Ana *et al.*, 2012) siendo una relación entre iguales con el mentor y aprendiz en busca de un bien común.

De las cosas más valiosas de esta indagación por maestros mentores del dibujo es el rol que desempeñaron cada uno mediante: una conversación casual, un acompañamiento, una recomendación, una visita a un lugar histórico o museo para invitar entre otras pensadas en beneficio del aprendiz. Todas estas enmarcadas en la dinámica de lo voluntario para que el artista en formación desarrolle su creatividad por medio de aquello que lo motiva o transforma.

Este tipo de mentoría es un legado que se transmite por solo aquellos que desean participar tanto en el papel de aprendiz como de mentor. Situación que en las aulas actuales donde se mide todo por resultados y estadísticas es difícil de llevar donde el espíritu competitivo del mercado laboral en ocasiones evita que esas pasiones como dibujar estén al orden del día para distraerse y relajarse un rato.

2.2.2. Mentoría en el desarrollo de la capacidad creativa en ilustración.

En un principio, como mentor de ilustración, pensé que la creatividad estaba enmarcada desde lo azaroso y las respuestas divertidas o espontáneas que se generaban a partir de los ejercicios que planteó en 1979 Betty Edwards, escritora y docente de dibujo que buscan ir en contra de la lógica como por ejemplo: dibujar con la mano contraria a la que dibujamos o

escribimos, dibujar una imagen al revés, realizar cadáveres exquisitos donde se metía en una bolsa palabras sueltas para luego ir sacando una a una y escribir un poema para luego ilustrarlo. Observe que, aunque con este tipo de ejercicios realizaba una estimulación frente a un entorno divertido y exigente para mis aprendices, no los estaba guiando para obtener una respuesta creativa a un *brief* que en sí mismo son los requerimientos técnicos y visuales que el cliente espera ver en su producto final, con estéticas y referentes visuales específicos.

Se genera confusión al enseñar lo que anteriormente tenían los conceptos de ilustración, no lograba que se convirtieran en intérpretes del *brief*. Este elemento es primordial en el proyecto formativo que tiene como fin emular y ser fiel a la realidad laboral. Ese motivo llevó a esta investigación a revisar que la creatividad era mucho más amplia que un juego de palabras o retos divertidos, sino que se trata de un proceso en el cual debía como mentor situar a los aprendices en un contexto real de trabajo y que adicional a ello, debían construir una imagen con datos existentes bien sea a partir de la memoria o por asociación al recolectar información de un contexto o su pasado. Morales y Delgado) (2014) sugieren este tipo de dinámica para desarrollar la creatividad reciclando ideas viejas y funcionales desde la cotidianidad con el fin de analizar situaciones para transformar por medio de acciones de mejora la manera de vivir y relacionarnos. También mencionan que este tipo de dinámica permite construir nuevas secuencias de pensamiento capaces de analizar situaciones personales en un contexto como grandes acontecimientos que son dignos de ser interpretados. Un ejemplo de ello en la historia de la pintura se da en el movimiento impresionista donde cada pintor hizo de situaciones cotidianas una interpretación de la realidad y color, Monet estaba interesado por capturar la iluminación de los nenúfares de su jardín japones, Degas por su parte interpretaba el

movimiento de las bailarinas y Manet por retratar la vida nocturna francesa sin importar cuán fuerte pudiese ser. Esto es significativo para el proceso de mentoría donde al explicar por medio de experiencias e historias de un contexto obligó a los aprendices a mirar su vida también como un documento que le permite construir realidades desde la imagen. Morales y Delgado (2014) afirman que se debe dejar desplegar la habilidad de observar la realidad desde diferentes perspectivas con el fin de generar soluciones creativas e invitar a otros analizar una realidad social desde su punto de vista.

Ahora, pensar este enfoque desde una idea de cliente no es complejo observando que en la historia del arte colombiana con la escuela de artes de Bogotá se gestó un proceso de mentoría por maestros llegados de Francia, y en estados Unidos en la década de los sesenta como lo expone Perez (2015) cuando el pintor Andy Warhol (1928-1987) creó la Fabrica, un lugar donde jóvenes practicantes y artistas realizaban la parte técnica como pintura, escultura y ensamblaje de las obras que al propio Warhol se le ocurrían y que él se remitía a dar indicaciones del como quería que fuesen. Se genera de esa manera un proceso de mentoría que estaba también ligado con que en el proceso creativo de este artista, que buscaba ver a la cotidianidad, como un acontecimiento y esto provocó que surgieran también artistas como Jean Michel Basquiat (1960-1988) como lo relata Gallardo (2019). Basquiat hizo pinturas inspiradas en la amistad que tenía con su mentor y fueron foco de atención generando que muchos artistas y personas interesadas en sus pinturas vieran una representación autobiográfica de su universo.

Esta idea de desarrollo de la capacidad creativa por medio de la historia de vida como un motor para crear imágenes y entender un contexto hizo que observara que la creatividad. Según

Chacón (2005) debía tener flexibilidad y originalidad junto con la capacidad de superar obstáculos teniendo confianza en sí mismo, ambición e imaginación. Se suma a a ello motivación intrínseca y extrínseca. Esta última, la motivación extrínseca, se ve trabajada en los ejemplos de la Escuela de Artes de Bogotá y la Fabrika en las cuales tanto Urdaneta como Warhol vieron en sus aprendices una extensión de sus procesos y, por ende, una emancipación de su escuela que contaba con excelentes instalaciones. Es decir, la mentoría como desarrolladora de creatividad depende no solo del mentor, sino también de un entorno de aprendizaje favorable para que el aprendiz asuma ver su vida y el hacer en la ilustración como el arranque creativo. Esto también lo menciona Chacón (2005) al decir que un entorno positivo promueve el desarrollo del pensamiento creativo donde el docente participe de la experiencia de aprendizaje y que viva la creatividad usando métodos para estimular la creatividad de los estudiantes con un ambiente flexible y una actitud de vida creativa.

2.3 El Cómic biográfico un detonante creativo en el aula

El cómic de género biográfico surge en la década de los sesenta en Norteamérica como una herramienta para narrar aquello que la clase social media vive y que en los medios tradicionales de comunicación no muestran para mantener una imagen favorable del sueño americano frente a otras naciones. Esto originó cómics como *American Splendor* (2011) creado por el historietista norteamericano Harvey Pekar (1939-2010) narra por medio de este sus luchas cotidianas en un hospital al trabajar como archivador, sus complejos y su gusto por la música Jazz, convirtiéndose a sí mismo en un super héroe. Pekar (2011) en la antología del cómic el autor se ve como un super héroe sin poderes que encontró en la vida cotidiana el motor creativo para comunicar su malestar frente a la sociedad y hacerla más divertida por medio del humor y la

ironía. Por ello, para que mis aprendices entendieran que el Cómic son más que poderes, elegí algunos cómics leídos y sugeridos pensando a sus autores y situaciones como fuentes de inspiración mediante sus vidas. En el que sus autores analizaron todo su contexto desde que eran niños, su vida en el colegio, adolescencia y posterior adultez desde un ojo personal que busca siempre dotar al lector de elementos que le permitan reconocer su vida como un elemento creativo. Teniendo en cuenta que dentro de la estructura del pensamiento creativo esta la capacidad de asociar eventos y dotarlos de una historia o contenido para crear algo nuevo. En el caso del proyecto formativo de ilustración es pertinente este tipo de ejercicios al permitir a los aprendices tener un marco de referencia y sentirse involucrados como en los siguientes cómics:

- Persépolis (2007): Es un cómic autobiográfico escrito e Ilustrado por la historietista y dibujante iraní nacida en 1969 Marjane Satrapi el cual consta de 4 tomos que se produjeron entre 2000 y 2004. Los tomos posteriormente, se recopilaron en un solo cómic.
- Satrapi (2007) en el primer tomo narra su infancia a los 10 años desde el marco de la revolución islámica de 1979, donde la situación política y social hace que sin importar su corta edad despierte en ella un malestar por la persecución política que vivía su familia. En ese entonces deseaba ser una profetiza que cambiara su contexto y defendiera la visión progresista que su familia tenía del islam y con el que la habían educado. Uno de los hechos que más la afectó fue la muerte de uno de sus parientes causado por el ambiente político. El segundo tomo se enmarca entre la guerra de Irak e Irán y las consecuencias como la falta de alimentos, la prohibición de comprar

productos occidentales, el uso de velo obligatorio para la mujer, el reclutamiento de jóvenes por parte del estado y el desvanecimiento del sueño de convertirse en química por el cierre de las universidades. Toda esta serie de causales obligaron a la familia de Marjane tomará la decisión de enviarla a Austria. Aquí es donde inicia el tercer tomo, Marjane empieza a vivir su adolescencia sin sus padres, involucrándose con personas de diferentes nacionalidades y disfrutando los placeres de la libertad que desde Irán se veían utópicos. Generando un cambio frente a la percepción de la calidad de vida en Europa y los privilegios de la libertad, permitiendo de esa forma que no olvidara a su familia quienes darían mucho por acceder a esa libertad. Esta confrontación la hace caer en una depresión al no sentirse identificada con nada, muchas veces negó sus raíces, vivió en muchos lugares hasta el punto de comer y dormir en la calle. En el tomo número 4 Mariane se devuelve a Irán, una decisión difícil con el fin de encontrarse a sí misma, volviendo a tomar clases de arte, desarrollando una vida social, contrayendo matrimonio para tratar de llevar una vida tranquila, pero esto nuevamente la confronta y sigue el consejo de su abuela e irse a Paris y radicarse allí, un lugar donde pudo conseguir su libertad. Persépolis es una historia que muestra las implicaciones de un ser humano al querer encontrar su identidad y las travesías para hallarla.

- Virus Tropical (2011): Es un cómic Colombo Ecuatoriano de 2011, escrito e Ilustrado por la dibujante e historietista Paola Andrea Gaviria Silguero más conocida como Power Paola. El cómic tiene gran influencia de Persépolis, donde el contexto nacional permite una cercanía al espectador haciéndolo sentir identificado por los hechos sucedidos en las décadas de los 70 y 80 en Colombia. Gaviria (2011) inicia el cómic con el nacimiento

de Paola su protagonista en Ecuador y los cambios que tuvo su familia al tener padres separados donde su madre cabeza de hogar decide que lo mejor es migrar a Cali y allí Paola vive su adolescencia. Paola vive el auge del Narcotráfico y al igual que Marjane en Persépolis su vida cambia al estar en otro país de manera abrupta en Ecuador su vida era tranquila y en Cali se sumergió en el mundo de las discotecas corriendo riesgos como las balaceras entre pandillas. Este ambiente hostil y alocado generó que Paola pase por diversas situaciones de vida para encontrarse como mujer. Virus Tropical es un relato que permite identificar la vida de la mujer estudiante y universitaria en esa época.

Gestos De Mala Educación (2016): Es un cómic Ilustrado por el diseñador gráfico e ilustrador Santiago Guevara (2016) y está inspirado por la desaparición de colegios, salas de cines y teatros por la modernización del Centro de Bogotá. Guevara (2016) Centra la Historia de este cómic en dos colegios el primero el Liceo Santa Inés que quedaba ubicado en la Avenida Caracas con calle 6ta con 60 años de antigüedad y que se extinguió por la construcción del Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses y el segundo es el Colegio Panamericano que casi se extingue con la ampliación del Transmilenio por la calle 26. Estos dos colegios de tradición albergaban historias con tejidos sociales, personales y biográficos de las familias de los estudiantes. La desaparición de uno de ellos afectó en gran medida esos tejidos. Este cómic fue ganador de la Beca Cómic 2016 que realiza cada año la Fundación Gilberto Álzate Avendaño.

2.4. Proyecto formativo

En el SENA, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe estar mediado bajo el modelo de proyectos buscando que por medio de este el aprendiz aprenda mientras va ejecutando un proceso de investigación centrado en el hacer y un entorno laboral relacionado con el programa que está en formación. Esto con el objetivo de desarrollar sus habilidades y adquirir unas competencias para su vida laboral. Castro y Quimbayo (2014) mencionan que los proyectos formativos deben promover que el aprendiz comprenda varias formas de hacer conocimiento en un contexto empresarial para influir de forma innovadora con soluciones a necesidades reales. Para dicho fin, tanto el instructor como el aprendiz concentran el foco de formación no solo en el comprender y manejar lo técnico sino también en analizar la realidad del contexto laboral para ubicar las necesidades del mercado y así contribuir desde el proyecto.

En el caso del tecnólogo de Ilustración para producciones audiovisuales promueve a La ilustración como un protagonista en la industria de la producción audiovisual y la comunicación gráfica tanto en Colombia como en el resto del mundo. Las nuevas tendencias visuales, el avance tecnológico y la necesidad de **comunicar** de manera innovadora y contundente a las nuevas generaciones, han hecho que se genere un gran foco de atención sobre esta área de desempeño. El programa Tecnólogo en Ilustración para Producciones Audiovisuales busca brindar al sector productivo Nacional e Internacional en general herramientas para el desarrollo de contenidos ilustrativos que apoyen la industria audiovisual. El objetivo es formar mano de obra calificada que genere contenido a través de la imagen realizando soluciones a procesos como la creación de *Storyboard*, *Color Script*, Pintura Digital, Diseño de Personajes, Narración Gráfica, Ilustración Digital y Análoga, en pro de que también puedan ejercer como ilustradores, asistentes de producción, directores de arte y productores de animación. Para lograr dicho fin, se

realizará la apropiación de conocimientos y conceptos técnicos por medio de un proyecto cómic y/o la Novela Gráfica en medio digital e impreso, siendo el cómic en los últimos tiempos un producto inmerso en la industria audiovisual y editorial a nivel local e internacional. (Ver Formato 1.)

Para la verificación de que un proyecto formativo tenga una lógica dentro del proceso de formación el instructor realiza el seguimiento por medio de un plan de trabajo que en si es un cronograma por el cual, tanto el aprendiz como el instructor, consignan los productos a entregar durante el trimestre de formación y les permite generar a las dos partes acciones de mejora en caso de ser necesario. (Ver Formato 2.)

2.4.1. Guía de aprendizaje

Es un recurso didáctico que es creado por el instructor con el ánimo de facilitar el aprendizaje en el aprendiz por medio de actividades que permitan desarrollar las competencias del programa de formación. En (Guía de desarrollo Curricular,2013). Se incluye también lo actitudinal, lo cognitivo y lo procedimental, con el fin que el aprendiz logre los Resultados de aprendizaje en los Programas de Formación. Esto se articula con que las guías deben tener procesos que den cuenta de su formación con otras áreas del conocimiento (Guía de desarrollo Curricular,2013): “El aprendizaje por procesos con base en una didáctica holística, con características de investigación. En cuanto a su estructura, se sustenta en el diseño de actividades sistémicas que los aprendices desarrollan tanto individual como colaborativamente.” (p. 39). Esto significa que la formación debe abarcar al individuo de forma integral y adicional a ello, generar una apertura a otras áreas del conocimiento. También en la guía de aprendizaje

(Guía de desarrollo Curricular,2013) dotan de: “sentido al aprendizaje al orientar al Aprendiz a que lo practique y transfiera a situaciones reales de su vida tanto productiva como social”

(p.40). promoviendo una relación estrecha con los valores. Sin olvidar la autoevaluación y la evaluación durante el proceso.

CAPITULO 3. TRAVESÍA DE ENSEÑANZA ENTRE MENTOR Y LOS TELÉMACOS DE ILUSTRACIÓN.

El ilustrador



Figura 8. Imagen 8. Ilustración elaboración propia (2019)

3.1. Metodología

La mentoría en la creación de cómics es un proyecto que busca por medio de la investigación acción educativa mejorar la práctica de enseñanza del instructor de ilustración para que este a su vez potencie la capacidad creativa en sus aprendices a partir del dibujo y la ilustración. La conveniencia de la investigación acción educativa para el instructor se genera al poder observar de forma sistemática y reflexiva sus problemas al momento de enseñar examinando sus actividades, formas de evaluar, y pensar el aula con el ánimo de crear estrategias que mejoran su práctica. Parra afirma que: “es experimentar practicando, probar estrategias en la práctica, comprobando los puntos conflictivos que existen en la clase” (2009, p. 120).

Al realizar este tipo de investigación el instructor mejora la práctica de enseñanza y se beneficia al transformarse en un investigador reflexivo capaz de innovar al buscar mejoras en su práctica que fortalecen también la institución y los aprendices en este caso. Parra (2009): “debe dar cabida a la participación de todos los demás agentes que intervienen como partícipes de la situación que se quiere mejorar: a recurrir a las teorías que considere pertinentes haciendo de ellas una incorporación crítica a su quehacer educativo” (p. 25).

Para buscar la respuesta al proyecto el instructor asume la posición de mentor trazando una travesía de enseñanza que condensa las estrategias de mejora para que los aprendices del tecnólogo de ilustración para producciones audiovisuales vivan su proceso de dibujo e ilustración por medio de la travesía que inspirada en la relación entre Mentor y el hijo de Odiseo Telémaco. Se convierte la travesía en una experiencia de enseñanza técnica y personal con el objetivo de que puedan mejorar su capacidad creativa al involucrarse desde su vida en el proyecto formativo de Cómic. Cabe mencionar que la travesía de enseñanza se fortalece y tiene implícita los siguientes formatos Sena: Guía de aprendizaje, lista de chequeo, rúbrica de

evaluación, proyecto formativo y plan de trabajo pues permiten planear, ejecutar y evaluar el proceso llevado entre mentor y aprendices.

3.2. Inicio Plan de mentoría:

Es importante recordar que la ficha mentorizada 1884651 entró a primer trimestre bajo oferta cerrada y esta figura de ingreso implica que ninguno de los aprendices paso por una oferta de demanda social para acceder a un programa del SENA. Por dicha circunstancia, no presentaron pruebas de ingreso las cuales consisten en dos ciclos: el primero resolver un examen en línea donde se mide la comprensión de lectura y razonamiento abstracto y una segunda prueba donde se mide su nivel de dibujo por medio de la interpretación al ilustrar un texto y elaborarlo con la técnica que más le sea fácil.

Por tal circunstancia, ser jefe de taller implicó un reto que debía ser acorde con su ingreso y hacerlos sentir de entrada parte de la institución para que se comprometieran desde el inicio con su formación y sembrar una semilla de disciplina con trabajo en aula y autónomo que fuese capaz de establecer un ritmo de trabajo constante para adquirir las habilidades que un ilustrador necesita para entender las diferentes técnicas y su rigor. Al no tener las pruebas de ingreso es difícil medir el nivel de dibujo que tenían y, adicional a ello, debía dotarlos de esos insumos en el menor tiempo posible para que pudieran comprender a cabalidad el enfoque del tecnólogo, ya que en ocasiones, al no saber el perfil de egreso del programa que busca capacitar a personas que sirvan para ilustrar *storyboards* de producciones audiovisuales y sacar los conceptos de arte genera un sin sabor para algunos aprendices que pensaron de que se trataba de artes plásticas en el transcurso del tecnólogo.

