

Fortalecimiento de la cultura ancestral de Taganga a través de los cómics

Texto y fotos: Matilde Bolaño García¹ y Harold Darío Pimienta Cantillo²

Introducción

El corregimiento de Taganga posee una cultura ancestral problematizada que, poco a poco, ha ido desapareciendo en el tiempo; sin embargo, muchos de estos elementos están dormidos y otros están presentes en la cultura. Se tiene concebido que es preciso saber de dónde viene, cuál es su cultura, para conocer la verdadera evolución de un pueblo indígena.

En cuanto a la educación, según observación no sistematizada, se identifica que los jóvenes de la Institución Educativa Distrital de Taganga no están comprometidos en aprender sobre cultura; por su parte, también se nota que los padres de familia comunican muy poco este tipo de enseñanzas a sus hijos, como lo hacían sus padres: es

decir, las desconocen, lo cual ocasiona que sus hijos no conozcan su historia y no quieran seguir “estancados en el pasado”.

Asimismo, este hecho provoca que las nuevas generaciones estén completamente desconcertadas, lo que tiene como consecuencia un gran olvido y alejamiento de todas aquellas tradiciones como lo son la pesca, los juegos tradicionales, las creencias, las historias de cada ancón de pesca y los relatos de los abuelos. Por otro lado, los docentes no implementan en su currículo contenido con relación a las prácticas que se tienen en la población: desconocen parcial o completamente la cultura taganguera y, como resultado, se convierte en un problema al no poder aplicar las características de esta cultura en sus aulas de clases.

Frente a lo anterior, Romo *et al.* (2016) señalan la importancia de preservar nuestra cultura y mencionan que “conservar y apoyar las iniciativas

1. Licenciada en Educación Básica, magíster en Informática Educativa y doctora en Ciencias de la Educación. Docente investigadora asociada. Universidad del Magdalena. *E-mail:* mbolano@unimagdalena.edu.co.

2. Licenciado en Informática, egresado de la Universidad del Magdalena. *E-mail:* cantillo.dario@gmail.com.

culturales es vital para seguir sosteniéndose no sólo como individuos, sino para preservar nuestra identidad” (p. 4).

Por su parte, López (2018) comenta que “la cultura se conforma de un cúmulo de formas de vida y de pensar, usos y costumbres, simbolismos, creencias, estructuras e ideologías sociales, económicas, jurídicas, políticas, históricas, entre otras situaciones, que conllevan a la diversidad” (p. 109).

La cultura taganguera conserva muchos elementos identitarios de los ancestros indígenas; por lo tanto, hay que apoyar ese gran tesoro para ampliar la visión cultural, procurando que esta no quede en el olvido y que, de esta manera, pueda ser compartida con las generaciones futuras.

Añádase a esto que las tecnologías aportan mucho a la ancestralidad porque a través de estas se pueden realizar actividades, dinamizando el aprendizaje con la ayuda de herramientas de multimedia: desde compartir el conocimiento

de una historia de esta cultura usando los videos, imágenes y audio para que sea más llamativo para los estudiantes de la Institución hasta capacitar a docentes y estudiantes en un enfoque de autococimiento y reconocimiento como grupo étnico que tiene un origen indígena, con una tradición cultural que debe compartirse para preservar lo que se tiene y existe aún.

Además, es necesario tener en cuenta los cómics (también llamados *historietas*), los cuales se han convertido en un gran recurso didáctico. Al respecto, Cañizares (2014) manifiesta que son uno de los medios más expresivos de cultura, por la presencia de imágenes figurativas de manera consecutiva, representando múltiples códigos. Ante lo anterior, nos preguntamos: ¿cómo sería el uso de los cómics como recurso didáctico para preservar la cultura ancestral en la IED Taganga? Finalmente, esta situación originó la exploración de alternativas; por esta razón, se propuso implementar el uso de los cómics como recurso didáctico para preservar la cultura ancestral en la IED Taganga.



Taganga.

Fuente: Archivo de Matilde Bolaño García y Harold Darío Pimienta Cantillo



Cultura.

Fuente: Archivo
de Matilde Bolaño
García y Harold Darío
Pimienta Cantillo

Los proyectos pedagógicos de aula

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1998), citado por Pasek (2007), señala que el Proyecto Pedagógico de Aula (PPA) “constituye una estrategia de planificación de la enseñanza con un enfoque holístico, que toma en cuenta los componentes del currículo y se sustenta en las necesidades e intereses de los niños y de la escuela” (p. 352).

Adicionalmente, Hernández y Pargas (2005) señalan que:

los proyectos pedagógicos de aula, indudablemente, han sido favorables tanto en la relación docente niño(a) como en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que han permitido la integración y participación del niño(a). (p. 8)

Los cómics en la educación

Rosetti (como se citó en Moreno y Villavicencio, 2014) señala que el cómic es una secuencia narrativa formada por viñetas o textos que permiten representar expresiones fonéticas. De esta manera, se entiende por *cómic* o *historieta* la serie de dibujos que construyen un relato con el fin de transmitir información al lector, permiten desarrollar la imaginación y la creatividad, y fomentan el trabajo en equipo. El cómic permite dar a entender la realidad y el entorno cotidiano, desarrolla la lectoescritura de los estudiantes y, de esta manera, logra disminuir la desmotivación y apatía de los estudiantes.

Sin embargo, Cyrne, *et al.* (como se citó en Gonçalves y Machado, 2005) convergen con Del Rey (2013) al señalar que durante mucho tiempo los cómics fueron considerados como una subliteratura perjudicial para el desarrollo intelectual de los niños por su lectura aparentemente superficial, lo que posteriormente fue rebatido por investigadores como Abrahão (1972) y Anselmo (1975), quienes aportaron que cualquier género de literatura tiene trabajos malos y

buenos; por tanto, no serían los cómics lo que haría mal a los estudiantes, sino cualquier literatura mal orientada.

la cultura se conforma de un cúmulo de formas de vida y de pensar, usos y costumbres, simbolismos, creencias, estructuras e ideologías sociales, económicas, jurídicas, políticas, históricas, entre otras situaciones, que conllevan a la diversidad. (p. 109)

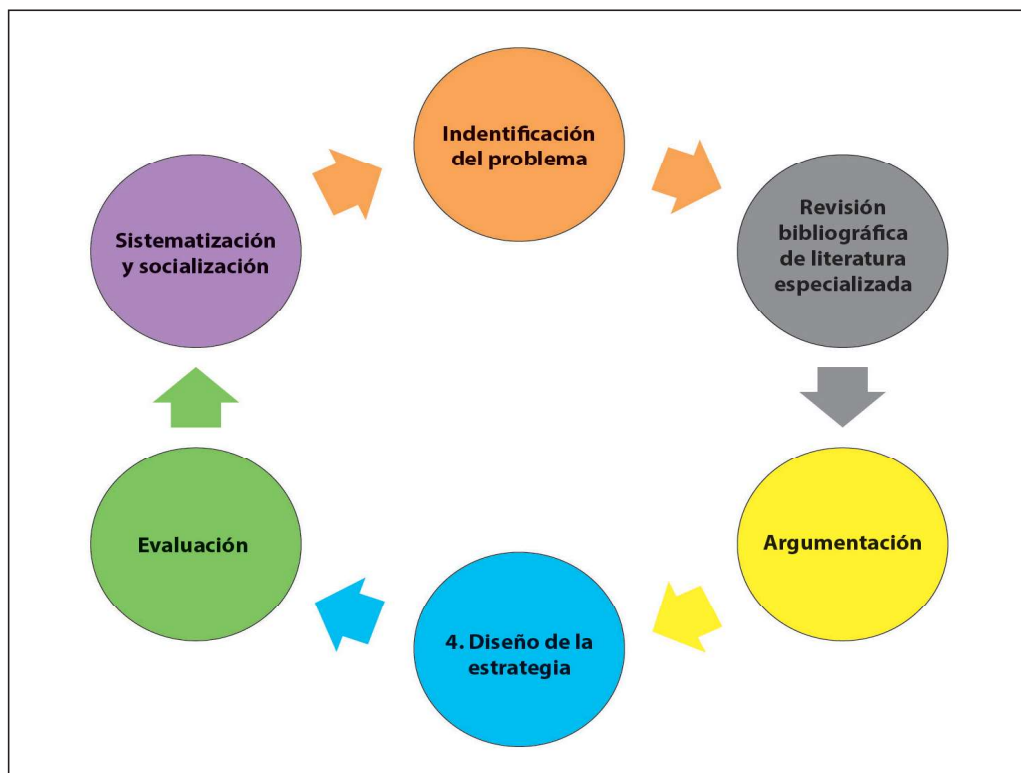
La cultura es el conocimiento que posee una población, inspirada en diferentes maneras de hacer algo, de vestir, de interactuar; es la forma del vivir diario. Hoy en día existe mucha diversidad cultural en el mundo que se debe respetar, así como se deben evitar los choques entre culturas cuando se llega a un lugar nuevo.