Para este fin, se decidió construir un Plan de Mentoría para fomentar la creatividad utilizando estrategias de enseñanzas que propone la mentoría como fin educativo que son apoyar, orientar, asesorar, motivar y dar confianza acompañado de recursos que son base: el consejo, la emulación, la práctica constante, el diálogo, el establecimiento de compromisos de forma individual y grupal, la repetición, la organización y el seguimiento por parte del mentor y aprendices para verificar el cumplimiento del proceso de enseñanza. Esto no fue una labor fácil considerando que en la planeación del tecnólogo que va trimestre a trimestre se adaptaron muchas de las actividades en los recursos que ofrece la institución, tales como: guías de aprendizaje, listas de chequeo, rúbricas, planes de trabajo y plataforma *blackboard* a un modelo de mentoría grupal que se fundamentó primero en dar herramientas de forma individual para luego construir en grupos bajo los proyectos formativos desde el contexto, público objetivo o realidad social para la industria gráfica y audiovisual enmarcado como lo menciona lo estipulado en el Manual de Orientaciones Para La Planeación Pedagógica De Los Proyectos (2013) en el Desarrollo Humano Integral mediante procesos de aprendizaje.

3.3. Inducción de Aula, las reglas básicas

El SENA dentro de sus dinámicas de ingreso enfatiza en la inducción puesto que allí se da la ruta de comportamiento, obligaciones, derechos, deberes a los aprendices y a la vez se les da herramientas a nivel histórico y se les da a conocer la importancia que tiene el SENA en Colombia. Esto con el objetivo de que los aprendices tengan un sentido de pertinencia frente al mismo y asuman también con responsabilidad esta oportunidad educativa. El proceso de inducción se realiza durante una semana en la cual los aprendices visitan los ambientes de

formación, conocen sus instructores y se capacitan por medio de actividades que les permiten reconocer su papel de aprendices en el centro de formación.

Los dos últimos días de esta semana de inducción se da un espacio específicamente para que tanto aprendices y jefes de taller se presenten en el ambiente de formación donde se realizarán las sesiones y se exponga el proyecto formativo por fases que en el caso de ilustración para producciones audiovisual es realizar una animática de un Cómic o libro ilustrado que logre aportar al patrimonio material e inmaterial colombiano. En este espacio construí un decálogo inicial que se relaciona de la siguiente manera.

10 PASOS PARA SER UN EXCELENTE APRENDIZ ILUSTRADOR

- 1) Durante estos 18 meses deben ser conscientes de que el tiempo dedicado a las labores ilustradas es por una hora de clase por dos horas de práctica en casa. No importa que vivan a largas distancias y vengan de colegios en donde su formación fue meramente teórica es la única manera de tener un nivel básico durante el tecnólogo y superlativo al final de este en relación con todas las técnicas de ilustración que aprenderán.
- 2) Las actividades son evidencias entregables en productos que serán evaluadas por rúbricas para dar lugar a la objetividad y no a la subjetividad teniendo en cuenta que en la ilustración los alumnos deben obedecer a necesidades de un cliente y es precisa. Por ello, los alumnos que están iniciando deben dejarse corregir y autoevaluar su proceso.
- 3) La puntualidad en el horario de clase es fundamental para forjar una sincronía en toda la ficha y evitar perder contenidos de sesión de formación. Aunque se tenga el horario de 6 a 10 a.m. de miércoles a viernes es el mejor momento para que los alumnos disfruten de un

ambiente colaborativo en donde cada uno es protagonista y debe resolver sus dudas técnicas y conceptuales.

- 4) Ilustrar también es investigar: se menciona esto a causa de que para muchos de nosotros el oficio contemplativo de copiar una imagen de un ilustrador conocido es suficiente para considerarnos creativos, pero no es así. Si no se construimos contenido por medio de la lectura, el cine, el audiovisual, el consejo, la práctica no serán competentes en el mercado que busca contenidos originales y originales significa no hacer *fan art*.
- 5) Repetir cuantas veces sea necesario una ilustración: así como cuando en el colegio la profesora de literatura nos pasaba un texto con correcciones en bolígrafo rojo y a partir de la misma empezábamos de nuevo otro texto; así funciona la ilustración.
- 6) El trabajo colaborativo es fundamental para entender el rol que debemos tener en la industria. Serán ilustradores para la industria audiovisual y ello demanda que son el primer eslabón en la cadena de producción por medio de sus *storyboards* y desarrollo de conceptos de arte no deben atacar ni subestimar a sus compañeros. Es frecuente que aquellos que son subestimados por sus propios compañeros en un principio, al final del proceso logran sobrepasarlos porque fueron conscientes de que venían a aprender.
- 7) El instructor mentor y jefe de taller seré yo y ello implica que tendré una labor en la que ustedes me permitirán entrar en sus vidas y también darán paso a que les exija desde las capacidades que ustedes no creen que son posibles desde la mentoría.
- 8) El trabajo de ilustración es finito y debe ser entregado en fechas estipuladas: ánimo y siempre entreguen sé que tienen lo mejor para dar de ustedes.
- 9) El dialogo y el respeto son pilares para cada comprensión de herramientas.

10) Nunca dejen de perseverar por ser profesionales en el área de ilustración, sugiero que contemplen que cada cosa que ven en clase como una oportunidad a futuro la razón de ello es que no saben en qué momento la van a utilizar. Simplemente si dejaste de aprender anatomía porque fuiste flojo al aprender músculos quizás el día de mañana te salga un contrato de ilustración científica en donde debas ilustrar un atlas del cuerpo humano y tengas que decir que no.

Esta inducción con reglas tuvo como objetivo trazar reglas para que entendieran que se trataba de un proceso progresivo y que debían poner de su parte en cada actividad y entrega propuesta en el plan de trabajo. (Ver Formato 2.)

Después de la lectura y explicación del decálogo se expuso un trato basado en el reconocimiento individual (Ver Infografía 1). Esto con el objetivo de identificar el contexto de cada aprendiz y adicional a ello de que se reconocieran entre ellos. Esta presentación se extendió por más de una hora con los aprendices dado que en la semana de inducción no habían pasado por este tipo de preguntas y todos como ficha se quisieron enterar de la vida de sus nuevos compañeros.

Esto me permitió observar que toda la ficha comenzó a verse como aprendices semejantes que querían capacitarse para cumplir un sueño de pregrado que no se dio por cuestiones económicas o familiares y que adicional a ello el SENA les iba a permitir cumplirlo por medio de recursos gratuitos y que su nivel de consciencia era coherente a que podría ser la entrada no solo al mundo laboral, sino que les iba a permitir cumplir su sueño. Esta caracterización dio sentido de igualdad entre ellos reevaluando que en este tipo de programas los egos evitan que

exista la escucha como valor agregado su formación y no se interesan por el otro y sus fortalezas. En mis experiencias anteriores la presentación no fue un dato significativo dentro del aula dado que el interés por la formación se evaluaba por medio de entregas y hoy se percibe que quizás corte procesos fabulosos en aprendices que tenían la intención y el interés por aprender de cero.

3.4. Construcción de Lazos.

Construir lazos de confianza en medio de la diferencia de edades frente a mi posición de mentor me hizo sentir cierta presión al principio por no saber cómo establecer una relación que fuera efectiva para que ellos mejoraran, pero también que se motivaran a contarme cosas de su vida para mejorar. Recordé que debía remitirme a Cyrulnik (2018) para actuar desde la escucha como herramienta de entendimiento. La Escucha para un mentor se convierte en un detonador de caminos al aprendiz al ser este un acto que incita a preguntar cosas que el aprendiz no piensa que se le podía preguntar y a eso me refiero con su pasado. 10 de los aprendices de la ficha 188651 tienen pasados marcados por la violencia interna del país y esto provocó una migración a la ciudad y el descubrimiento de un nuevo mundo en Bogotá. Cyrulnik (2018) menciona en video de la fundación BBVA que el pasado es determinante para definir el futuro en un niño ya que al pasar por un estado de inmenso dolor se renace gracias al amor y afecto de sus padres o familiares, y él transforma esa experiencia de vida que le define en la capacidad de solucionar momentos difíciles. Luego analizarlos a manera de legado bajo un proyecto de vida que por general, está inspirado en dar, es decir, dar aquello que yo no recibí para que otras personas o niños no sientan lo que yo sentí.

Este proyecto de vida está enmarcado por profesiones de la rama de la salud y las ciencias humanas entre ellas el arte. Por ello, decidí preguntarles mientras revisaba en pro de su beneficio su pasado y concluí que los debía abordar desde su historia de vida y no tanto de sus gustos gráficos y recalcarles por medio de referentes que pasaron por situaciones similares a la de ellos que se trata de investigar, no solo cosas que de golpe visual nos gusten por el color u anatomía, sino de investigarnos a nosotros mismos como unidad creativa. Un ejemplo de investigación personal son las novelas gráficas Maus, Persépolis y Virus Tropical donde cada autor con un estilo diferente expone su contexto que se vuelve global. También les recalco la pasión por el oficio de la ilustración. Ya que la ilustración es un mar de estilos gráficos que se gestan a partir de intereses particulares y referencias que sin darse cuenta pertenecen a uno como la forma de hablar o caminar. Para este fin, me valí de conversaciones cortas en los momentos de entregar actividades diarias en su libreta de bocetos que sirvió de compañera para registrar evoluciones gráficas.

3.5. Práctica de conceptos y principios de ilustración y cómic.

El apasionado



Figura 9. Imagen 9. Ilustración elaboración propia (2019)

Enseñar a usar herramientas y técnicas de ilustración siempre ha generado una cantidad de controversias entre docentes y estudiantes al pensar que para algunos se trata de un oficio que requiere disciplina y un interés personal atado al rigor de practicar en el taller mas no de un acompañamiento constante de un mentor que retroalimente el hacer y la generación de ideas por medio de la imagen. Esto provocó que en algunos casos la práctica empírica genere vacíos académicos que se ven reflejados en piezas ilustradas que carecen de sentido al realizar copias de series animadas o ilustradores reconocidos pero que no obedecen a ninguna necesidad del

mercado ni público objetivo. Y acá es donde el ilustrador debe pensar si quiere vivir de su oficio y dejar de estar en un estado contemplativo al ilustrar imágenes de otros y dedicarse a conceptualizar para generar contenido original y autentico que le haga ser diferente al resto, el sello personal o línea gráfica. Desde mi experiencia considero que es importante tener las dos ya que la pasión por aprender en el taller o espacio de trabajo y también el acompañamiento de la mentoría para acelerar procesos y fomentar la creación orientada a conseguir un trabajo remunerado evita quedarse en proyectos personales que a veces se quedan en el tintero por años.

Es importante mencionar que el oficio del ilustrador debe obedecer a las necesidades de un mercado y que, por ende, su formación debe ser fuerte no solo en el uso de herramientas y técnicas de dibujo, sino también en que se conviertan en intérpretes de información. Dicho de otro modo, así como los músicos convierten en sonidos las partituras o el pastelero convierte el polvo de harina en pasteles solidos de colores, el Ilustrador debe tener la capacidad de transformar en imagen, música, textos, naturaleza, números, entre un sinfín de ciencias con el objetivo de que todo aquel que intente comprender una información la complemente por medio de la narrativa ilustrada; se trata que el ilustrador también narre por medio de la imagen.

Para que mis sesiones de formación también tuvieran el equilibrio entre práctica y oficio decidí primero en dotar a los aprendices de las técnicas de ilustración básicas como lo son el lápiz grafito, lápices de color junto con otras dos que son industriales ecoline y Bolígrafo por medio de actividades de representación contempladas en el plan de trabajo (Ver imagen 16.).

3.6. La experiencia del museo: una visita a la historia de la ilustración.

El visitante



Imagen 10. Ilustración elaboración propia (2019).

El Museo es un elemento clave en la cultura de un país, una ciudad, un tema, una época o una institución al ser una vitrina de objetos, documentos e imágenes que son la historia y memoria de estos. Al especializarse los museos por temas específicos generan un discurso narrativo con un contexto e historia generado desde sus salas de exposiciones y así convertirse en documento transmedia donde guías, herramientas digitales, textos, esculturas, infografías, pinturas, vitrinas entre otras, permiten al visitante estar inmerso en un libro abierto donde el contenido debe ser leído de una forma orientada para entender todos los significados encontrados en la curaduría de la exposición. Por esta razón, para el ilustrador en proceso es importante conocer estos espacios

ya que allí aprenderá y comprenderá no solo la historia y el contexto de una época o tema, sino que entenderá la ilustración como parte de un todo. Ya que la ilustración siempre servirá de complemento infográfico o en casos significativos serán la exposición misma que condensa una historia o narrativa.

Un ejemplo de ello es la sala de exposiciones de gráfica en Colombia en el Museo del Banco de la Republica en la sede Bogotá, al realizar un recorrido por los principales exponentes de la ilustración en diversos medios desde periódicos hasta afiches para los juegos panamericanos de Cali. El visitar el museo es una actividad pertinente anidada al tema de historia del arte y la ilustración que los aprendices deben ver durante el primer trimestre de formación al ver de primera mano dibujos e ilustraciones y les permite comprender la técnica, el material, el papel o soporte donde fueron ejecutadas, sumándole a ello el proceso que el ilustrador tuvo que pasar para condensar una idea en una imagen. También y quizás el elemento más importante acá es que tanto solo 5 de los 21 aprendices visitaron un museo y al venir de sectores vulnerables esta actividad se convierte en un ejercicio de memoria y ello les dio una apertura para querer su territorio y valorar el proceso de ilustradores como: Oscar Muñoz, Juan Cárdenas, Juan Antonio Roda, Santiago Cárdenas entre otros (Ver Imagen 17.)

3.7. Experiencia personal como ilustrador y anécdotas con muestra de portafolio.

El mentor tiene la característica de ser una persona con una trayectoria y experiencia de vida significativas validadas en su discurso por medio de textos, documentos, exposiciones y en el caso de mentor instructor de ilustración es un portafolio de ilustraciones que den cuenta su línea gráfica y los procesos de estas. Otro aval de sus discursos y prácticas de mentoría son los

aprendices casos de éxito que replican de forma oral lo aprendido del mentor y fomentan a que amigos vean formación con ese mentor. Durante la época del renacimiento en Italia, esta figura de mentor era recurrente en artistas como Miguel abrían convocatoria para que artistas emergentes les ayudaran a construir o pintar sus obras y mientras Miguel Ángel dirigía la obra aprendían de sus técnicas y procesos. Al final del proceso Miguel firmaba sus obras cuando tenía este tipo de aprendices “Dirigido por Miguel Ángel”.

El acto de observar y practicar al lado del mentor tiene doble propósito permitiendo que mientras el mentor trabaja o muestra sus piezas comienza a narrar sus experiencias en trabajos anteriores o aciertos y desaciertos logrando cautivar al aprendiz para evitar cometer los mismos errores o crear un método de trabajo influenciando por él mentor. Metzger y Walther (2015) dan un ejemplo de este tipo de práctica con Vincent Van Gogh (1853-1890) pintor de Países Bajos recibía mentoría por parte de su hermano Theo mediante cartas que motivaban y daban luces a Van Gogh para que progresara y avanzara en sus dibujos y pinturas. Aunque el trabajo de Theo fue epistolar mantuvo por medio de la retórica un aprendiz con un flujo de trabajo constante y con el compromiso de cumplirle a Theo también auspiciaba la carrera de Van Gogh.

En el aula se utilizó el recurso de mostrar el portafolio de ilustrador como elemento detonante de experiencias personales para que los aprendices dirigieran su mirada y proyecto de vida en los siguientes tres elementos:

Experiencia de vida: Donde se narra el paso de un colegio técnico a estudiar artes visuales en la Universidad Distrital, mientras trabajaba los fines de semana vendiendo ropa o realizando

ilustraciones para festivales populares y el cómo actualmente he pasado por cobrar mal un trabajo hasta exponer en otros países por medio de la disciplina y persistencia.

El proceso creativo: Se muestra el portafolio de Fabian ZARTA⁵ para explicar el nodo entre mi infancia al ver series de animación de la Warner Bros, Hanna Barbera y los Comics de TIN TIN. Y lo que realizo ahora mostrándoles a los aprendices que tanto al visitar un museo como observar series de animación se generan raíces y sentimientos de pertinencia entorno a nuestra memoria y que, por ende, el trabajo de ilustración debe tener un componente personal que es propio de la creatividad por medio de un proceso donde se reúnen elementos del pasado y presente de forma simultánea para generar una idea que capture lo que se desea representar. Después de apelar a la memoria paso a mostrar el proceso de conceptualización en el que a partir de frases descriptivas de un espacio o apuntes de dibujo construyo un boceto para luego pasar a la parte de color y texturización.

Viviendo de la ilustración: El cliente para el ilustrador es una de las razones de ser y la naturaleza de sus peticiones son de carácter objetivo por medio de un requerimiento escrito que incluye una intención comunicativa, grafica; un público objetivo con el objetivo de que la ilustración sirva como complemento a un texto o información en diversos medios. Por ende, el ilustrador debe atender a este requerimiento con un paso a paso para medir su flujo de trabajo y entregar en fechas estipuladas por el cliente. Aunque en ocasiones las cosas no resultan ser tan técnicas y el ilustrador se debate entre entregar un producto con todos los estándares explicitados en el requerimiento escrito y hacer caso a los cambios del cliente de último momento. Si así es el

⁵ Portafolio Fabian ZARTA <https://www.behance.net/fabianzarta1>

cliente en ilustración es una persona dispar que ocasiones, aunque entregue el requerimiento y se presume que todo lo escrito allí es la última intención al ver la ilustración puede irse al extremo e ir en contra de lo estipulado para sentirse identificado con la imagen. Este tipo de comportamientos son frecuentes y el ilustrador debe saberlos llevar para que tanto él como su cliente estén felices. Desde mi experiencia personal use anécdotas que me sucedieron con clientes mediante una charla que se realizó desde la Asociación de Ilustradores de Colombia.

3.8. Visita de egresados notables de ilustración:

El mentor al ser guía de un proceso de enseñanza debe buscar las respuestas o dar las pautas para que sus aprendices puedan encontrarlas en diferentes medios bien sea al capacitarse de forma autónoma por medio de visitas a bibliotecas, conversar y aprender con expertos en el tema o en el mejor de los casos que el mentor busque egresados que fueron aprendices de él y hoy cuentan con un reconocimiento desde su trabajo. Por lo tanto, el mentor aunque tenga un bagaje de experiencia en técnica e historia del arte, desconoce sobre todas las experiencias posibles en ilustración pues es un universo muy amplio y cada ilustrador ha trabajado en diferentes agencias, editoriales o trabaja de forma independiente y su proceso tiene una sintonía que va acorde a los trabajos que tiene o ha tenido. Por tal circunstancia, se decidió invitar a egresados notables que pudieran aportar por medio de sus experiencias y oralidad a los aprendices consejos y aventuras sobre el ser ilustrador. A continuación, relaciono los perfiles de los ilustradores invitados.

Heinz Jany: Profesional en Diseño Gráfico y Especialista Tecnológico en Diseño de Videojuegos, enfocado en el área de identidad, diseño y producción de contenidos multimediales e ilustración. Docente de la Escuela de Diseño de la Universidad Politécnico Grancolombiano.

CEO y Director Creativo en INFINITO – Productora de Contenidos Multimediales Miembro fundador y Representante Legal de la Asociación de Ilustradores de Colombia.

Jennifer Gutiérrez: Profesional en Diseño Gráfico y Especialista en ilustración creativa SENA, enfocada en el desarrollo de ilustración para producciones Audiovisuales, actualmente es Diseñadora y realizadora de Contenidos Digitales para el Teatro Nacional La Castellana y Fanny Mikey

Jhonny Trujillo: Tecnólogo Multimedia SENA, estudiante de 8 semestre de Diseño Gráfico y especialista en Ilustración Creativa SENA. Su trabajo en agencias le ha permitido trabajar para marcas como: Bavaria, Canon, Cemex, Fondo Nacional del Ahorro actualmente trabaja para la Agencia Ms Crea.