Adicionalmente, Martínez (2008) señala que la cultura son todas las tradiciones y los significados presentes en los contextos de vida, en la relación misma con las demás personas, que permite ir aprendiendo las formas de conocer los elementos del contexto y hacerlos propios; asimismo,



Cultura ancestral.

Fuente: Archivo de Matilde Bolaño García y Harold Darío Pimienta Cantillo



Fases de la metodología.
Fuente: Elaboración propia

se va desarrollando en diferentes ambientes la capacidad de poner en práctica y llevar a cabo procesos internos de evaluación. Martínez (2006) explica que este término ha evolucionado, ofreciendo nuevas perspectivas debido al proceso de globalización en el que nos encontramos inmersos, obteniendo reflexiones y desafíos.

Luna (2013) considera que:

La cultura mantiene su propio dinamismo interno que pueden, incluso, autodefinirse mediante dichos actores que notifican de un mismo sistema de conocidos sujeto a auto inventarse de la misma forma en que se desarrollan las lenguas pidgin en un ambiente propicio. Una interesante propuesta o proceso que se lleva a cabo en esas “culturas discretas” que aparentemente desaparecen pero que solo hacen que renovarse con “sus lenguas de encuentro” para lo que les es propio y natural: seguir siendo esa red de significados, lugar de encuentro, escena de actores. Construir nuevas calles en el viejo plano de la ciudad, en el viejo teatro. Nuevos versos en esos “textos”. (p. 23)

Metodología

La experiencia pedagógica se enmarca, siguiendo los pasos de la investigación propuesta por Burge (como se citó en Parek, 2007) y del modelo de investigación, acción y reflexión propuesta por Perrenoud (2004), en lo que se debió abarcar la realidad y los saberes profesionales.

El proceso metodológico fue encaminado en seis etapas:

En la figura anterior se observan las diferentes fases metodológicas para cumplir los objetivos previstos:

Fase 1. Identificación del problema

Inicialmente, apoyados por la observación no sistemática, se evidenció pérdida de la cultura ancestral; por lo tanto, fue necesario realizar una serie de actividades basadas en los cómics (desde cuentos y leyendas que son parte de la vida de estas personas). Como explica Martínez (2008), por medio de actividades y sucesos ancestrales se contribuye a conocer los elementos del contexto y

hacerlos propios, desarrollando en diferentes ambientes la capacidad de poner en práctica y llevar a cabo procesos internos de evaluación.

Adicionalmente, se realizaron entrevistas a los jóvenes de esta comunidad, preguntándoles sobre lo que conocen del pueblo; esto evidenció un total desconocimiento y desinterés hacia la cultura del mismo. Fue a partir de lo anterior que se dio inicio a la formulación de un PPA para los grados noveno, décimo y undécimo, abarcando información sobre mitos, leyendas, historias, anécdotas de los ancestros (ver Tabla 1).

Fase 2. Revisión bibliográfica de literatura especializada

Al identificar el déficit y la pérdida de conocimientos ancestrales, se realizó una investigación científica en artículos, libros electrónicos y bibliotecas digitales, en los cuales se encontraron autores como López (2018) y Martínez (2008). Al consultar a Rosetti ([1976], citado por Moreno y Villavicencio, 2014) y a los demás autores, se organizó la información y se clasificó según lo que resultara más relevante para responder a la necesidad de recuperar la cultura ancestral.