La visita de egresados tuvo una duración de 4 horas donde cada uno exponía el portafolio, tiempo de práctica, sus mejores proyectos y sus peores procesos. Sin olvidar todo el esfuerzo que realizaron en el SENA, trabajo, Universidades, agencias, y editoriales para estar ahora viviendo de ilustrar y gozando de un reconocimiento avalado por instituciones y agencias que admiran su trabajo. De esta charla nacieron dos valores agregados que jamás pensé responder con tanta tranquilidad a mis aprendices por medio de los egresados el primero fue la incertidumbre sobre su futuro profesional que terminó para muchos al recibir estos testimonios generaron una esperanza profesional anidada al mundo de la ilustración al verse como pares o colegas en un futuro. Y el segundo fue que, sin querer Heinz, Jhonny y Jennifer fueron persistentes en su discurso al verme a mi como el líder de aula y que era necesario que se dejaran guiar por para

mejorar como ilustradores. Este respaldo por parte del egresado fue determinante para el resto de las sesiones de mentoría, ya que el mentor debe inspirar una influencia de hermano Mayor a los aprendices por medio de acciones y testimonios que avalen su hoja de vida. Al respecto Carr (1999). sugiere que la mentoría debe mostrar la cultura de la organización o comunidad en donde el aprendiz se desenvuelve al generar un vínculo emocional logrando reciprocidad entre mentor y aprendiz. Y visto lo propuesto por Carr, los egresados le dieron un sentido de vida seguir perteneciendo al SENA formándose conmigo en el aula dados los resultados de sus pares.

Por otro lado, Quintero (2016) menciona que el mentor debe ser una persona que aliente e inspire para la vida puesto que en ocasiones el aprendiz en el periodo académico puede presentar desinterés o duda y debe buscar la estrategia de indicar primero que el desinterés puede ser normal y en segunda estancia mostrar la alternativa positiva de la constancia que en este caso fueron los egresados al manifestar su malestar en algunos periodos de cansancio o duda y luego lo positivo que fue haberse mantenido (p. 68).

3.9. Emulación desde la guía de aprendizaje y sus pasos para ilustrar un cómic:

Para el SENA, la guía de aprendizaje es uno de los insumos principales para impartir formación al generar una ruta de enseñanza para que el aprendiz adquiriera los conocimientos frente a una técnica o tema a medida que la va desarrollando en un rango específico de horas y en donde el instructor debe acompañar al aprendiz para que por medio de las evidencias de aprendizaje que se generen y se compruebe que el aprendiz asimiló y desarrollo lo planteado en la guía. Desde mi experiencia personal previa a la investigación, de esta mentoría mis guías de aprendizaje estaban estructuradas para que el aprendiz por medio de la autogestión logrará

comprender una técnica de dibujo o ilustración utilizando un paso a paso que consistía en un primer momento de reflexión personal donde le preguntaba al aprendiz sus conocimientos previos o experiencias frente a un tema. En segundo momento daba conceptos específicos de dibujo e ilustración enunciados durante el desarrollo de la clase para que aprendiera a usar una herramienta. Un tercer momento posterior describía un *brief* para que ejecutaran una ilustración que fuese capaz de evidenciar lo propuesto en la guía (Ver Formato 3).

Esta forma de estructurar una guía debió ser evaluada ya que coartaba la creatividad de los aprendices por grupos al generar ritmos de trabajo cansinos provocando y dando más del tiempo estipulado por mi parte para desarrollar la guía. A esto se sumaba el agravante de que los aprendices decidían dividirse el trabajo de forma individual sin ser conscientes del propósito y la construcción de la actividad, afectando las sesiones de clase al no poder retroalimentar el trabajo en equipo de forma significativa y que también se generaran fricciones al permanecer en grupos más de las 2 semanas que duraba una guía en ejecutarse. Además el tiempo de desarrollo de la guía de aprendizaje era superior lo que va en contravía de las sesiones de formación SENA que deben tener una intensidad de horas acorde con los tiempos estipulados en la planeación pedagógica y plan de trabajo, donde el tiempo es vital para que el aprendiz adquiera una competencia por medio de evidencias y demuestre un resultado de aprendizaje. Esta situación fue crucial para darme cuenta de los siguientes elementos para construir una nueva guía que pudiera captar el espíritu de mentoría grupal con una fuerte dosis de trabajo colaborativo para desarrollar soluciones creativas por medio de un cómic:

- 1) Debía tener una estrategia de enseñanza que fomentara la creatividad por equipos por medio de una ejecución en aula y sitios de investigación de fácil acceso a los aprendices para generar interés mientras encuentran respuestas a preguntas de un contexto y no solo reflexionar por medio de la memoria.
- 2) El mentor instructor debe estar involucrado desde el inicio, la ejecución, y la conclusión del proceso para que los grupos mantengan una estructura por roles y no adquirida de forma individual para resolver una actividad.
- 3) El proceso de construcción técnico y conceptual de una actividad debía contener parte de observación por medio de referentes teóricos y muestra técnica de mi parte para demostrar de que eran capaces de ejecutar a partir de una instrucción y no encontrar respuestas en un glosario de conceptos y ejercicios que solo les permitían comprender una parte de la técnica. Este ejercicio de demostración es propio de un mentor al justificar la teoría con el hacer para validar la técnica.
- 4) La relación con el grupo debía ser persistente de mi parte para darles respuestas que estuvieran anidadas a sus intereses personales. Es decir, que si surgía una duda técnica para emular a un gran ilustrador yo pudiera darles esa instrucción técnica o teórica para lograr un resultado similar.
- 5) Debía tener un proceso escalonado donde al avanzar no solo se gestionará el hacer técnico, sino que pudieran conceptualizar el uso del material por medio de una idea que fuese entendible para un público específico asumiendo que si son ilustradores deben responder a una necesidad del mercado.
- 6) Valorar el proceso de construcción de una ilustración en la guía como un elemento de comprensión de contenidos y, por ende, se debía documentar en fotografías.

- 7) El resultado final debía exponerse en un contexto de aula para mostrar la conceptualización y ejecución de la guía con el ánimo de atribuir el conocimiento generado por medio de las evidencias a cada grupo utilizando un representante como expositor.

La creación de la guía estuvo constituida por lo planteado en el proyecto formativo al desarrollar y abordar al cómic como principal elemento capaz de capturar cada una de las competencias y resultados de aprendizaje estipulados en el programa de formación. (Ver Formato 4.), los cuales buscan formar al egresado del tecnólogo en ilustración y producciones audiovisuales con unas destrezas y conocimientos propios del sector de cine y televisión al nivel requerido del entorno digital y global actual realizando: bocetos, paletas de color, diseño de personajes y escenarios, interpretando e ilustrando guiones plano a plano, maquetando ideas desde el dibujo, colorizando escenarios, entintando y, sobre todo, creando contenido original a partir de su capacidad de interpretación de textos e ideas no sin antes olvidar que sea un ser integral que opera con principios de ciudadano librepensador y con una capacidad crítica, solidaria y emprendedora en pro también del sector empresarial.

El pensamiento creativo acá toma un papel importante al dar la oportunidad al aprendiz de generar resultados de forma consciente para mejorar habilidades ya aprendidas en beneficio de una idea planteada en su proyecto formativo, que en este caso es el desarrollo de un Cómic histórico desde el contexto barrial Waisburd (2009) menciona que el pensamiento creativo modifica y desarrolla algo al introducir una idea que se caracterice por brindar soluciones para mejorar la calidad de vida personal o social. Por lo tanto, al situarlos en el barrio se les está dotando de una realidad perceptible para ellos en cuanto a: vivencias, arquitectura, personas, y

experiencias. Para luego llevarlos al pasado indagando en cómo construir con imagen algo que existió pero que solo se preserva desde la oralidad, un recurso fotográfico o textual en su barrio. Y al establecerlo así se genera un vínculo que modifica y se desarrolla desde una pieza visual con la investigación que tiene recursos sociales de construcción como el: visitar personas con la memoria del barrio, tomar fotografías actuales para entender la geografía y bocetando sobre su posible pasado. Todo ello con el objetivo de comprender una realidad social propia del patrimonio inmaterial. Dicho de otro modo, la solución creativa promovida desde la guía de aprendizaje debe es mirar al pasado para entender el presente del contexto de su ciudad o barrio contribuyendo a que no solo ellos como aprendices se inserten como ciudadanos, sino que puedan narrar desde sus habilidades de ilustración una historia que perdure en un público objetivo.

Al pensar en ese fin de construcción creativa por medio de una investigación al pasado de su barrio, decidí en mi labor como mentor tener una postura absorbente en el primer mes de formación para que ellos tuviesen el único estímulo al mejorar en su forma de dibujar. Esa posición que fue absorbente exigía un desarrollo de actividades motrices finas como el cortar, el pegar, el trazar, el coser y el colorear junto con conceptos de composición, narrativa y teoría del color mediante dinámicas que permitieran ilustrar sin necesidad de usar una referencia realista. Puesto que al ser una ficha cerrada era consciente de que debían volver a ser niños para concebir la ilustración como un lenguaje de representación más no como una imagen realista cercana a la fotografía.

La actividad que mejor recogió este evento fue el diseño de un personaje sin boceto previo con tela, botones, agua e hilo utilizando como referencia visual el estudio de animación Laika quienes han realizado películas como Coraline o Boxtrolls en la técnica de fotografía cuadro a cuadro y personajes creados a partir de este tipo de estructura conocida como Bricolaje que consiste en ensamblar diferentes materiales para crear piezas y objetos. El proceso de esta actividad fue excelente al generar sobre ellos una concentración en el oficio y el hacer para crear un personaje y su tiempo de ejecución fueron 4 horas para que luego ilustraran ese personaje en la habitación de cada aprendiz. La habitación de ese espacio que se considera íntimo y en el cual cada aprendiz habita la mitad de su tiempo, ahora da la bienvenida a la ilustración desde su hacer profesional por medio de un personaje. Quise que fuese así al recordar que para muchos de ellos el espacio de taller no existe por sus condiciones socioeconómicas y era importante generar un vínculo con su creación y el lugar donde también iban a comenzar a crear.

Esta analogía se les fue expuesta en clase y representada en historias de ilustradores y pintores con datos de Metzger y Walther (2015) que narran como Van Gogh dibujaba su habitación donde también pintaba para que su hermano Theo conociera donde se estaba hospedado y hoy con ilustradores japoneses que trabajan en pequeños espacios.

Fotografías proceso creativo*Figura 11. Imagen 11. (2019).*

Después de ingresar a su habitación como espacio de creación e íntimo me anime a explicarles las siguientes técnicas: grafito desde los conceptos de iluminación, lápices de colores desde la teoría y bolígrafo con perspectiva. Para un total de tres técnicas y tres conceptos de dibujo. Se añadió la teoría e historia del arte por medio de clases magistrales y exposiciones que narraban a manera de chisme cada nimiedad de un artista o suceso histórico con el fin de que esa información se convirtiera en referente para reunir piezas visuales por asociación y realizar una ilustración teniendo en cuenta técnica, concepto, historia y referentes. Respecto con los chismes son más anécdotas por las cuales diversos artistas pasaron para crear una obra, un ejemplo de ello es que el azul de ultramar en óleo solo conseguía en marruecos y los pintores españoles pasaban hasta el otro lado del mar para conseguirlo y, por ello, su nombre. También de que la revolución industrial trajo consigo la pintura en tubo permitiendo a los pintores impresionistas salir del estudio y pintar al aire libre sin temor de que sus pigmentos se dañaran al transportarlos de una, ya que anteriormente guardaban los pigmentos en tripas de

algún animal, también de que la invención de la cámara fotográfica dio pie a que se dejara de representar la realidad desde el dibujo y la pintura y se fomentara el uso de la mancha en el impresionismo y expresionismo para capturar la esencia de la luz por medio del color.

Estos datos eran muy enriquecedores en el aula ya que los aprendices valoraban cada sustrato que tenían en sus manos y mencionaban que hubiese sido algo loco estar en un espacio preparando y macerando los materiales para luego crear, también de que el dibujo puede ser un lenguaje mucho más amplio en cuanto a estéticas y que es más válido comunicar desde el dibujo. Esto me validó para tener la oportunidad de decirles que somos afortunados de estar en este momento de la historia donde tenemos miles de materiales a nuestras manos y que ellos como ilustradores debían concentrarse en comunicar desde un contexto y que así entendieran las herramientas y técnicas para construir y no las vieran como un fin al momento de crear.

Después de reconocer su habitación como espacio de taller y que ellos como aprendices entendieran su hábitat. En la enseñanza del lápiz grafito utilice ahora el recurso temático del bodegón, pero a manera de vanitas. El vanitas en si tiene forma de bodegón por su forma de composición y elementos, pero tiene la particularidad de que son el pensamiento y gustos los que se ven representados del artista desde los objetos elegidos. Posteriormente, de explicar el lápiz grafito con muestras técnicas de simulación los invite a que construyeran un vanitas en donde se vieran reflejados sus gustos y pensamientos por medio de objetos que tuviesen en su casa. El resultado de ello fue una conversación uno a uno en sus mesas de trabajo para que me explicaran del porque representaban su forma de ser. Algunos de los aprendices se fueron por sus deportes favoritos u algunos condensaron toda su vida con elementos. Un ejemplo de ello es

lo siguiente (ver Imagen 15.) donde un Aprendiz que es apasionado por caminar e ilustrar dibuja en su vanitas unas gafas de sol acompañado de una pluma y un reloj. Si bien en el primer ejercicio se trabajó la habitación como taller ahora estudiaba su forma de generar soluciones desde sus experiencias. Es necesario recurrir a este tipo de recursos de mentoría con el objetivo de establecer una relación con ellos amena y un vínculo que este entre lo personal y lo profesional.

Por ende, este ejercicio me permitió conocerlos y adicional a ello ser muy riguroso en la aplicación de la técnica para que entendieran los conceptos de luz, volumen y sombra. Y por último ejercicio individual se usó la teoría del color aplicada al concepto de estaciones climáticas por medio de lápices de color. El objetivo de esta actividad era que entendieran por medio del color las diferentes sensaciones térmicas que podían generar en un escenario. En esta ocasión me remití como mentor desde una exposición de genero histórico y técnico para mostrarles que los ilustradores no son solo intérpretes de textos sino también de sensaciones y elementos que en muchas ocasiones no son fáciles de ilustrar al no ser tangibles y que ello les obligaba incluso a generar escenarios impensados. Un ejemplo en el contexto histórico de este tipo de dinámicas fue lo sucedido en el movimiento surrealista y donde los ilustradores y pintores recurrían a representar sus sueños a partir de la interpretación y el expresionismo donde los ilustradores y pintores representaban las sensaciones generadas al estar en un estado de guerra. Desde el aula los aprendices entendieron lo complejo que estar en la construcción de un escenario al estar desde la idea, el boceto, perspectiva, captura de sensación lumínica y térmica para finalmente ejecutar una imagen. Esto les dio a ellos un respeto al proceso y dejar de ver las cosas fáciles e investigar todas esas variables y que los aprendices dejasen en un primer

momento de concebir a la ilustración desde el placer de dibujar, olvidando así un enfoque investigativo e interpretativo. Estos tres momentos de creación que se gestaron desde lo autobiográfico, el contexto y el entorno promovían soluciones creativas desde las experiencias personales y tenían un marco referencial desde el pensamiento creativo artístico en donde ahora el aprendiz proponía desde las herramientas aprendidas en el aula, su contexto como agente imaginativo para configurar nuevos escenarios y personajes y su biografía como una referencia visual y de contenido con una carga histórica que funciona a manera de marco teórico o estado de arte para crear. El proceso de investigación para crear.

En estos tres momentos el proceso de mentoría tuvo en cuenta el fortalecimiento por las raíces del individuo al reconocerse como parte activa de la sociedad y su vocación por ser ilustrador a partir de sus gustos personales. Donde mi papel de mentor en esta primera fase de identificación fue el de estimular respuestas acordes a las experiencias del aprendiz frente a las técnicas abordadas. El mentor como una persona que no da la respuesta literal pero que debe velar por el aprendizaje autónomo para que de esa manera el futuro ilustrador genere un paso a paso para encontrar soluciones creativas desde la investigación, el aprendizaje técnico, la práctica y resultado de combinar todo en una ilustración. La forma de evaluar su avance individual se vio intermediada por medio de rúbricas que contenían el nivel técnico a la hora de entender el material, el nivel conceptual frente al desarrollo de una idea por medio de la investigación y también la originalidad de la propuesta. Las rúbricas fueron fundamentales para que los aprendices vieran con objetividad su labor y evitar las subjetividades frente a la ilustración realizada. La subjetividad percibí que era un factor común en la ficha que genera un vínculo emocional frente al esfuerzo y el tiempo que tardaron versus la calidad y ello en un

principio perjudicó su proceso como ilustradores, pero luego de que entendieron mi papel como mentor al confrontarlos en una cadena de producción en la industria se fijaron de que era necesario esforzarse y que adicional a esto la ilustración cumpliera estándares de calidad para que su inmersión en el mercado laboral sea más efectiva. Las rúbricas en esta oportunidad aparte de medir la calidad de las ilustraciones también contenían comentarios para que avalaran por medio de referentes de ilustración un nuevo camino a tomar. Con lo anterior me refiero a comentarle al aprendiz: “Tu dibujo tiene una estética similar a la de un ilustrador de otra parte del mundo y creo que tú puedes medirte con él para ser mejor ilustrador imitando y mejorando su línea gráfica o estética”. Esto fue fundamental para que ellos dimensionaran la pertinencia de practicar y tomar ejemplos que generan influencia en su trabajo. (Ver Formato 10.)

3.10 Planteamiento y Desarrollo guía de aprendizaje

Posterior a esta experiencia se abordó el barrio desde una guía (Ver Formato 5.) teniendo en cuenta la mentoría grupal e invitar a los aprendices a pensar el barrio como sitio a investigar. Para así encontrar imágenes ilustradas por parte de ellos desde la guía de aprendizaje que sirvió como instrumento del seguimiento creativo en donde se pasó de una reflexión grupal sobre la historia del barrio hasta entender cada uno de los procesos de ilustración por roles: historietista, dibujante, entintador, y colorista. Para ello realizaron un estudio de su localidad para que la reconocieran como el sitio a ilustrar partiendo de una historia que fuese parte de esta.

Descripción de actividad.

Nombre:	Actividad Cómic Histórico
Lugar:	Centro para la industria de la comunicación gráfica.

Población:	Aprendices de sectores y barrios vulnerables de la ciudad de Bogotá.
Reglas de participación en la sustentación:	5 minutos para hablar, 5 minutos para preguntas. 3 minutos para conclusión por grupo.
Actividad	<p>Crear un cómic de su barrio de 10 páginas en técnica libre por grupos de 4 personas con el objetivo de que lo reconozcan como sociedad a partir de un análisis: arquitectónico, sociológico, étnico y urbano.</p> <p>Para dicho fin les di la siguiente ruta a los estudiantes de recolección de información: Visita a casa cultura de la localidad, Revisión bibliográfica de textos, Entrevistar a fundadores o parientes del barrio, Tomar fotografías para realizar bocetos. Escribir el Guión del cómic y Dibujarlo</p> <p>Exponerlo en grupo desde una infografía para que los compañeros entiendan la ruta creativa y recolección de información. Al final cada grupo podrá mostrar si tienen un sentido de pertenencia cercano a la idea de sociedad o si por el contrario están de paso por dicho barrio y no tienen afinidad o cercanía</p>

Infografía 4. Fuente elaboración propia Descripción actividad (2019)

Después de esta actividad observo que mi función como mentor fue de interlocutor en el aula. No obstante, los aprendices al conformar los grupos de trabajo y al realizar la investigación para la creación de su Cómic generaron un vínculo de cercanía con sus vecinos frente a la información que les daban y que les permitía en primera estancia saber los orígenes de su barrio y ver que: el tendero, la presidenta de la junta de acción comunal o sus abuelos; describían paisajes y situaciones que para ellos son imposibles como: casas de barrio con gallinas, lagunas o potreros inmensos e incluso reconocerse como descendientes de algún fundador.

Es importante recordar que los aprendices vienen de sectores vulnerables de Bogotá. Por ello mi posición fue un mentor con escucha activa para dar consejo del proceso de creación de cómic promoviendo la empatía y fortalecer el respeto que los aprendices tuvieron con sus líderes de barrio comprendí que a partir de Enciso (2018) que define a la comunidad en ese

lugar de convergencia en donde no elegimos a nuestros semejantes, sino que estamos allí al nacer o llegar y a la sociedad como un grupo de personas que asumen roles y tareas para alcanzar una meta o bien.

Y que esto también es propio de la creatividad al mejorar un algo y alterarlo de manera positiva en pro del beneficio común y que este beneficio común ahora es construir el pasado o parte del pasado del barrio a partir de la ilustración se refuerza la idea que la investigación en ilustración y comics debe tener un componente biográfico para que el creador y lector tenga una empatía. El mejor ejemplo de ellos son los comics de Gestos de Mala Educación y Virus Tropical para anidar un contexto a una creación visual. Mi posición de mentor debía mantenerme con una postura activa y consejero al mencionarles donde podían encontrar la información y mejorar sus técnicas sesión a sesión dependiendo de las necesidades propias de cada grupo. Es decir que si el grupo no sabía cómo era la localidad de san Cristóbal en el 1940 le invitaba a que fuese al Instituto de Desarrollo Urbano de Bogotá para reconstruir por medio de las fotografías y mapas las ilustraciones de esa Localidad.

Considerando esa forma de investigar se abre la posibilidad de mejorar la localidad o ilustrar algo interesante los aprendices realizaron un ejercicio de aula extendida entendiendo a su barrio como una comunidad al observar su origen histórico y luego a pesar de no querer en ocasiones su ubicación geográfica o precariedad de servicios públicos vieron la necesidad de creer en la sociedad que lo construyo a partir de gestas fundacionales, apertura a nuevos barrios, construcción de viviendas, entre otras cosas que dieron luces a los aprendices de entenderse sociedad. Viendo tal empatía generada con su investigación me dediqué a pulir técnicamente

cada dibujo y anotaba cada anécdota que los aprendices me contaban para luego sugerirle algunos cambios para no perder nada que fuese significativo a la hora de mostrar el producto delante de sus compañeros.

En este punto pensé como mentor en el aula que existen momentos donde es mejor guardar silencio y tomar apuntes en este tipo de actividades para ver cómo se construyen los procesos creativos al hacer un cómic y dirigir en la medida que surgieran las dudas. Estas son las conclusiones de los apuntes:

- Los aprendices se mostraron reflexivos y atentos a cada instrucción dada en clase, aunque en algunos grupos no les gusto el tema por la arquitectura y estructura de su barrio argumentando que la estética de este no iba a generar agrado al leerlo. Esta razón genera rechazo por otros grupos puesto que ellos sí sienten apego y reconocen las calles como parte de su niñez y también a sus vecinos como líderes que les cuidan y dan consejo.
- Los grupos dividieron los liderazgos entorno a la cadena productiva del Cómic: historietista, dibujantes y entintadores provocando que así el historietista fuese quien da el ritmo de trabajo y dirige cada escena. Es un trabajo colaborativo.
- En cuanto a la dinámica de normas la única norma que coloqué como mentor es el tiempo de entrega. Esto pensado para que ellos investiguen a fondo su localidad. El ritmo de trabajo lo pone el historietista.
- Los aprendices dejan de ser pasivos en cuanto a la recepción de mis sesiones de ilustración y han tomado apuntes de dibujo en su barrio provocando que el aula se extienda y cuando llegan a mostrarme sus avances en clase corrijo cosas técnicas de perspectiva y proporción,

me concentro más en escuchar cada historia de lo dibujado. Muy similar a la expedición que se llevó acá en Colombia con la comisión corográfica en 1850 donde importaba más lo explorado y lo ilustrado quedaba como una anécdota.

- En el proceso de enseñanza por medio de la mentoría grupal puedo concluir que se trata de un aporte individual de cada aprendiz al entender conceptos y principios para que posteriormente en los roles por grupos se construya un producto pasando por concesos, consejos y prácticas.

3.11. Seguimiento al proceso de Mentoría.

El motorista

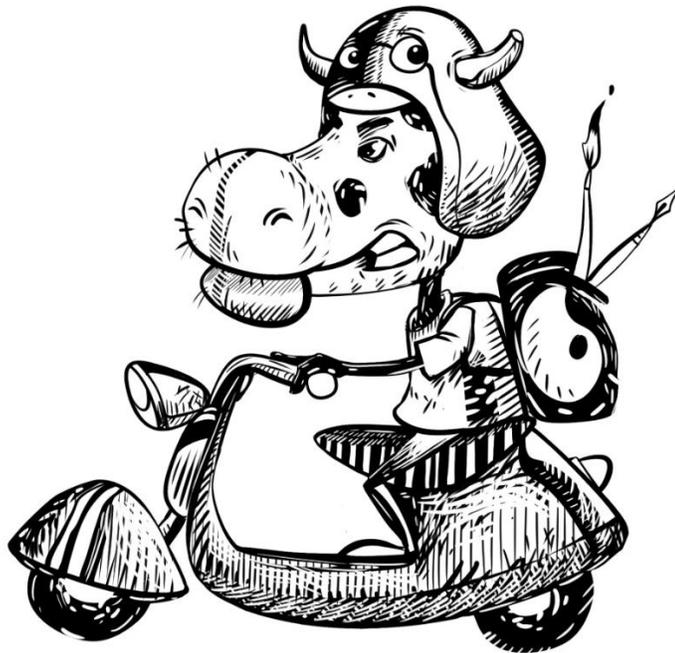


Imagen 12. Ilustración elaboración propia (2019)

La mentoría debe promover que el aprendiz adquiriera las habilidades en medio de un proceso de formación generado a partir del interés de este por ser mejor en un área específica siendo consciente que debe comprometerse a ser medido por medio de revisiones constantes por parte del mentor quien se encarga de validar la evolución de su proceso y da nuevas tareas para mejorar o corregir sobre la marcha. En el contexto SENA se debe tener en cuenta que el aprendiz viene con una idea general sobre lo que se va a estudiar y en el caso del tecnólogo es ilustrar y la práctica de dibujar cómo su máximo fin, generando que en primera estancia que el aprendiz lo viese como un oficio individual y no desde un proceso grupal. No obstante, el trabajo grupal está inmerso en el proyecto formativo donde una cadena de trabajo por roles es determinante para aprender y desenvolverse en un contexto laboral. Por ello el proceso de mentoría grupal se trazó a partir de un ejercicio que fuese capaz de emular la realidad como la creación de un Cómic desde la planeación pedagógica y el plan de trabajo con fechas estipuladas para que las evidencias den cuenta del proceso de formación. Es decir que el seguimiento se genera a partir de la validación de las destrezas y habilidades planteadas en las evidencias propuestas en el aula. Esto se ve reflejado en la fase individual con el conocimiento de lo personal y las evidencias de lápiz grafito, colores y bricolaje. Pero ahora desde el trabajo grupal la elaboración del Cómic el seguimiento giraba en entender que cada grupo tenía rangos de edades de 3 a 5 años de diferencia y se comportaban acorde a sus intereses personales, por ende, mi papel era de ser mediador para evitar cualquier tipo de conflicto y que los aprendices vieran sus capacidades como grupo (Quintero, 2016) Indica que los ambientes de aprendizaje se fundamentan en la familia, en la academia, en el trabajo y pueden traer conflictos para aprender desde el trato con los demás pero que también traen consigo incentivos que permiten mejorar los procesos y aunque sea confuso llevar este lazo entre las relaciones personales y los

incentivos no se pueden separar ya que debe prevalecer la relación del mentor en el aula y su aprendiz para evitar caer en egos que van de un lado a otro.

Por ello, sugerí a mis aprendices que era importante tener en cuenta toda la cadena del proceso en la creación de un cómic y los lazos de confraternidad que se debían generar al interior del grupo tomando como ejemplos: las visitas de los Egresados, las experiencias narradas por mí, del contexto de la industria y por supuesto la disposición laboriosa que debe tener un ilustrador desde la receptividad, comunicación, y respeto como agentes intrínsecos para fomentar el trabajo en equipo. Este avance se genera en la mitad del proceso de la guía de aprendizaje a partir de la percepción grupal con un cuestionario que me permitió tomar las sensaciones al interior del grupo y ver también la efectividad del proceso que llevé de forma individual ahora aplicado a la mentoría grupal desde: la comunicación, motivación, respeto, liderazgo, empatía, retroalimentación, evaluación y seguimiento de proceso de enseñanza. Evidenciando que los aprendices habían comprendido desde las reglas de mentoría cuál era su papel en el desarrollo de la creación del cómic y que adicional a ello entendieron todo el proceso de creación planteado en la guía con la comprensión de la reflexión inicial, la contextualización e identificación de conocimientos, la apropiación y el desarrollo por roles de trabajo.

Esto permitió que cada integrante fuese pieza fundamental al momento de ilustrar y que me fuesen preguntado desde lo técnico muy poco ya contaban con los conocimientos previos a medida que iban avanzando en el proceso y desde el ámbito conceptual sugería siempre que fuesen metódicos entorno a la recolección de información de su barrio para que tuviesen más

recursos a la hora de ilustrar, ya que en ilustración es importante tener fuentes fotográficas o narrativas que permitan validar por medio de la representación un lugar de una manera fiel. La percepción grupal no solo debía medir lo que ellos percibían de mí como mentor sino también estaba enfocada en que ellos pudieran observar y medir con la experiencia que estaban viviendo: las fortalezas del grupo, la probabilidad del éxito para que fuesen objetivos con su trabajo. Esto se refleja en el formato de sesión de percepción grupal donde un grupo define muy bien su meta que consta en crear un cómic con impacto social y político y que describen las fortalezas del grupo desde la buena comunicación, confianza, entusiasmo y creatividad para posteriormente reconocer y describir el paso a paso del método de trabajo que les sugerí para alcanzar sus logros. (ver Formato 7.)

Puesto que en la mentoría el seguimiento debe tener un dialogo con empatía es importante reconocer desde mi papel como mentor que aprendí del hacer de mis aprendices a medida que iban construyendo su proceso creativo que consistió siempre en identificarse a sí mismos para luego entender su contexto e ilustrarlo. Proceso similar vivido en artistas citados anteriormente como el Giotto que tuvo una explosión de talento a partir de la práctica y el esfuerzo de reconocer sus raíces. Ya desde el ámbito creativo se observa a Villamizar. (2012) sustenta que “la creatividad es un proceso que empieza con la imaginación y termina con la creación de un objeto novedoso producido por personas originales e imaginativas, dicho objeto puede ser creado para suplir una necesidad o bien brotar espontáneamente de la mente del creador.” Siendo en este ejercicio un ejemplo perfecto de ellos al ver como entre los grupos imaginaban posibles soluciones para graficar un barrio. El seguimiento en total tanto de la fase individual y grupal duro 3 meses en esta primera experiencia y con un tiempo de ejecución del proyecto

cómic de 20 días con un asesoramiento constante. Cabe resaltar que la guía de aprendizaje tiene recursos propios de la creación de un cómic a nivel editorial y adicional a ello socialicé una presentación para que tuviesen referentes de los cuales poderse guiar en la historia del Cómic Biográfico. (Ver Formato 6.)

Resultados portafolio y exposiciones por grupos. Para el ilustrador en proceso la primera experiencia de mostrar su trabajo es crucial para que tanto él como el cliente entienda su método de trabajo sin olvidar que a pesar de que entienda el ciclo de la cadena de producción el socializarlo le genera un racionamiento sobre las decisiones acertadas y también las falencias de su forma de dibujar y crear. Para dicho fin la ruta de la muestra tuvo que ser propia de una producción lista para publicación. Por ello se les solicitaron las siguientes evidencias contempladas también en la guía de aprendizaje para el día de la muestra:

- Guión Cómic formato pdf e impreso.
- Art book proceso gráfico en formato pdf y físico que incluye lo siguiente: a) bocetos b) maquetación c) diseño de personaje d) entintado e) colorización F) fotografías equipo de trabajo en equipo.
- 4 a 5 páginas impresas del cómic incluyendo portada.
- Muestra final a manera de exposición con carpeta de proceso que incluye todos los puntos anteriores.
- Subir Evidencias *blackboard* (Ver Formato 9).

En el momento de la organización de la carpeta y muestra se observó la sincronía por parte de cada grupo en momento del montaje en cada mesa, lo que generó un espíritu colaborativo en

el cual su cómic fue su objeto por el cual perfeccionar técnicas y crear una historia perteneciente a su barrio. Para la exposición grupal se designó un aprendiz por grupo con un nivel de comunicación verbal alto para que fuese capaz de expresar el proceso llevado a cabo junto a sus compañeros relacionándolo por medio del *art book*. El cual es un elemento fundamental para comprender en qué fallaron y en qué acertaron.

Tanto en la parte narrativa de la creación de una historia, las fichas técnicas de los personajes que los describen física y psicológicamente, los bocetos de escenarios y personajes, las ilustraciones finales y fotografías del trabajo en equipo, se observa que realizaron la entrega pertinente con las evidencias y cada grupo expuso su trabajo de forma pertinente, no obstante. Al pensar por grupos no tuvieron unidad como tecnólogo provocando que el recorrido de la exposición se viera desordenador y sin ninguna ruta a manera de galería. (Ver Imagen 18 e Imagen 19).

3.12. Retroalimentación.

El preocupado



Imagen 13. Ilustración elaboración propia (2019)

En n relación con este aspecto en el proceso de mentoría grupal debe estar acompañado por un proceso dirigido desde la construcción y evaluación del objeto creado en grupo y el cómo los aprendices fueron receptivos con las sugerencias e indicaciones del instructor por ende tuve en cuenta que debe ser un proceso continuo. Quintero (2016) menciona que el aprendiz debe mostrarse comprometido con su rol siendo sincero y flexivo frente al proceso llevado por el mentor para que los resultados sean exitosos al trabajar en equipo y su mentor.

Con el objetivo de validar la construcción de mentoría en ilustración y cómic como un proceso que permite potenciar la capacidad creativa en los aprendices por medio de una ruta que consiste en el aprender una técnica de dibujo e ilustración, conocer el contexto y biografía para luego conceptualizar e ilustrar un Cómic que comunica una idea soportada en investigación surgieron los siguientes criterios de evaluación para el proceso de mentoría:

- 1 - Investiga y analiza la información, utilizando las diferentes fuentes de información.
2. Participa activamente, estableciendo diálogo con el Instructor y los compañeros oportunamente.
3. Sigue las instrucciones dadas por el instructor para resolver las actividades de la guía y presentar las evidencias conformando grupos de trabajo colaborativo para el proyecto.
4. Plantea soluciones creativas e innovadoras a problemas Específicos.

Todo esto fue validado desde instrumentos de evaluación que fue en una rúbrica de evaluación que reposa en plataforma generada y pensada para corregir datos puntuales frente a la técnica y proceso de elaboración. (Ver Formato 12.) y frente al proceso de exposición oral y disposición de los elementos en el espacio utilicé la siguiente lista de chequeo que buscó por

medio de las evidencias a entregar de forma física como: Guión Cómic impreso, *Art book* del proceso gráfico en formato físico, páginas impresas del cómic incluyendo portada, exposición y sustentación.

Se debe dar sugerencias frente a la disposición del espacio a manera de curaduría, hacer correcciones de presentación personal, evaluar el color y precisión de la impresión de las páginas y analizar la disposición del grupo en el momento de exponer. (Ver formato 8).

En esta ocasión los aprendices, aunque se mostraron reflexivos y realizaron un proceso con conceptos básicos de ilustración y Cómic les faltaron herramientas para distribuir el espacio a manera de galería. Adicional a esto los grupos analizaron la experiencia como un proceso a corregir y dar una respuesta más efectiva en el momento de investigar en pro de la ilustración y no entorno a la técnica que se convierte netamente en un instrumento para comunicar.

3.13 Segunda experiencia ilustrando el museo.

A partir de la construcción de un Cómic Histórico surge ahora de mi parte como mentor una idea de mejora para una segunda experiencia ilustrada, inspirada en que en la primera los aprendices entendieron que podían ser creativos usando la historia de su vida en los barrios de Bogotá y abordar la creación de imágenes desde una investigación pensada en la recolección de fotografías, entrevistas, consultas en bibliotecas y sobre todo el ejercicio de memoria frente a su pasado. Ahora desde esa dinámica me pareció pertinente que usaran los museos para reconocer la historia de su país o ciudad, ya que al visitar el museo como grupo el trimestre anterior y sumergirlos en la experiencia se interesaron por las historias que se encontraban en las obras de

diversos pintores o escultores y la forma del cómo las crearon a partir de estudios e investigación y mucha dedicación.

Surge la idea de la creación de un cómic pensado para un público infantil en donde el protagonista de la historia fuese un niño que invita a otros niños a reconocer el museo como un sitio de interés mágico. Los propósitos adicionales de esta segunda experiencia aparte de analizar la vida y obra del artista o el museo es distribuir mejor el espacio de exposiciones debido a que esto fue un punto negativo en la primera experiencia ilustrada, adicional a ello también vivan el papel de ilustrador que analiza el contexto creativo para luego proponer una imagen que condense la esencia de un lugar que en este caso es el museo.

La guía de aprendizaje en esta experiencia tiene la misma estructura a la del Cómic histórico dada la pertinencia y efectividad que tuvo en el proceso para desarrollar su creatividad entendiendo cada uno de los roles dentro de la cadena de producción y su elaboración sino que adicional a ello se tiene en cuenta el Manual de exposiciones y montaje del Museo Nacional de Colombia con el objetivo de mejorar la muestra final y que los aprendices trabajen en equipo para que el trabajo de todos se vea acorde a una muestra de galería que en si es un espacio donde el ilustrador expone su trabajo con regularidad, convirtiendo este adicional en un agregado para su vida laboral. Otro factor que se tuvo en cuenta fue la experiencia de cliente real donde yo como mentor me convertí en un jefe que les daba instrucciones para que entregaran un producto contemplado en la guía 2 que comparto en (ver Formato 11).

Luego, después de tres semanas es la entrega en el aula, lo que genera un compromiso grupal que debía verse en el cómic y que el mismo diera cuenta de todo el proceso de mentoría llevado en el transcurso del tecnólogo reconociendo no solo la importancia de que se reconocieran conmigo en el aula como ilustradores sino también fuera del aula sin olvidar lo aprendido en clase.

El día de la entrega el resultado fue superlativo con relación a lo planteado en la guía y mis sugerencias dadas como instructor mentor fueron aplicadas desde el proceso de la comprensión de los roles y cada uno de los aprendices expusieron el trabajo asignado. (Ver Imagen 21 e Imagen 22) Por otro lado, la muestra en el aula fue organizada de manera pertinente y acorde al Manual de montaje del Museo Nacional (Ver imagen 20). Generando un estado de satisfacción por parte de los aprendices. Esto se ve reflejado en el montaje de las piezas y de la actitud positiva que tuvieron al experimentar con profesionalismo el reto de ser creativo por medio de la investigación y también de la disciplina de ilustrar.