Fase 3. Argumentación

Tras la revisión bibliográfica, con una fundamentación al respecto y basados en varios autores como Luna (2013), que resalta el dinamismo que produce la cultura, y Romo *et al.* (2016), que evidencian la importancia de dar iniciativa a las actividades que contribuyan a preservar la cultura, se procedió a diseñar la estrategia, dando respuesta al contexto y a las necesidades educativas.

Fase 4. Diseño de la estrategia

En esta fase, se diseñó la estrategia de recuperación de la cultura ancestral a través del cómic, con una duración de 12 semanas. Durante este tiempo, dicha estrategia siempre estuvo apoyada por una evaluación. Así, se tomó como referencia a Rosetti (1976), Cyrne (1977), Morrison *et al.* (2002) y Norton ([2004], citado por Gonçalves y Machado, 2005), en torno al uso del cómic en la educación, relacionándolo con la cultura ancestral explicada por López (2018) y Martínez (2008).

Fase 5. Evaluación

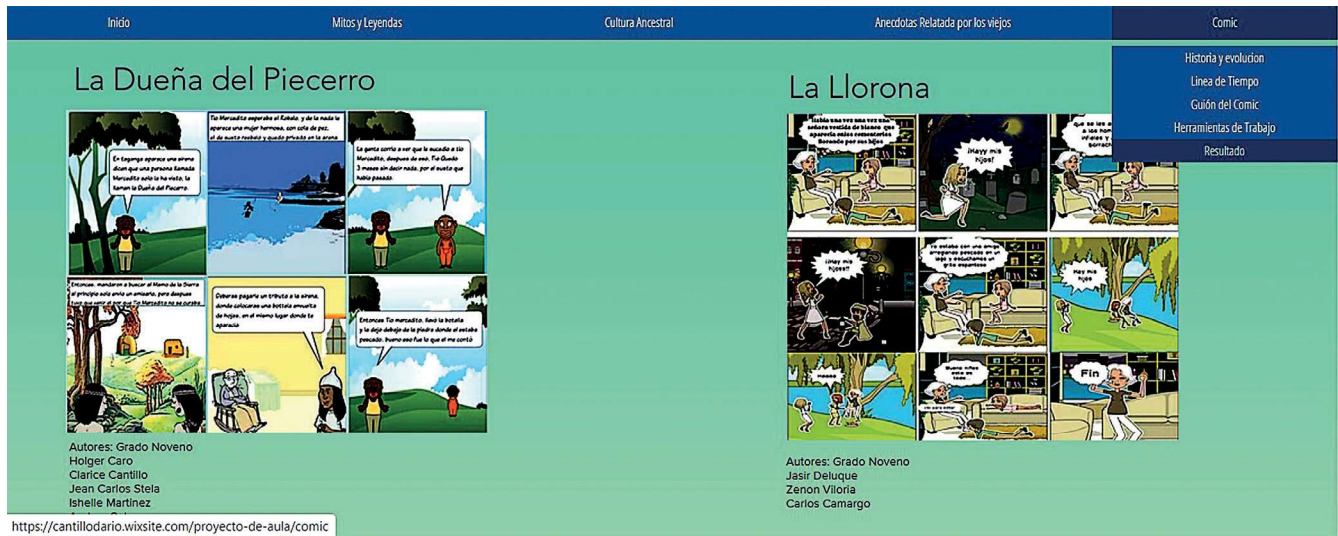
La evaluación fue constante y sistemática. Se implementó, primero, para el desarrollo de actividades programadas en el cronograma, usando

Mitos y leyendas	Anécdotas	Cultura ancestral
La Llorona	Historia del abuelo de Felipe	Matrimonio
El Hacha Nocturna	Historia de Esteban	Estructura familiar
La mala hora	Historia de Felipe	Pesca
Dueños de los ancones de pesca y ríos de Taganga	Historia de Fernando Witt	Creencias
La troja del otro mundo	Historia de Juan Romero	
El potecito	Historia personal de Felipe Cantillo	
El niño diablo	La Virgen del Rosario	
El Roncador	Pescador de 70 años	
El rezo de las ánimas		
La calilla nocturna		
La sábana santa		

Temáticas abordadas durante el proceso de proyecto pedagógico de aula (PPA). Fuente: Elaboración propia.