CONCLUSIONES .

La ruta trazada desde la travesía de enseñanza entre mentor y los telémacos de ilustración influyó de forma significativa en los aprendices de ilustración para que cada sesión fuese para ellos una nueva apertura sobre el entender la ilustración como una profesión y esto les obligó a exigirse y pensar en un proyecto formativo de Cómic que les sirviera para su desarrollo personal. De igual manera, dejó de ser un requisito para comprender temáticas relacionadas con ilustración, sino que solucionaron problemas relacionados con su contexto personal al ilustrar su Barrio y desarrollar su creatividad desde un ejercicio de búsqueda de información y memoria.

Por otra parte, como mentor pude enseñar las bases necesarias para entender el desarrollo de una ilustración por medio de la demostración de las técnicas de ilustración y también de recursos como la visita de ilustradores al aula o visitas a Museos generando una comprensión no solo del hacer sino del vivir del hacer.

La práctica de enseñanza de mi figura como instructor dejó de ser pasiva frente a la verificación del desarrollo de las actividades planteadas en el proyecto formativo ya que como mentor pude estar inmerso en un proceso de enseñanza que me obligaba no solo a dar herramientas para el mundo laboral que permitieran fortalecer el desarrollo de las habilidades en los aprendices como ilustradores, sino que desde el proyecto formativo pude también hacer uso de mis experiencias generando empatía y confianza entre los grupos para que de esa manera me preguntaran sin problema. Escenario que no sucedía antes donde me remitía a evaluar con rúbricas de una manera rigurosa que evitaba la solución de problemas técnicos que surgían mientras ellos trabajaban y que por falta de confianza no preguntaban. Otro aporte de este proceso de mentoría fue introducir características de un plan de mentoría desde una ruta que va desde las reglas hasta la retroalimentación en la planeación pedagógica, logrando que mi hacer como mentor sea una experiencia de vida constante en el aula y que las dinámicas de retroalimentación fueran realizadas en cada experiencia y no al final de todo el proceso.

El entorno de aprendizaje dejó de ser el aula con los materiales de formación y mi forma de dar las instrucciones para comprender cada material, sino que se logró andar y recorrer la ciudad como un elemento a ilustrar con múltiples formas de interpretación promoviendo a la creatividad como una experiencia. Adicional a ello, el trabajo grupal fomentó la responsabilidad

y un aprendizaje continuo en los aprendices por medio de una cadena de producción de un proyecto formativo entendiendo su rol en la industria.

Una conclusión intrapersonal: El inicio o fin de una travesía:

El graduado



Imagen 14. Ilustración elaboración propia (2019)

Abordar mi posición de instructor SENA durante años por medio de un rigor metodológico no me había permitido abrirme a otras posibilidades de enseñanza que fortalecieran mi forma de enseñar a ilustrar, para que mis aprendices de ilustración adquirieran una visión más amplia frente al entorno laboral y que se interesaran más en su proceso de aprender y no solo en las técnicas. Adicional a ello, a partir de asumir mi papel como mentor en el aula observo que desarrolle un espíritu colaborativo con los aprendices generando un vínculo emocional que permitió entender las habilidades y destrezas de cada uno de ellos y luego fortalecer las mismas desde lo motivacional, la experiencia, la disciplina y sobre todo la empatía. Considero que como

mentor mis aprendices en el proyecto formativo hay una idea de mentoría formal espero y anhelo que apenas salgan de su proceso formativo podamos establecer lazos profesionales que perduren en el tiempo.

RECOMENDACIONES

En el centro para la industria de la comunicación gráfica existen programas similares a ilustración para producciones audiovisuales como Producción de multimedia y Animación 3d, allí los instructores podrían aplicar esta ruta de mentoría teniendo en cuenta una capacitación que les permita promoverse y verse a sí mismo como mentores con el objetivo de mejorar los procesos de formación en el centro.

Las ilustraciones y productos del proyecto formativo deben presentarse a convocatorias a entidades públicas y privadas con el ánimo de visualizar los procesos de enseñanza en pro del desarrollo creativo por parte de los aprendices.

Referencias Bibliográficas

Quintero Hernández, G. (ed.) (2016). *La mentoría en el proceso de enseñanza-aprendizaje*.

Bogotá: Editorial Universidad del Rosario. DOI: [dx.doi.org/](https://dx.doi.org/10.12804/tm9789587387674)

10.12804/tm9789587387674

Vasari, G. (2011). *las vidas: de los más excelentes arquitectos, pintores y escultor es italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*. Editorial Catedra.

Carmen Megia Cuelliga. (2015). Competencias del maestro mentor de prácticas. *Enseñanza & Teaching*, 33, 2-2015, 151-170. <http://dx.doi.org/10.14201/et2015332151170>

Center for Health Leadership & Practice. (2003). "Guía de Mentoría: Guía para Mentores" *Ethics in Science and Engineering National Clearinghouse*. 305.

Retrieved from <https://scholarworks.umass.edu/esence/305>

Carr, R. (1999). *Alcanzando el futuro: El papel de la mentoría en el nuevo milenio*. Victoria, Canadá: Peers Resources. <http://www.mentors.ca/spanish1.pdf>

Gardner, H. (1987). *Mentes creativas Una anatomía de la creatividad*. Ediciones Paidós
Colección: Biblioteca Howard Gardner

Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Editorial Ariel.

Inostroza de Celis, Gloria, Jara, Enriqueta, & Tagle, Tania. (2010). Perfil Del Mentor Basado En Competencias. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 36(1), 117-129.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052010000100006>

Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), undefined-undefined. [fecha de

Consulta 14 de octubre de 2019]. I

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44750106>

Villamizar Acevedo, G. (2012). La Creatividad Desde La Perspectiva De Estudiantes Universitarios Editorial Reice. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 10, núm. 2, 2012, pp. 212-237 Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar.

Baxandall, M. (1989). Modelos de Intención. Madrid. Editorial HERMANN BLUME

Bruner, J. (2004). Realidad mental y mundos posibles que dan sentido a la experiencia. Editorial Gedisa.

Observatorio de Innovación educativa (2017). Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-trends-mentoring>

Ruiz Morales, Henry & Mauricio, Henry & Moreno, Delgado & Jimena, Diana. (2014). El Pensamiento Creativo, Un Recorrido Por La Historia Y El Reto Del Presente. https://www.researchgate.net/publication/263653971_EL_PENSAMIENTO_CREATIVO_UN_RECORRIDO_POR_LA_HISTORIA_Y_EL_RETO_DEL_PRESENTE

Ruiz De Miguel. (2018). Covadonga et al. Innovación en la orientación Universitaria: la mentoría como respuesta. Contextos Educativos. Revista de Educación, [S.l.], p. 87-112, mayo 2013. ISSN 1695-5714. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/530>. Fecha de acceso: 22 ago. 2018. <http://dx.doi.org/10.18172/con.530>.

Castro Bernal, G, & Quimbayo Castro, J. A. (2014). El proyecto formativo y su articulación hacia la investigación e innovación. *Vía Innova*, 1(1), 36-37.

<https://doi.org/10.23850/2422068X.368>

Baxandall, M. (1989). *Modelos de Intención*. Madrid. Editorial Hermann Blume

Eisner, W, Elliot. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia* Barcelona: Paidós Ibérica.

Gómez H, Manuela Polanía G, Néstor Raúl, (2008). *Estilos De enseñanza y modelos pedagógicos. Un estudio con profesores del programa de Ingeniería Financiera de la Universidad Piloto de Colombia*. Bogotá. Universidad de la Salle.

Carrillo, M. (2015). *Entre líneas trazos y visiones, modos de pensar la enseñanza del dibujo*,

Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Bellas Artes Licenciatura en Artes

Visuales. Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3446>

Manzano Soto, Nuria, Martín Cuadrado, Ana, Sánchez García, Marifé, Rísquez, Angélica,

Suárez Ortega, Magdalena, EL ROL DEL MENTOR EN UN PROCESO DE

MENTORÍA UNIVERSITARIA. *Educación XX1* [en línea] 2012, 15 (Sin mes): [Fecha

de consulta: 23 de agosto de 2018] Disponible

en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70624504002>> ISSN 1139-613X

Vásquez, W. (2014). Antecedentes de la Escuela Nacional de Bellas Artes de Colombia

1826-1886: de las artes y oficios a las bellas artes. *Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas*, 9(1), 35-67.

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/9724>

Gutiérrez Pérez, R. (2002). Educación artística y desarrollo creativo. *Arte, Individuo Y*

Sociedad, 279 - 288. Recuperado de

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0202110279A>

Restrepo Gómez, B. (2009). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45-55. Recuperado de

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548/641>

Pekar, H. (2011). “Antología American Splendor Volumen 01”. Editorial: Norma.

Satrapi, M. (2007). “Perspolis Integral”. Editorial: Norma.

Gaviria, P. (2011). “Virus Tropical”. Editorial: La Silueta ediciones

Guevara, S. (2016). “Gestos de Mala Educación” Recuperado de

<https://santiagoguevara.com/gestos-de-mala-educacion>

PARRA, Ciro. Investigación-Acción y Desarrollo Profesional. *Educación y Educadores*, [S.l.],

v. 5, p. 113-125, aug. 2009. ISSN 2027-5358. Disponible en:

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/515/1602>.

Pelegri Y Girón, Mercedes. (2011). “Velázquez y su mundo”, en *Ab Initio*, Núm. 2 (2011), pp.

111-134, Recuperado de disponible en www.abinitio.es

Gómez Molina, J. (2005). *El Manual De Dibujo: Estrategias de su Enseñanza En El Siglo XX*

Editorial: Cátedra

Metzger Y Walther, (2015). “Van Gogh. La Obra Completa”. Editorial: Taschen

Heller, S. (2014). Alex Ross sobre Andrew Loomis en *Good Drawing*. Recuperado de

<http://www.printmag.com/daily-%20heller/alex-ross-on-andrew-loomis/>

Vásquez, W. (2018) Alberto Urdaneta y la Escuela Nacional de Bellas Artes de Colombia: El

origen de la enseñanza moderna de un arte academicista, Recuperado de

<https://admin.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-314/alberto-urdaneta-y-la-escuela-nacional-de-bellas-artes-de-colombia>

Google Maps,(2018). Fotografía Cenigraf Recuperado de

<https://goo.gl/maps/EMDaXjLZZTdgs77T9>

Smash (2018). Ilustraciones Alex Ross. Recuperado de

<https://www.smashmexico.com.mx/trend/alex-ross-arte-original-ilustraciones-superheroes-dc/>

SENA. (2019). Recuperado de

http://compromiso.sena.edu.co/documentos/docs_pdf/1487204582_GFPI-G-012_Guia_Desarrollo_Curricular.docx.pdf

Universidad Nacional de Colombia.(2018) Fotografía Escuela de Artes Recuperado de

<http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/edificio-de-bellas-artes-cuenta-su-historia-1.html33>

SENA. (2019). Recuperado de https://comunicaciongraficasena.blogspot.com/p/quienes-somos_23.html

SENA. (2019). Recuperado de <http://www.sena.edu.co/es-co/sena/Paginas/quienesSomos.aspx>

Gallardo, V. (2019). Recuperado de

<https://www.elmundo.es/eme/diseno/2019/11/08/5dc41a9321efa01e398b4606.html>

Pérez, M. (2015). Recuperado de

<https://www.revistaarcadia.com/arte/articulo/nueva-exposicion-andy-warhol/43533>

BBVA. (2018). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IugzPwpsyY>

3.14.4 Anexos:

DATOS APRENDIZ							
Nombre	Edad	Tiempo salida Colegio	Localidad y estrato socioeconómico	¿Estudio anteriormente? Carrera (Causa no culminó)	Semestre	Trabajo	¿Por qué Ilustración?
EVER ANDRES ALVAREZ ALFONSO	19	1 año	Kennedy 3	Cursos complementarios de ilustración en Cenigraf de 40 horas		No	Desde el colegio sentí afinidad por las artes y me iba muy bien
SNEIDER FABIAN SANTAMARÍA FONSECA	18	4 meses	Ciudad Bolívar			Vendedor	La fotografía es mi principal interés, pero siento que la ilustración la complementa
MAYRA JULIETH GALINDO MONTAÑEZ	18	1 año	Departamento Norte Santander de la ciudad de Barrancabermeja, reside hace un mes en la localidad de Bosa 2				Las imágenes de ilustradores que sigo en Instagram y el gusto por dibujar cualquier cosa
ALISON ANDREA MORA RIGUEROS	19	1 año	Candelaria La nueva 2	Cursos de Inglés			Me gusta dibujar desde que era niña
JOSÉ IGNACIO JIMENEZ ROMERO	23	Bastante	Engativá 3			panamericana encuadración,	Gusto desde el colegio, es un sueño para mi pues me presente muchas veces
SERGIO FERNANDO BELTRAN CAÑON	23	7 años	Usaquén 2	Técnico Artes Gráficas en (Abdap), prestó servicio militar,		trabajo en panamericana y actualmente trabaja en Call Center de la ETB,	Retomar estudios técnicos y profundizar en ilustración
CARLOS ALFONSO ARÉVALO SUAREZ	27	2007	Suba 3	Presto servicio militar y realizo cursos cortos de dibujo			plasmear ideas, personajes
JUAN SEBASTIAN VARGAS RINCON	24	7 años	Usaquén 3	Estudió filología, Universidad Nacional		Docente Frances	Plasmear Ideas para mejorar desde la docencia del francés

LUISA FERNANDA ALFONSO OCAMPO	21	2013	Puente Aranda	Realizo cursos de artes plásticas en la U distrital, tiene dominio del inglés, estudio Gestión Hotelera 3 trimestres.		Administradora de peluquería	Cumplir un sueño de toda la vida
MANUEL OCTAVIO LOPEZ RODRIGUEZ	20	2015	Soacha 2	Estudio hasta 5 semestre en la u Distrital licenciatura en matemáticas cursos Photoshop, Illustrator,	5		Me gusta dibujar
MIGUEL ANGEL SALAZAR TEJADA	25	9	Chía 4	5 semestres, escuela de artes y letras, retiro por dinero, 1 semestre nacional Diseño Gráfico, creación cómic	5	Docente ingles	Terminar proceso
JOHNN JAIRO LOPEZ CORDOBA	34	2003	Suba 3	Diseñador grafico		FreeLancer	Terminar proceso
ELIANA SOFIA IBAÑEZ JIMENEZ	17	1 año	Soacha 2	Bachiller			Deseo estudiar esto y eligió quedarse antes de ir a Canadá
GABRIEL SANTIAGO VEGA PEÑA	17	1 año	Roma 2	Bachiller			Gusto
LUIS FELIPE URREGO ACUÑA	17	1 año	Perdomo 2	Diseño gráfico y fotografía (media fortalecida), electrónica y programación, México conoció un artista,			sueño del abuelo
GABRIELA ALEJANDRA RODRIGUEZ SANDOVAL	17	1 año	Bosa Laureles 2	No pasaba, técnico maquillaje artístico,			Formación para la vida
NICOLAS BUITRAGO ROA	18	2018	Rafael Uribe 3			Pintor de cerámica	Inspirado por mi Mamá que es artesana,
ANA MARIA MINORTA NIÑO	17		Suba 3	Curso Illustrator, presencia			Gusto
FRANCISCO JAVIER BRICEÑO CHAMORRO	17	1 año	Suba 3	Trabajo, albañil carpintero, secretario cocina		Vendedor	Gusto personal
BRAYAN STIVEN GALLEGO GALLEGO	16	1 año	Kennedy 2	Media fortalecida (diseño gráfico)			Gusto

Infografía 1 Fuente elaboración propia Reconocimiento aprendices (2019)

TESIS		
Proyecto	Propuesta	Aportes
<p>EL autorretrato como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo de la singularidad personal de los educandos del curso séptimo de la institución educativa Pampalinda, Santiago de Cali</p> <p>Juan Fernando Barón López Tutor Luis Eduardo Ospina Maestría en Pedagogía Chía, Cundinamarca Colombia, 2017</p>	<p>Investigar y aplicar metodologías encaminadas a contribuir con la singularidad personal del educando por medio del autorretrato.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de conceptos del retrato en la historia del arte aplicado en actividades lúdicas 2. La forma de evaluar a los estudiantes se caracteriza por relacionar su forma de expresar ideas con su personalidad permitiendo generar un lazo afectivo entre docente y estudiante. 3. Se analizan rasgos de personalidad mediante los dibujos de los estudiantes.
<p>Aportes al desarrollo de competencias artísticas en estudiantes de educación media desde estrategias centradas en la experiencia estética en el colegio INEM Francisco de Paula Santander.</p> <p>José Javier Ramos Calderón Tutora Liliana Arias Facultad de Educación Maestría en Pedagogía Chía, Cundinamarca Colombia, 2017</p>	<p>Desarrollar las competencias artísticas en estudiantes de educación media en un colegio público desde la historia del arte teniendo en cuenta el marco pedagógico para la educación artística en básica y media del Ministerio de Educación Nacional de Colombia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El método de investigación aplicado mediante actividades lúdicas que emulaban momentos de la historia del arte. 2. El rigor de crear herramientas alternativas de evaluaciones pensadas desde el contexto escolar. 3. La conexión entre la planeación de clase y la referencia a teóricos como John Dewey para aprender mediante la experiencia
<p>Semilleros en Dibujo y Pintura, Dirigidos por Estudiantes de Ciclo V, para Favorecer La Creatividad en los Estudiantes de Ciclo Inicial del Colegio Eduardo Umaña Mendoza</p> <p>Luz Emilse Camargo López Ingrid Natalia Cruz Cárdenas Tutora Juana Hoyos Camargo Universidad de La Sabana Facultad de Educación Maestría en Pedagogía Mayo de 2016</p>	<p>Usar el dibujo para desarrollar la creatividad en estudiantes de etapa inicial con los estudiantes de grado V como docentes desde el método investigación acción pedagógica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La creación de un modelo de clase pensado para que estudiantes menores de edad se apropien del conocimiento desde el dibujo. 2. Crear vínculos con los estudiantes de carácter pedagógico e investigativo mediante la creación de semilleros. 3. Reivindicar el papel del dibujo en el desarrollo de capacidades motrices y creativas
<p>ENSEÑANZA DE LA ARTESANÍA COMO OFICIO FAMILIAR</p> <p>Yeimmy Castellanos Universidad De La Sabana Facultad de Educación Maestría en Pedagogía Tutora: Rosa Julia Guzmán Chía, Colombia 2012</p>	<p>Conocer las formas en cómo se forman artesanos, desde la tradición oral como medio de Transmisión de la cultura desde el tejido con la palma de iraca. Donde se enseña en un contexto familiar y se hace uso de la fraternidad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. la mentoría como tradición oral para enseñar un oficio 2. mostrar la importancia de las formas de aprender de los artesanos sin un academia o institución de carácter formal 3. Las clases no necesariamente deben seguir una estructura académica, sino que deben ser ejemplarizantes. 4. El valor de la fraternidad para establecer una relación académica.

Infografía 2 Fuente elaboración propia Tesis Unisabana (2019)

		SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral PROYECTO FORMATIVO			Versión: 02	
		Código: GFPI-F-016				
1. Información básica del proyecto						
Cód. Proyecto SOFIA:	Cód. Programa:	522707	Versión del Programa:	1	Fichas asociadas:	1322745
1.1 Centro de Formación:	Centro para la Industria de la Comunicación		1.2 Regional:	Distrito Capital		
1.3 Nombre del proyecto:	Motion Graphic a partir de una Novela Gráfica Ilustrada.					
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	Tecnólogo en Ilustración para Producciones Audiovisuales					
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	18 meses					
que participen en su formulación o financiación: (si Existe)	No aplica					
1.7 Palabras claves de uso que...	Ilustración, diseño, semiótica, diagramación, dibujo, pintura, ebook, personajes, escenarios, historia, imagen, creación.					
1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	7	1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia	1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:	4		
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto	3		
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:			
2. Estructura del Proyecto						
2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar						
<p>La Ilustración ha sido un protagonista en la industria de la producción audiovisual y la comunicación gráfica tanto en Colombia como en el resto del mundo. Las nuevas tendencias visuales, el avance tecnológico y la necesidad de "comunicar" de manera innovadora y contundente a las nuevas generaciones, han hecho que se genere un gran foco de atención sobre esta área de desempeño.</p> <p>El programa Tecnólogo en Ilustración para Producciones Audiovisuales brindará al sector productivo Nacional e Internacional en general herramientas para el desarrollo de contenidos ilustrativos que apoyen la industria audiovisual. Nuestro objetivo es formar mano de obra calificada que genere contenido a través de la imagen realizando soluciones a procesos como la creación de Storyboard, Color Script, Pintura Digital, Diseño de Personajes, Narración Gráfica, Ilustración Digital e Ilustración Editorial, en pro de que también puedan ejercer como ilustradores, asistentes de producción, directores de arte y productores de animación. Para lograr dicho fin se realizará la apropiación de conocimientos y conceptos técnicos por medio un proyecto cómic y/o la Novela Gráfica en medio digital (motion graphic) e impreso, dado que en los últimos tiempos ha estado inmerso en la industria audiovisual y editorial a nivel local e internacional.</p>						
2.2 Justificación del proyecto						
<p>Este proyecto busca brindar al sector audiovisual, personas competitivas con responsabilidad, ética social, habilidad artística y con la capacidad de interpretar textos y guiones, argumentar conceptos y elaborar mensajes, para transformarlos en imágenes y proyectos gráficos creativos, en este caso en la producción de un Motion Graphic a partir de una Novela Gráfica Ilustrada, que avive el sentido de pertenencia por sus raíces, además de potencializar la creatividad a través de herramientas informáticas, técnicas creativas digitales avanzadas y artísticas.</p>						
2.3 Objetivo general						
Realizar Motion Graphic a partir de una Novela Gráfica Ilustrada.						
2.4 Objetivos específicos:						
Conceptualizar un storyboard a través de las interpretaciones de un guion literario.						
Potencializar las técnicas analógicas y digitales de ilustración.						
Diseñar y desarrollar personajes con sus respectivas hojas de modelado y paleta de color.						
Interpretar, reproducir y/o crear espacios interiores y exteriores que ambienten la producción audiovisual.						
Finalizar un producto audiovisual reproducible en diferentes plataformas digitales.						
2.5 Alcance						
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Bachiller con grado once aprobado					
2.5.2 Impacto	Social:	Avivar el sentido de pertenencia por sus raíces, generando contenido creativo e innovador.				
	Económico:	Dinamiza la economía del sector audiovisual y las TIC, brindando las bases necesarias para la presentación y ejecución de				
	Ambiental:	Fomentar el uso de recursos alternativos como herramienta de trabajo.				
	Tecnológico:	Creación de piezas de comunicación únicas e innovadoras para la industria cinematográfica, la televisión y nuevos medios				
2.5.3 Restriciones o riesgos asociados y alternativas de solución:						
El único riesgo que presenta el proyecto está dado por el desinterés del aprendiz en el desarrollo del mismo, sin embargo como alternativa de solución se tendrá presente una						
2.5.4. Productos o resultados del proyecto:						
Storyboard, Color Script, Animate, Diseño de Escenarios y Hojas de Modelado de Personajes acorde al proyecto.						
Ilustraciones originales para exhibición.						
Registro del producto final y sus anexos frente a la Dirección General de Derechos de Autor.						
2.6 Innovación/Gestión Tecnológica						
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?						
SI						
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?						
SI						
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?						
SI						
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?						
SI						
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?						
SI						
2.7 Valoración Productiva						
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?						
SI						
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?						
SI						

Formato 1. Proyecto formativo (2019)

		SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA PLAN DE TRABAJO - ETAPA LECTIVA																				
Programa de Formación: <input type="text" value="Tecnólogo en Ilustración para Producciones Audiovisuales"/>		Instructor: <input type="text" value="Fabian Silva Zarta"/>																				
Número de Ficha: <input type="text" value="1884651"/>	Proyecto: <input type="text" value="Motion Graphic a partir de Novela Gráfica Ilustrada"/>		Fase: <input type="text" value="PRE-PRODUCCIÓN"/>																			
Aprendiz: <input type="text"/>		Observaciones: <input type="text"/>																				
Documento Identidad: <input type="text"/>																						
PLAN DE FORMACIÓN Y EVALUACIÓN																						
N°	Resultados de Aprendizaje	Nombre de las actividades de aprendizaje por desarrollar	N° evidencia	Nombre de la evidencia	Medio de entrega (D) Digital / (F) Físico	Tipo:		Tiempo de desarrollo (Establecido por Instructor)	Recolección de evidencias	Verificación y Valoración de Evidencias (A) Acreditación / (C) Calificación / (P) Pertinencia / (V) Vigencia					¿Logró el aprendizaje?							
						(C) Conocimiento / (D) Desempeño / (P) Producto				Fecha Inicio	Fecha Fin	Fecha (Acordada con el Aprendiz)	A		C		P		V		SI	NO
						D	F						C	D	P	SI	NO	SI	NO	SI		
	INTERPRETAR EL GUION, CONFORME INDICACIONES DEL DIRECTOR DE LA PRODUCCIÓN.	Realizar exposiciones de historia del Arte donde se destaque arquitectura, pintura, dibujo escultura y fotografía.	1.1	Exposiciones de Historia del Arte donde se destaque arquitectura, pintura, dibujo escultura y fotografía.			X		08 de Mayo	17 de Mayo	17 de Mayo											
		Realizar una libreta de Bocetos con storyboards de guiones vistos en clase.	7	Libreta de Bocetos con storyboards de guiones vistos en clase.			X		12 de Junio	13 de Junio	14 de Junio											
		Realizar exposiciones de Historia del Cómic, donde se destaquen los principales exponentes Europeos, Americanos, Latinoamericanos e Independientes.	6.1	Exposiciones Historia del Cómic, donde se destaquen los principales exponentes Europeos, Americanos, Latinoamericanos e Independientes.			X		05 de Junio	14 de Junio	14 de Junio											
		Realizar una evaluación oral de las partes y narrativa del cómic (viñetas, bocadillo, onomatopeya, composición).	8	Evaluación oral de las partes y narrativa del cómic (viñetas, bocadillo, onomatopeya, composición).			X		12 de Junio	14 de Junio	14 de Junio											
		Realizar Storyboard de un Cómic con portada y contraportada de 5 páginas las cuales cada una debe contar con mínimo 3 viñetas con la técnica de lápiz grafito inspirado en un guión literario de un director de cine clásico e ilustrar al estilo de un dibujante de Cómic.	6	Storyboard gráfico: El aprendiz ilustra un Cómic con portada y contraportada de 5 páginas las cuales cada una debe contar con mínimo 3 viñetas con la técnica de lápiz grafito inspirado en un guión literario de un director de cine clásico e ilustrar al estilo de un dibujante de Cómic.				X	X	29 de Mayo	05 de Junio	06 de Junio										
		Conformar equipos de investigación y proyectos	5	Conformación equipos de investigación y proyectos.				X	X	08 de Mayo	24 de Mayo	29 de Mayo										
		Realizar ejercicios sobre teoría del color.	3	Teoría del color.			X			22 de Mayo	24 de Mayo	29 de Mayo										
		Realizar exposiciones de ilustradores y dibujantes renacentistas, barrocos y vanguardas artísticas.	2.1	Exposiciones de Ilustradores y dibujantes renacentistas, barrocos y vanguardas artísticas.			X			22 de Mayo	31 de Mayo	31 de Mayo										
		Realizar en una Libreta los bocetos del proyecto.	4	Libreta de bocetos del proyecto.			X			24 de Mayo	29 de Mayo	30 de Mayo										
		Conformar una carpeta de dibujo técnico con ejercicios realizados en clase de los métricos.	2	Carpeta de dibujo técnico con ejercicios realizados en clase de los métricos.				X	X	15 de Mayo	17 de Mayo	22 de Mayo										
	GRAFICAR LAS ESCENAS DEL PROYECTO, DE ACUERDO CON EL GUION E INDICACIONES DEL DIRECTOR DE LA PRODUCCIÓN.	Realizar 3 bocadillos y 3 retratos realistas con lápiz grafito.	1	3 bocadillos, 3 retratos realistas con lápiz grafito.			X	X	8-may	10 de mayo	15 de mayo											
		Realizar 4 caricaturas con analogías de color en lápices de color.	3.1	4 caricaturas con analogías de color en lápices de color.			X	X	22 de Mayo	24 de Mayo	29 de Mayo											
		Realizar 3 ilustraciones con colores complementarios en bolígrafo a partir de un texto de literatura fantástica.	9	3 Ilustraciones con colores complementarios en bolígrafo a partir de un texto de literatura fantástica.			X	X	19 de Junio	20 de Junio	21 de Junio											

Para los casos en que la valoración de la evidencia no sea satisfactoria, se debe diligenciar el formato de actividades complementarias / Plan de mejoramiento

Firma del Aprendiz: _____

Firma de cada Instructor responsable. _____

Nombre de las actividades de aprendizaje por desarrollar: Describa brevemente las actividades que debe desarrollar el aprendiz en lo posible enuncie el instrumento de evaluación que va a usar para su valoración.

Formato 2. Plan de trabajo (2019)

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral GUÍA DE APRENDIZAJE		Versión: 02 Código: GFPI-F-019
GUÍA DE APRENDIZAJE N° 1		
1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE		
Programa de Formación: Bocetación	Código: 52410344 Versión: 2	
Nombre del Proyecto:	Código:	
Fase del proyecto:		
Actividad (es) del Proyecto:	Actividad (es) de Aprendizaje: Diseñar el dibujo de línea en una imagen según la necesidad del cliente aplicando los conocimientos y conceptos.	Ambiente de formación ESCENARIO Salón de ilustración
Resultados de Aprendizaje:	Competencia: sabe realizar croquis de objetos industriales según técnicas de bocetación	MATERIALES DE FORMACIÓN DEVOLUTIVO sillas, mesas, computador, televisor.
Resultados de Aprendizaje:	Competencia: Elabora dibujos de objetos según características del producto y solicitud del cliente	CONSUMIBLE papel durex, lápices, borrador, tñjalápiz.
Resultados de Aprendizaje:	Competencia:	
Duración de la guía (en horas):	12 horas	

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA GUÍA DE APRENDIZAJE SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral		Versión: 02 Código: GFPI-F-019
1. ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		
3.1 Actividades de Reflexión inicial. Consulte en libros, páginas de internet y en sus conocimientos básicos sobre: 1. ¿Qué es el dibujo? 2. ¿Qué usos tiene el dibujo en su vida diaria? 3. ¿Qué es una línea? 4. ¿Cuáles son los tipos de línea?		
3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.) 1. realice un dibujo en papel durex y lápiz hb a partir de sus conocimientos bien sea técnicos o empíricos que den cuenta de su visión y forma de dibujar sin importar el estilo, tema o finalidad. 2. ¿Qué piensa usted de su forma de percibir y concebir el dibujo? 3. pregúntele a un compañero del aula de clase que piensa del dibujo que usted realiza		
3.3 Actividades de transferencia del conocimiento. Consultar lo siguiente desde el dibujo. 1. ¿consultar que es un plano? 2. ¿Qué es volumen? 3. ¿Qué es la trama y sus diferentes tipos? 4. Realice una exposición de un artista que use la línea y la trama en sus dibujos 5. Dibuje 3 objetos de su casa utilizando la técnica de líneas y tramas de artista que investigo en 3 octavos de papel durex 6. Realice una propuesta personal de líneas y tramas en dos imágenes donde se evidencie el valor de la línea en el dibujo. Use la investigación y ejercicios de los puntos anteriores.		
3.4 Actividades de evaluación.		
Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento :	1. Investiga y analiza la información, utilizando las diferentes fuentes de	1. Formulación de preguntas.

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA GUÍA DE APRENDIZAJE SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral		Versión: 02 Código: GFPI-F-019
Evidencias de Desempeño:	Información 2. Participa activamente, Estableciendo dialogo con el instructor y los compañeros Oportunamente.	
Evidencias de Producto:	3. Sigue las instrucciones dadas Por el instructor para resolver las actividades de la guía y Presentar las evidencias conformando grupos de trabajo Colaborativo para el proyecto. 4. Plantea soluciones creativas E. innovadoras a problemas específicos.	
Portafolio proyecto final con anexos: bocetos		

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral GUÍA DE APRENDIZAJE		Versión: 02 Código: GFPI-F-019						
3. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE								
ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipo/Normalización)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TÍPICADOS ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	

Formato 3. Guía de aprendizaje bocetación (2016)

 LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES		
INFORMACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA		
CÓDIGO:	DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA	
522707	ILUSTRACIÓN PARA PRODUCCIONES AUDIOVISUALES	
VERSIÓN:	1 ESTADO: EN EJECUCIÓN	
Vigencia del Programa:	Fecha Inicio 10/06/2010 Fecha Fin El programa aún se encuentra vigente	
DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA DEL APRENDIZAJE	Lectiva	Total 24 meses
	18 meses	
	Práctica	
	6 meses	
NIVEL DE FORMACIÓN:	TECNÓLOGO	
JUSTIFICACIÓN:	<p>El programa Tecnólogo en Ilustración para producciones audiovisuales se creó para brindar al sector productivo nacional en general (debido a que la industria creativa y en este caso la ilustración aplica para todos los sectores ya sea industria, comercio, servicios, sector primario y extractivo, etc), la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en lo relacionado con los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias que debe tener un ilustrador, para incrementar su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual.</p> <p>El SENA ofrece este programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.</p>	
REQUISITOS DE INGRESO:	-Académicos: 11 grado aprobado (combinación del nivel requerido y grado mínimo aprobado). -Requisito adicional: Superar prueba de aptitud y conocimiento y presentar documento de identidad.	
DESCRIPCIÓN:	ESTE PROGRAMA SE OFECE A LAS PERSONAS QUE ESTÉN INTERESADAS EN REALIZAR LAS ILUSTRACIONES PARA MEDIOS AUDIOVISUALES EN CINE Y TELEVISIÓN, DE MANERA TAL QUE ADQUIERAN COMPETENCIAS QUE LES PERMITAN DESEMPEÑARSE A NIVEL NACIONAL E INTERNACIONAL.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
CÓDIGO	DENOMINACIÓN	

 LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES	
220501500	CREAR LOS ESCENARIOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN Y EL STORYBOARD.
220501501	DESARROLLAR EL STORYBOARD DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.
220501502	CARACTERIZAR LOS PERSONAJES DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN LITERARIO.
220501503	ESTABLECER EL COLOR DE LOS PERSONAJES Y LAS ESCENAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SEGÚN EL GUIÓN Y EL STORYBOARD.
240201500	Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
240201501	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
240201502	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRÁCTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGIAS DE AUTOGESTIÓN
OCUPACIONES QUE PODRÁ DESEMPEÑAR	OCUPACIONES DE ASISTENCIA EN CINE DE TV Y ARTES ESCÉNICAS
PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR	
Requisitos Académicos mínimos	El programa requiere de un equipo de instructores Técnicos, conformado por: Maestro en artes plásticas Profesional en Diseño gráfico Profesional en Diseño visual
Experiencia laboral y/o especialización en:	Mínimo tres (3) años de experiencia en ilustración para productos audiovisuales. Haber participado en producciones audiovisuales como ilustrador y artista en: Animación 2D, animación 3D, desarrollo de comics, editorial, cine, comerciales, videojuegos.
Competencias mínimas	-Formular, ejecutar y evaluar proyectos. -Trabajar en equipo. -Establecer procesos comunicativos asertivos. -Manejar herramientas informáticas asociadas al área objeto de la formación.
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento.

Formato 4. Programa de formación (2017)

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DE DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Ilustración para producciones audiovisuales
- Código del Programa de Formación: 522707
- Nombre del Proyecto : Corto animado ilustrado
- Fase del Proyecto primer trimestre
- Actividad de Proyecto: Preproducción
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: GRAFICAR LAS ESCENAS DEL PROYECTO, DE ACUERDO CON EL GUIÓN E INDICACIONES DEL DIRECTOR DE LA PRODUCCIÓN.
- Duración de la Guía 60 horas

2. PRESENTACION

En la industria del entretenimiento y sus diferentes ramas como lo son los videojuegos, cine, televisión, medios digitales el cómic es insumo para las mismas, siendo este un medio capaz de narrar según un público determinado una historia que nace desde necesidades específicas del mercado y según un público determinado.

La presente guía está diseñada para que usted aplique y desarrolle los conocimientos adquiridos durante el primer trimestre del tecnólogo en un proyecto final mediante una historietas que sea capaz de insertarse en la industria del comic bien sea en una editorial independiente, libro digital o casas de cómic reconocidas. Con el propósito de comunicar un mensaje que sea capaz de generar bien sea entretenimiento o formar conciencia a través de su prosa visual y narrativa. Por ende es importante que utilice el cine como referente principal y el dibujo como herramienta para crear y estructurar de 3 a 4 paginas máximo más la portada una historia que cautive por su contenido.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es) Cómic Barrio
- Ambiente Requerido Salón de ilustración
- Materiales: DEVOLUTIVO sillas, mesas, computador, televisor, CONSUMIBLE papel dibujo, lápices, borrador, tajalápiz, bolígrafos, lápices de colores.

3.1 Actividades de Reflexión inicial.
Define con consulta previa lo siguiente y comparte sus respuestas con su grupo:

1. ¿Conoce la historia de su Barrio?
2. ¿Quiénes fueron los primeros habitantes de su barrio?
3. ¿Cuál es el espíritu o alma de su barrio?
4. ¿Cómo ilustraría su Barrio?