Actividades	Descripción	Fecha
Conocimientos previos de la cultura ancestral de Taganga	Se realizará una prueba para identificar cuáles son los conocimientos previos que tienen los estudiantes con relación a la cultura ancestral de Taganga	Primera semana
Mitos y leyendas de Taganga	En este apartado, se mostrarán cuáles son los mitos y las leyendas que hubo en Taganga durante la época de nuestros ancestros	Segunda semana
Cultura ancestral de Taganga	Lecturas y socialización sobre la pesca, el matrimonio en Taganga, las creencias religiosas y la estructura familiar	Tercera semana
Anécdotas relatadas por los ancianos	Los estudiantes deberán realizar unas lecturas sobre los relatos contados por nuestros abuelos y, luego, deberán escoger tres de estos relatos y responder unas preguntas con relación a las anécdotas	Cuarta semana
Historia de los cómics	El docente encargado explicará la historia y cómo evolucionó el cómic. Los estudiantes realizarán una línea del tiempo	Quinta semana
Los cómics como medio de comunicación	Retomando la historia del cómic, se explicará cómo este se ha convertido en un medio de comunicación, cómo transmite el mensaje y capta la atención del lector	Sexta semana
Pixlr para la edición de imágenes	Los estudiantes editarán una foto de ellos en fondo transparente; esto servirá para la edición de las imágenes que usarán en los cómics	Séptima semana
Panel principal de los aplicativos webs	Aquí se conocerán los diferentes aplicativos webs que se sugieren para crear el cómic: cómo entrar y cómo utilizarlos de manera efectiva	Octava semana
¿Cómo diseñar un cómic?	Se orientará al estudiante sobre cómo diseñar un cómic: cómo debe ser su diseño minimalista, sus personajes, el contenido, las oraciones y los efectos	Novena semana
Guion de los cómics	Aquí se comenzará a realizar un guion, teniendo en cuenta una lectura escogida por el estudiante con relación a la cultura ancestral de Taganga	Décima semana
Diseño de los cómics con relación a la cultura Taganguera	Aquí se realizarán los cómics teniendo en cuenta el guion realizado por los estudiantes	Décima primera semana
Presentación del cómic	Los estudiantes deberán presentar el cómic al docente y en las diferentes aulas de clase de la institución educativa	Décima segunda semana

Cronograma. Fuente: Elaboración propia



Evidencias consolidadas de en la página web. Fuente: Elaboración propia

mitos, leyendas, costumbres ancestrales y relatos por las personas mayores (ver Tabla 2), y, posteriormente, para evidenciar los resultados adquiridos por los estudiantes de la Institución de Taganga (de bachillerato, de grados noveno, décimo y once) y los impactos generados por el uso de este medio didáctico y atractivo de enseñanza.

Fase 6. Sistematización y socialización de los resultados

Finalmente, se sistematizaron y organizaron para identificar los resultados e impactos provocados.

Además de las temáticas, se elaboró un cronograma de actividades (Tabla 2) para mantener un orden con los contenidos propuestos, comenzando por los mitos y las leyendas: los estudiantes realizaron una obra de teatro con el fin de recrear estas historias. Por otra parte, a partir de la interacción con personas de la comunidad se pudo adquirir conocimiento sobre matrimonio, pesca, religión y algunas anécdotas de nuestros abuelos; en este orden de ideas, se evidenció la cultura ancestral que se obtiene de generación en generación.

Resultados

En el desarrollo de las diferentes actividades de diagnóstico se encontró una deficiencia de

conocimiento sobre la cultura taganguera: la mayoría de los estudiantes la desconocían, no solo a causa de sus padres o profesores, sino porque no tenían una fuente en la que pudieran encontrar información confiable. Por esto, se plasmó una actividad que consistía en realizar unas entrevistas a la comunidad con el fin de que los estudiantes desarrollaran su forma de investigar. El 70% de los estudiantes logró charlar y conocer más sobre su pueblo gracias a la sabiduría de sus abuelos, los pescadores y la casa cultural.