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.] Cómo se hace un Guión de Cómic de Carlos Nieto y ARTE SECUENCIAL DE WILL EISNER Y el material de Referencia Hacer Cómic de la carpeta Drive

1. Conformen un grupo de 5 personas.
2. Realice un resumen de 10 líneas de una Historia que conozca de su barrio y compártalo con sus compañeros.
3. Elijan la mejor Historia y realicen una infografía tamaño octavo para comprender el inicio, nudo, y desenlace. (Técnica libre).
4. Escribir el Guión técnico y literario teniendo en cuenta la referencia del Guión de Xmen.
5. Escribir la ficha técnica del personaje en formato pdf Drive.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

1. Diseñe el personaje teniendo en cuenta el material de referencia en la presentación PowerPoint de Cómic.
2. Utilice los conceptos cinematográficos de tipos de plano y composición de películas de directores de cine como Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Orson Wells y Christopher Nolan. Para realizar la bocetación de un cómic de 3 a 4 Páginas
3. Bocetar portada de la Historieta
4. Definir viñetas Finales
5. Delinear páginas
6. Entintar páginas
7. Colorizar páginas
8. Realizar presentación ARTBOOK DEL PROCESO INCLUYE LO SIGUIENTE:
 - a) Bocetos
 - b) Maquetación
 - c) Diseño de personaje
 - d) Entintado
 - e) Colorización
 - f) Fotografías equipo de trabajo en equipo
 - g) Cómic impreso
9. Sustentación final

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>Evidencias de Conocimiento</p> <p>Exposición presentación final CÓMIC</p> <p>Evidencias de Desempeño</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guión Cómic formato pdf e impreso 2) ART BOOK PROCESO GRÁFICO en formato pdf y físico QUE INCLUYE LO SIGUIENTE: a) bocetos b) maquetación c) diseño de personaje d) entintado e) colorización f) fotografías equipo de trabajo en equipo 3) 4 A 5 PAGINAS IMPRESAS DEL CÓMIC INCLUYENDO PORTADA 4) Muestra final a manera de exposición con carpeta de proceso que incluye todos los puntos anteriores 5) Subir EVIDENCIAS BLACKBOARD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y analiza la información, utilizando las diferentes fuentes de información 2. Participa activamente, Estableciendo dialogo con el Instructor y los compañeros Oportunamente. 3. Sigue las instrucciones dadas Por el instructor para resolver las actividades de la guía y Presentar las evidencias conformando grupos de trabajo Colaborativo para el proyecto. 4. Plantea soluciones creativas E innovadoras a problemas Especificos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rubricas de evaluación que reposan en plataforma 2. Lista de chequeo

10. GLOSARIO DE TERMINOS

El guionista

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

El guionista es un especialista, un técnico. Su función es la de adaptar la forma de un relato a una materia: el cómic. Debe saber contar en función de la imagen, porque la imagen es la que cuenta la historia. No debería haber ni una sola viñeta en un cómic que no transmita alguna idea o sentimiento. De esta forma, un guión, aunque tenga que ser conciso y no resiste los recursos literarios, debe ser evocador, sugerente. Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo.

Guión literario
 Es el punto de partida de una historia aún por hacer. Las indicaciones técnicas no se Explicitan, están contenidas en el texto. El guión es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos. En cambio, el guión "es la historia"

Arte secuencial: Engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

Narración gráfica: Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen Para transmitir una idea.

La viñeta: es la representación pictográfica del mínimo espacio y tiempo significativo que constituye la unidad del montaje de un cómic. Gracias a las convenciones de su lectura, adquiere una dimensión temporal a pesar de estar compuesta mediante signos estáticos.

El encuadre: delimitación bidimensional que relaciona la superficie del papel sobre la que se dibuja y el espacio figurativamente representado. Tomando como punto de referencia la Figura humana, se pueden distinguir varios tipos de plano (Primer plano, plano medio, plano Americano, plano general y espacio off). También se puede aplicar la angulación: eje perpendicular, picado, contrapicado y angulación aberrante.

Espacio virtual: espacio en el cual se distribuyen los elementos a diferente distancia del eje para obtener una composición en profundidad. Composición interna de la viñeta. Los elementos propios de la composición son el decorado y los personajes.

Micronoticias significativas

Convenciones específicas. Son exclusivas de los cómics pero no imprescindibles para su Expresión.

Balloon, bocadillo o globo. Convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta. - **Tipografía.** Personalización de los textos mediante estilizaciones gráficas más o menos elaboradas.

Metáforas visualizadas. Convención gráfica propia de los cómics que expresa el estado físico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Ejemplo: signo de Interrogación, señala perplejidad.

Onomatopeyas. Fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. - **Figuras cinéticas.** Convención gráfica que expresa ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles.

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Loonis Andrew. Dibujo de figura. EEUU. Editorial titan book, 1943

Loonis Andrew. Ilustración creadora. EEUU. Editorial titan book, 1947

Loonis Andrew. Dibujo de cabeza y manos. Editorial titan book, 1956

McCLUID, SCOTT, (1995). "Cómo se hace un cómic: El arte invisible". Ediciones B. Barcelona, España.

Eisner Will (1997). "El arte invisible" Editorial Norma Madrid, España

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Fabian Silva Zarza		ILUSTRACION	



Formato 6. Exposición cómic (2019)

 Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
Regional Distrito Capital

INSTRUCTOR: FABIAN SILVA ZARTA

Sesión mentoría Grupal. Percepción grupal

Ingrantes Grupo Mayra Galindo, Sergio Beltran, Miguel Salazar, Ver Alvarez

1) Enuncien su meta del proyecto Cómic en grupo:
Maximizar la dificultad socioeconómica de un trabajo del promedio

2) Describan en la siguiente tabla estos componentes:

Fortalezas del grupo:	<u>Cada integrante tiene ciertas habilidades que le complementan de forma equitativa.</u>
Habilidades del grupo:	<u>Disponibilidad de tiempo</u>
Probabilidad de éxito teniendo en cuenta las sesiones técnicas impartidas por el instructor Fabian Silva Zarta y la instructora Katherine Sanchez	<u>La probabilidad de éxito es buena gracias a los buenos manejos de técnicas, habilidades equilibradas por tenernos motivados con la disponibilidad</u>
Método de trabajo sugerido por el instructor Fabian Silva Zarta	<u>Referente a los roles y explicar las funciones de cada integrante</u>
Confianza con el instructor Fabian Silva Zarta:	<u>Total. Nos ha dedicado mucho tiempo a cada uno, fomentando el compañerismo y el trabajo en equipo</u>

3) Cuáles de los siguientes puntos consideran que puede fortalecer el instructor para el desarrollo del proyecto Cómic en específico y describa por qué en cada opción.

a) Comunicación: Ninguno.
 b) Motivación:
 c) Liderazgo:
 d) Empatía:
 e) Retroalimentación:
 f) Evaluación:
 g) Seguimiento:
 h) Ninguno:

 Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
Regional Distrito Capital

INSTRUCTOR: FABIAN SILVA ZARTA

Sesión mentoría Grupal. Percepción grupal

Ingrantes Grupo Carla Velazquez, Fabian Antonio, Luis Urrego, Anthonio Hincapié

1) Enuncien su meta del proyecto Cómic en grupo:
Terminar el comic de una manera satisfactoria

2) Describan en la siguiente tabla estos componentes:

Fortalezas del grupo:	<u>Todos nos complementamos, cada uno tiene un buen desempeño respecto a cada técnica.</u>
Habilidades del grupo:	<u>tenemos dificultades respecto a algunas decisiones e opiniones del comic</u>
Probabilidad de éxito teniendo en cuenta las sesiones técnicas impartidas por el instructor Fabian Silva Zarta y la instructora Katherine Sanchez	<u>la probabilidad de éxito es buena gracias a las técnicas que nos compartieron los instructores</u>
Método de trabajo sugerido por el instructor Fabian Silva Zarta	<u>dan con explicaciones muy claras y concretas, mira el progreso de cada aprendiz para que mejoren el manejo de técnicas dándonos referencias respecto a cada técnica</u>
Confianza con el instructor Fabian Silva Zarta:	<u>la confianza que llegamos a tener con el instructor no sido tanto o nivel personal como de aprendiz</u>

3) Cuáles de los siguientes puntos consideran que puede fortalecer el instructor para el desarrollo del proyecto Cómic en específico y describa por qué en cada opción.

a) Comunicación:
 b) Motivación:
 c) Liderazgo:
 d) Empatía:
 e) Retroalimentación:
 f) Evaluación:
 g) Seguimiento:
 h) Ninguno: porque es muy claro y concreto respecto a los temas de manera que nos queda clarificado el tema, y si hay alguna duda el nos la resuelve personalmente ya que tiene una buena comunicación con cada aprendiz

Formato 7. Formato mentoría grupal (2019)

LISTA DE CHEQUEO – Desarrollo proyecto de formación
 Proceso: Ejecución de la Formación Profesional
 Instructivo: Para la Ejecución de acciones de Formación Integral /
 Para el control de la prestación del servicio



Código: 1695669	Fecha: (Día – Mes – Año): 26-07-2019
Regional: Distrito Capital	Centro de formación: Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.
Estructura curricular: Tecnólogo en Ilustración para producciones audiovisuales	
Resultados de Aprendizaje: • AJUSTAR LAS ESCENAS, TENIENDO EN CUENTA LAS SUGERENCIAS DEL EQUIPO DE DIRECCIÓN.	
Descripción de la evidencia: Entrega actividades Guía Comic en formato análogo, digital e impreso.	Duración de la actividad de evaluación: 4 horas.

1 IDENTIFICACIÓN GENERAL

Identificación de los participantes

Nombre Aprendiz	Número de Identificación
Alison Mora	1010242833
Gabriela Rodríguez	100686309
Nicolás Buitrago Roa	100859189
Alison Mora	100242833

Nombre del Formador:
Fabian Silva Zarta

Estimados aprendices este instrumento de evaluación, es muy útil en el desarrollo de las actividades planteadas, ya que controla el proceso necesario para la correcta ejecución.

ACTIVIDAD: Según la guía de aprendizaje de Libro Álbum e indicaciones del instructor exponga las actividades teniendo en cuenta Pertinencia, Autenticidad, Calidad, Coherencia con el tema y Cumplimiento

AMBIENTES DE APRENDIZAJE: Salón Ilustración.

2 VARIABLES E INDICADORES A EVALUAR

No.	VARIABLES/INDICADORES	cumpl		OBSERVACIONES
		sí	no	
1	Guion libro álbum formato pdf e impreso	X		la historia es coherente con el museo y dentro objetivo.
2	ART BOOK PROCESO GRÁFICO en formato pdf y físico QUIF INCLUYE LO SIGUIENTE. a) bocetos b) maquetación c) diseño de personaje d) entintado e) colorización f) fotografías equipo	X		la carpeta y todo el proceso es excelente.

Página 1 de 2

LISTA DE CHEQUEO – Desarrollo proyecto de formación
 Proceso: Ejecución de la Formación Profesional
 Instructivo: Para la Ejecución de acciones de Formación Integral /
 Para el control de la prestación del servicio



de trabajo en equipo		
3 4 A 5 PAGINAS IMPRESAS DEL libro	X	Excelente presentación y color
4 Muestra final a manera de exposición con carpeta de proceso que incluye todos los puntos anteriores	X	Excelente muestra en equipo.
5 Sustentación grupal	X	entendieron el peso a peso como ilustradores

VERIFICACION

Ciudad – Fecha
Bogotá 26-07-2019

Firma Formador
[Firma]

Aprendiz
[Firma]
Alison Mora B.
Gabriela Rodríguez
Nicolás Buitrago Roa

Página 2 de 2

Formato 8. Lista de chequeo (2019)

art book Museo
 ART BOOK PROCESO GRÁFICO
 en formato pdf y físico
 QUE INCLUYE LO SIGUIENTE:
 a) bocetos
 b) maquetación
 c) diseño de personaje
 d) entintado
 e) colorización
 F) fotografías equipo

Familia Cartoon
 Cordial Saludo Aprendices.
 Espero que se encuentren muy bien. A continuación relaciono paso a paso del trabajo cartoon.
 Actividad ilustrar una escena de su núcleo Familiar realizando una acción donde mínimo existan 3 personajes siguiendo todo el proceso de diseño de escenarios, personajes y entintado final.
 1) Realizar 3 bocetos del escenario donde su familia estará realizando una acción. (mínimo 3 personajes)
 2) Dibujar cada personaje cuerpo completo con 3 estéticas cartoon diferentes tomando como referencia el libro Cartooning head & figure de Jack Hamm. (en el siguiente ejemplo puede observar que es el mismo personaje pero con cadera, cabeza y caja torácica diferente para poder transformarlo) son 9 dibujos en total.
 3) Dibujar el model sheet de las mejores versiones de cada sujeto de su familia a partir del punto anterior. (La mejor versión estética de mamá de las 3 que realizó, mejor versión estética de papá de las 3 que realizó, mejor versión estética de hermano y o hermano de las 3 que realizó.
 4) subir evidencia a Blackboard

PERSONAJE HISTÓRICO CARTOON
 Cordial saludo aprendices.
 Espero que se encuentren bien. Deben ilustrar en escuela francesa cartoon un personaje histórico en un escenario donde el personaje este con sus objetos en el contexto en el que vive en acuarela y tinta china o Rapidografo. Sigán los siguientes pasos para definir más fácil la ilustración
 1. Investigar y leer sobre el contexto histórico y biográfico del personaje
 2. Bocetar al estilo de Sempé, Hergé o Quentin Blake
 3. Colorizar y entintar
 4. Subir a Blackboard

Formato 9. Actividad blackboard (2019)

The screenshot shows a web interface for a course. On the left is a navigation menu with categories like 'Evaluación', 'Comunicación', and 'Administración de cursos'. The main area displays a comic illustration of a fox-like character with large, expressive brushstrokes in yellow and orange. On the right, a 'Detalles de la actividad' panel shows grading information: 'CALIFICAR' with a score of 100,00/100, 'INTENTO' 29/05/19 17:29, and a 'COMENTARIO AL ESTUDIANTE' that reads 'Excelente trabajo y forma de presentarlo. debe revisar los siguientes ilustradores. Alex Ross, Drewn Struzan'. There are buttons for 'Cancelar', 'Guardar borrador', and 'Enviar'.

Nombre			CÓMIC	
Descripción				
Detalle de las rúbricas				
Criterios	Niveles de rendimiento			
	Principiante		Muy competente	
Técnica Ponderación n 33,00%	0,00 % EL Cómic no evidencia el uso correcto de la técnica		100,00 % Apropiada de forma correcta el uso de técnicas mixtas y entienden los ciclos de trabajo del Cómic	
Organización Ponderación n 34,00%	0,00 % El Cómic presenta manchas y borrones generando un aspecto visual sucio y desordenado. adicional a ello no organizaron los ciclos de trabajo del Cómic desde una línea de producción		100,00 % El cómic cuenta con estándares de orden y diagramación propios de su creación. adicional a esto gestionaron el tiempo de trabajo por grupo en pro del proyecto evidenciando compromiso	
Concepto Ponderación n 33,00%	0,00 % No investigan fuentes de ilustración para fortalecer su trabajo como ilustradores y No proponen soluciones creativas desde el Cómic		100,00 % Proponen soluciones creativas desde el Cómic y consultan fuentes e ilustradores para generar impacto visual en su trabajo	

[Ver elementos asociados](#)

Formato 10. Rúbrica de evaluación (2019)



GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DE DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Ilustración para producciones Audiovisuales
- Código del Programa de Formación: S22707
- Nombre del Proyecto: Corto animado ilustrado
- Fase del Proyecto segundo trimestre
- Actividad de Proyecto: Preproducción
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: GRAFICAR LAS ESCENAS DEL PROYECTO, DE ACUERDO CON EL GUIÓN E INDICACIONES DEL DIRECTOR DE LA PRODUCCIÓN.
- Duración de la Guía 80 horas

2. PRESENTACION

En el mercado editorial y académico el libro álbum se convirtió en uno de los principales referentes para el desarrollo de la competencia lectora en niños en sus diferentes edades y en adultos un reto creativo a explorar desde códigos visuales como: la mancha, la abstracción, la figuración, la secuencialidad, el color, la textura entre otras, que son el adiestramiento principal para describir una historia por medio de imágenes y dejar un mensaje conducente desde un tema sugerido por un público objetivo. La presente guía busca que usted como aprendiz se convierta en niño al aprender leer el libro álbum y en un ilustrador capaz de ilustrar una experiencia para que un niño desee visitar un museo

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es) Libro Álbum museo
- Ambiente Requerido Salón de ilustración
- Materiales: DEVOLUTIVO sillas, mesas, computador, televisor. CONSUMIBLE papel grueso, lápices, borrador, tijera/papá, bolígrafos, lápices de colores, gomas, pinceles.

3.1 Actividades de Reflexión inicial.
Defina sin consulta previa lo siguiente y comparta sus respuestas con su ficha:
1. ¿Cuántos museos de Bogotá conoce?
2. ¿Con cuál museo se identifica y por qué?

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.)

- Conformen grupos de 4 personas.
- Realicen las lecturas de libro álbum con el objetivo de que puedan identificar lo siguiente:
 - Significado y sentido gráfico del libro álbum para niños y adultos

GFPI-F-013 V3



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

b) Proceso de creación en 10 pasos
c) El álbum y el texto
d) Relación texto e imagen

3) Visiten el museo asignado por el instructor y realicen un registro en (dibujos o fotos) del sitio teniendo en cuenta arquitectura, tema, tipo de público y la percepción de los niños del espacio.

4. Escriban una sinopsis de un libro álbum para un público objetivo de niños entre 5 a 10 años que despierte la necesidad de conocer el museo.

5. Escriban una historia pensada desde la sinopsis que gire en torno a ese museo donde un niño o ser sea el protagonista de la historia con una extensión gráfica en 5 a 8 páginas.

6. Escribir la ficha técnica del personaje principal en formato Word con las características físicas, sociales y psicológicas.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

- Diseñe los personajes teniendo en cuenta la línea gráfica de los siguientes ilustradores :
 - Ivar da coll
 - Jimmy Ijao
 - Oliver Jeffers
 - Suzy Lee
 - Rafael Yoktén
- Realice los escenarios e ilústrelos teniendo en cuenta la línea gráfica de los siguientes ilustradores:
 - Oliver Tallec
 - Sebastian Meschenmoser
 - Roger Ycaza
 - Liniere
- Bocetar portada del Libro Álbum
- Definir ilustraciones Finales
- Delinear páginas
- Entintar páginas
- Colorizar páginas
- Realizar presentación ARTBOOK DEL PROCESO INCLUYE LO SIGUIENTE:
 - Bocetos
 - Maquetación
 - Diseño de personaje con todas las vistas y escenarios
 - Entintado
 - Colorización
 - Fotografías equipo de trabajo en equipo y visita museo
 - Libro Álbum impreso
 - consignar todo en una carpeta de arte
- Sustentación final siguiendo el manual de montaje de Museos con su respectiva ficha técnica.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Exposición presentación final Libro Álbum Evidencias de Desempeño Trabajo en grupo Evidencias de Producto: 1) Libro Álbum formato pdf e Impreso 2) ART BOOK PROCESO GRÁFICO en formato pdf y físico QUE INCLUYE LO SIGUIENTE: a) bocetos b) maquetación c) diseño de personaje d) entintado e) colorización f) fotografías de trabajo en equipo g) fotografías visita a museo 3) 5 A 8 PAGINAS IMPRESAS DEL LIBRO ALBUM INCLUYENDO PORTADA 4) Muestra final a manera de exposición con carpeta de proceso que incluye todos los puntos anteriores. 5) Subir EVIDENCIAS BLACKBOARD	1. Investiga y analiza la información, utilizando las diferentes fuentes de información 2. Participa activamente, Estableciendo dialogo con el instructor y los compañeros Oportunamente. 3. Sigue las instrucciones dadas Por el instructor para resolver las actividades de la guía y Presentar las evidencias conformando grupos de trabajo Colaborativo para el proyecto. 4. Plantea soluciones creativas E innovadoras a problemas Específicos.	1. Rubricas de evaluación que reposan en plataforma 2. Lista de chequeo



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

10. GLOSARIO DE TERMINOS

El libro álbum: es un libro en donde el texto y la imagen funcionan de manera inseparables construyendo una historia. Es por este motivo que se considera al ilustrador como autor. Los lectores de estos libros buscan sentido a las historias teniendo en cuenta dos códigos articulados: el lenguaje visual y el verbal.

Ilustrar es interpretar: Interpretar un texto, sea cual sea. Un texto literario. Un mensaje publicitario. Ilustrar es una manera de narrar en imágenes, es la narración que se opone a la decoración. La ilustración es una reinterpretación tomada como referencia o punto de partida de un texto. Arnel Ballester

Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significar. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio Isidro Ferrer

Ilustrador: Es un artista gráfico aquel que se especializa en la mejora de la comunicación escrita, a través de representaciones visuales que se corresponden con el contenido textual o con parte del mismo. Las ilustraciones pueden ser solicitadas para clarificar conceptos complicados u objetos que son difíciles de describir textualmente, o también pueden ser requeridas como atractivo, como es el caso de las tarjetas de felicitación, en el arte de hacer las portadas de discos y libros, en el interior de impresos o como publicidad. Fragmento de <https://www.ilustra.org/pim/la-funcion-ilustrador/>

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Desde: Características de los libros álbum que influyen en el desarrollo de los procesos comprensivos y expresivos del lenguaje en niñas y niños de 4 a 6 años Tesis Yuyid Paola Carrillo Huertas Claudia Medrano Garzón

Donoso, B. (2017). La poesía en una imagen: el libro álbum como contribución a la comprensión de textos líricos infantiles latinoamericanos. Recuperado de: http://repositorio.unab.cl/serial/bitstream/handle/ria/6088/1212145_Donoso_B_La_poesi_a_en_una_imagen_2017_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Duran, T. (2014). Álbumes y otras lecturas: análisis de los libros infantiles: Ediciones Octaedro, S.L. (libro electrónico)

Diaz, H. (2006). Leer y mirar el libro álbum (un género en construcción?: Editorial Norma. Recuperado de <http://bdigital.ula.ve/storages/pdf/accion/v17n1/art16.pdf>

VIDEOGRAFIA:

PUÑO <https://www.youtube.com/watch?v=CQVlUjrs8t=529>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha

Formato 11. Guía de aprendizaje Libro Álbum (2019).

Detalle de las rúbricas
 Seleccione *Vista de cuadrícula* o *Vista de lista* para cambiar el diseño de los criterios. [Más ayuda](#)

Nombre: **CÓMIC** Salir

Detalle de

Vista de cuadrícula **Vista de lista**

	Principiante	Muy competente
Técnica	0 (0,00%) El Cómic no evidencia el uso correcto de la técnica	33 (33,00%) Apropiada forma correcta el uso de técnicas mixtas y entienden los ciclos de trabajo del Cómic
Organización	0 (0,00%) El Cómic presenta manchas y borrones generando un aspecto visual sucio y desordenado. adicional a ello no organizaron los ciclos de trabajo del Cómic desde una línea de producción	34 (34,00%) El cómic cuenta con estándares de orden y diagramación propios de su creación. adicional a esto gestionaron el tiempo de trabajo por grupo en pro del proyecto evidenciando compromiso
Concepto	0 (0,00%) No investigam fuentes de ilustración para fortalecer su trabajo como ilustradores y No proponen soluciones creativas desde el Cómic	33 (33,00%) Proponen soluciones creativas desde el Cómic y consultan fuentes e ilustradores para generar impacto visual en su trabajo

El valor total de rúbrica de 100,00 se ha anulado por un valor de 100,00 de 100.

Nombre: **CÓMIC** Salir

Formato 12. Rúbrica de evaluación (2019)

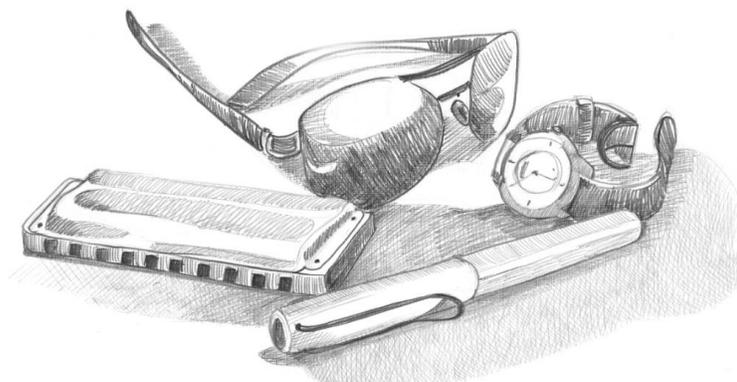


Imagen 15. Vanitas (2019)

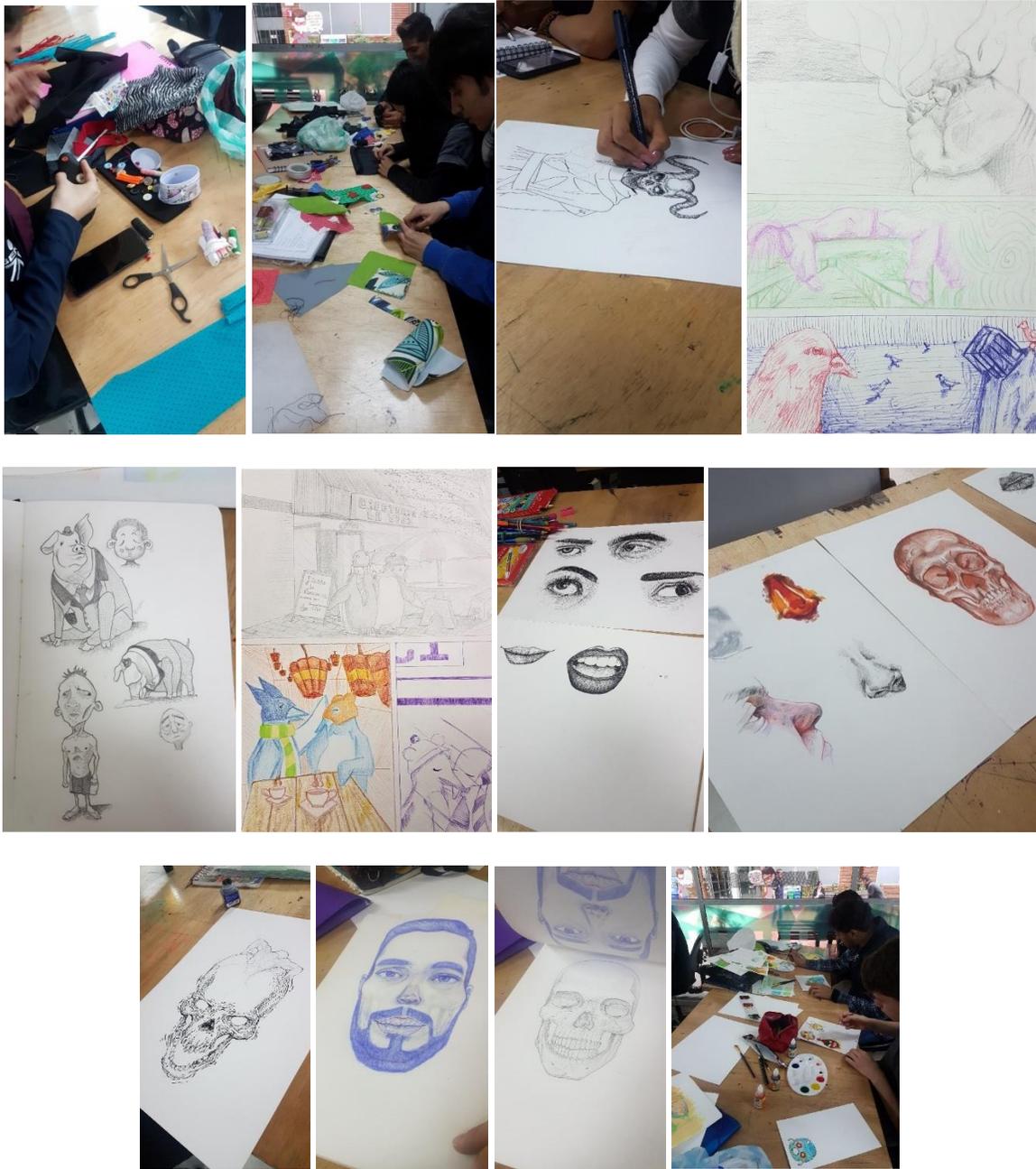


Imagen 16. Mosaico proceso Gráficos en aula (2019)



Imagen 17. Mosaico visita Museo (2019)



Imagen 18. Mosaico Proceso Guía Comic (2019)



Imagen 19. Mosaico Entrega y exposiciones Cómic (2019)

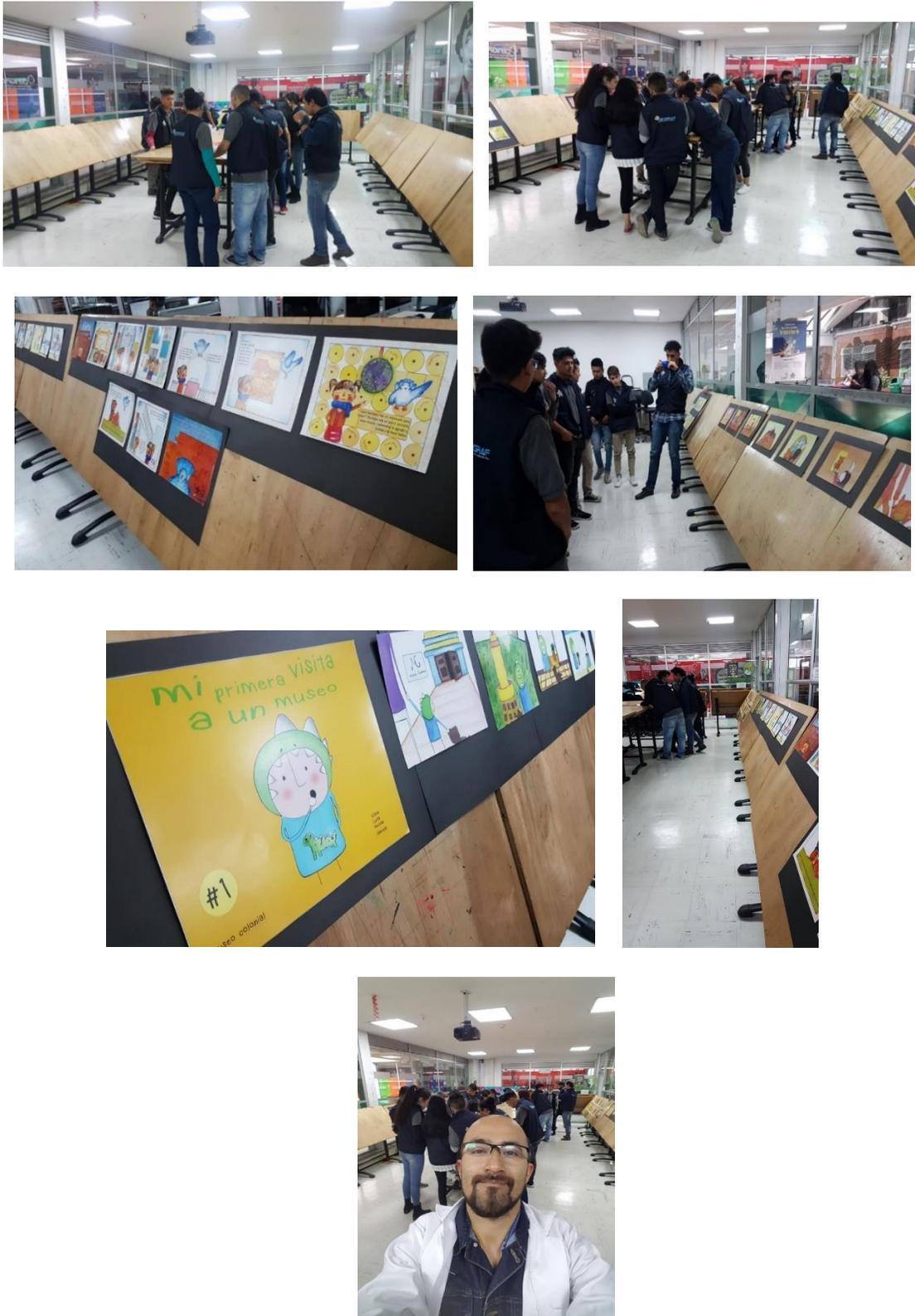


Imagen 20. Mosaico Entrega y exposiciones Libro Álbum

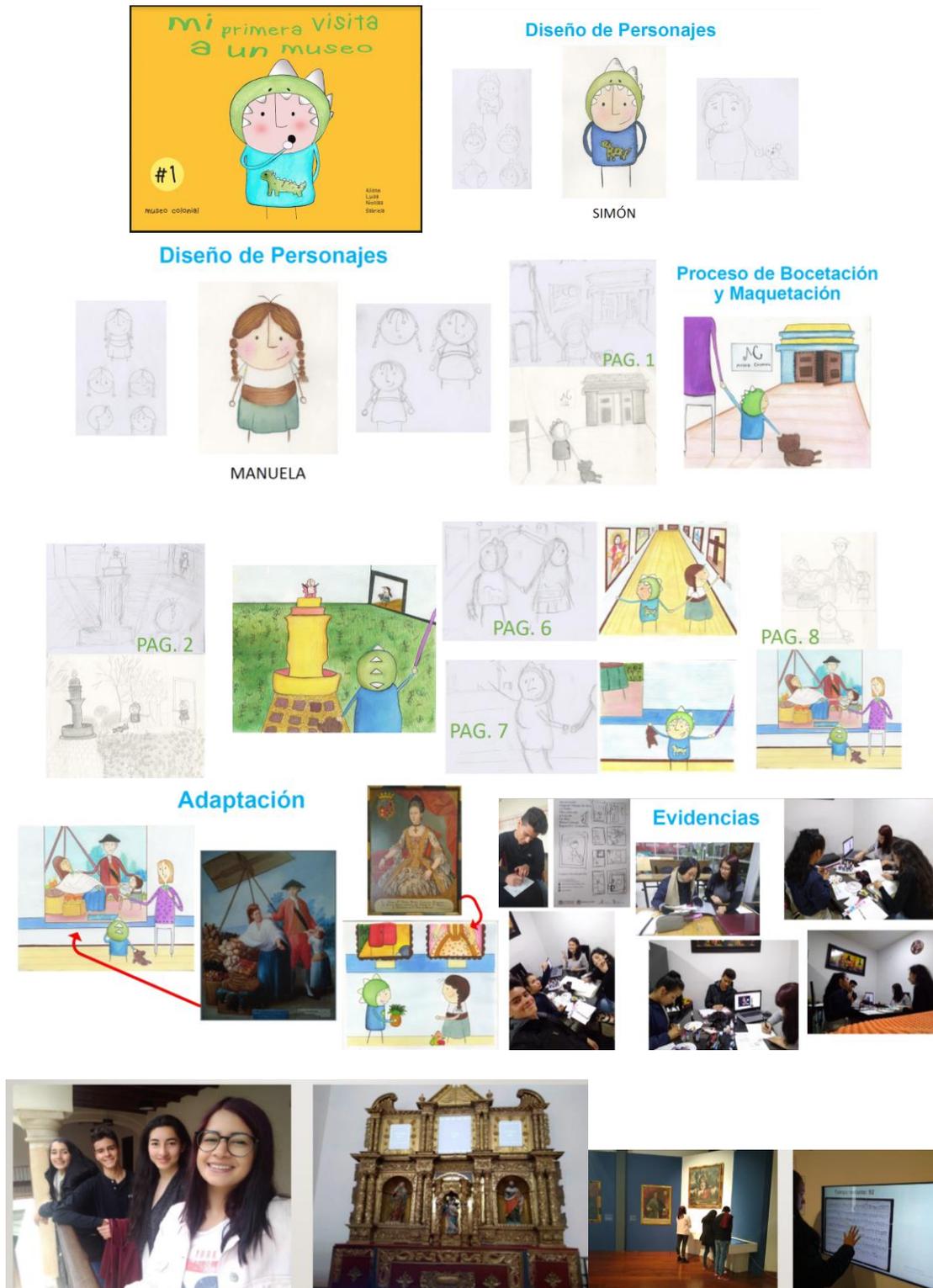




Imagen 22. Mosaico Entrega Artbook (2019)

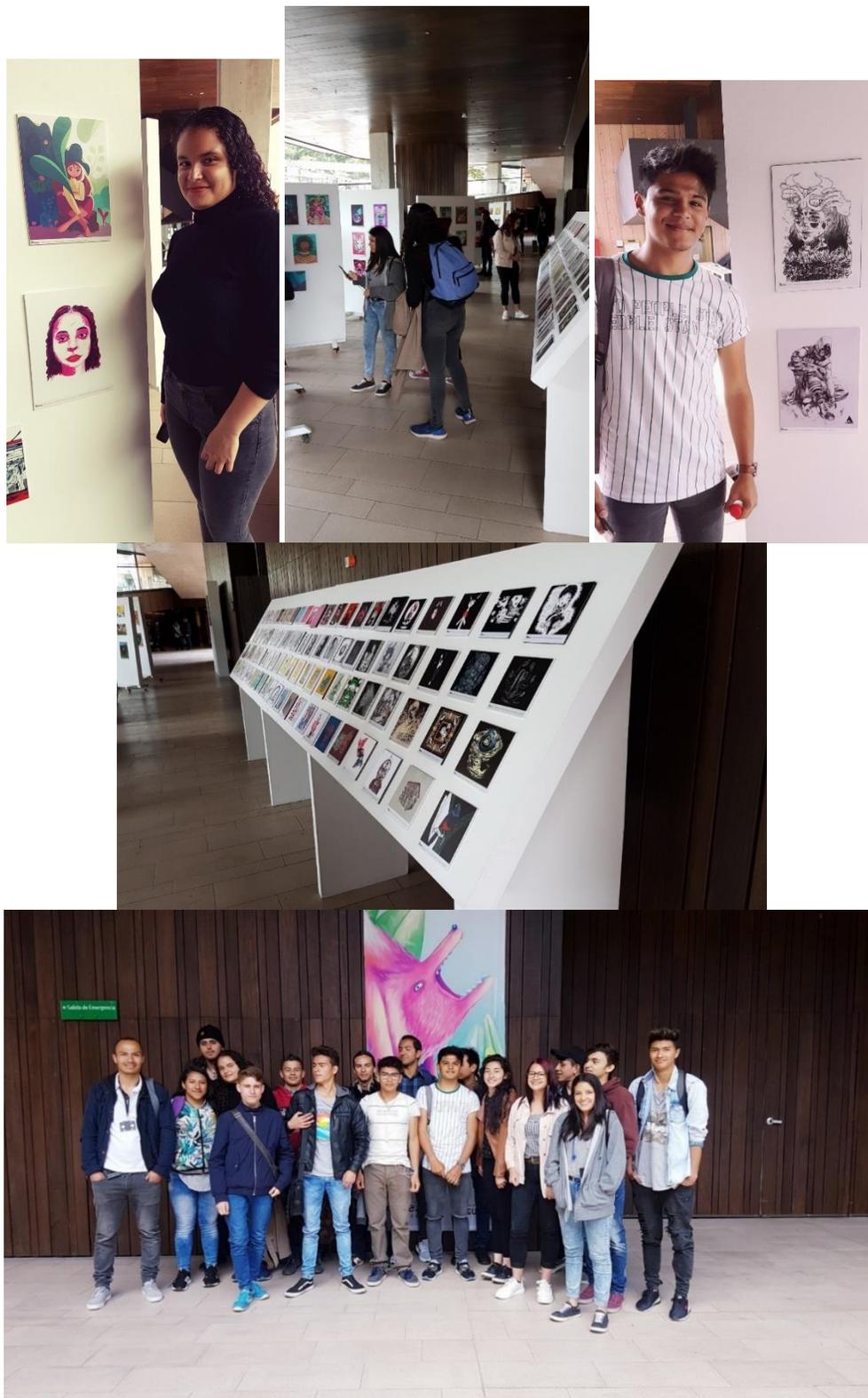


Imagen 23. Exposición Tadeo Lozano (2019)