Con relación al conocimiento ancestral se realizó cada una de las actividades encaminadas a fortalecer la cultura ancestral de Taganga; para ello, se eligió realizar una página web (<https://cantillodario.wixsite.com/proyecto-de-aula/resultado>) con el fin de que se pudiera acceder a este contenido constantemente, que pudiera ser consultado por la comunidad educativa y que, finalmente, los estudiantes pudieran apropiarse de su cultura ancestral, así como cambiar el concepto de las palabras *indígena* y *nativo* (Figura 2).

Los resultados arrojaron gran aceptación y respuesta de los estudiantes frente a la estrategia empleada, apoyada por los cómics, en la que la docente titular jugó un papel muy importante durante el desarrollo de las 12 semanas.

Finalmente, se determinó el impacto ocasionado por el uso de los cómics en la Institución de Taganga: se dinamizaron las clases con obras de teatro, videos, imágenes y charlas, logrando que los alumnos tuvieran un aprendizaje significativo, ya que vieron estos contenidos de manera diferente a la habitual; además, los estudiantes se desarrollaron mucho en los campos de compañerismo y creatividad (al realizar los disfraces y acomodar los diálogos).

Conclusiones

A partir de las consideraciones anteriores, se puede concluir que se identificó el conocimiento previo, arrojando resultados incipientes que fueron canalizados a partir de las intervenciones de la estrategia pedagógica, apoyada por los cómics. Frente al segundo objetivo, se empleó el uso del cómic para plasmar historias en relación a la cultura ancestral de Taganga, arrojando importantes resultados, ya que es de vital importancia mantener la cultura de un pueblo, aún más cuando esta se está perdiendo por la llegada de las nuevas personas al corregimiento y por la desatención de las nuevas generaciones.

Adicionalmente, se sistematizó y se dejaron en evidencia los resultados semana tras semana; esto favoreció el proceso, puesto que los estudiantes veían sus logros, lo cual les motivaba a mejorar y a participar en grupo. El cómic permitió dinamizar los textos y las historias, constituyéndose en un importante aporte para que no queden en el olvido, lo cual resultó una manera pertinente de transmitir la cultura, brindándola de una manera distinta (ya sea por sus colores, sus animaciones); más aún, cuando son los jóvenes quienes son partícipes de este proyecto.

Por todo lo anterior, se determinó que la implementación de la estrategia apoyada por el recurso del cómic se logró debido a que se tenía un objetivo claro y definido, coincidiendo con la teoría de Gonçalves y Machado (2005, citando a Abrahão [197] y Anselmo [1975]). En efecto, cuando se realiza una estrategia con objetivos

claros los resultados podrán ser eficientes, favoreciendo la creatividad; coincidiendo con lo dicho por Alonso (2012), es una habilidad que se puede cultivar y desarrollar.

Referencias

- Alonso, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 14, 2-89.
- Cañizares, J. (2014). *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5º-2 de la Institución Educativa Mercedario de San Juan de Pasto* [Tesis doctoral]. Universidad de Nariño.
- Del Rey, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista Española de Lingüística Aplicada*, 26, 177-196.
- Gonçalves, R. y Machado, D. M. (2005). Cómics: investigación de conceptos y de términos paleontológicos, y uso como recurso didáctico en la educación primaria. *Enseñanza de las Ciencias*, 23(2), 263-274.
- Hernández, M. y Pargas, L. (2005). Representación social del proyecto pedagógico de aula en docentes de educación inicial. *Educere*, 9(28), 87-94.
- López, M. (2018). Narrativa transmedia e industrias culturales como diálogo social. *Razón y palabra*, 22(2), 1-3.
- Luna, R. B. (2013). El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*, 2(2), 2-24.
- Martínez, B. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender. *Convergencia*, 15(48), 287-307.
- Martínez, F. (2006). *La cultura y sus procesos*. Ediciones Laborum.
- Pasek, E. (2007). Habilidades cognitivas básicas de investigación presentes en el desarrollo de los proyectos pedagógicos de aula. *Educere*, 11(37), 349-356.
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar: profesionalización y razón pedagógica* (Vol. 1). Editorial Graó.
- Romo, L. F., Mireles-Rios, R. & Hurtado, A. (2016). Cultural, media, and peer influences on body beauty perceptions of Mexican American adolescent girls. *Journal of Adolescent Research*, 31(4), 474-501. ■■■