



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

Video Cómic

La historieta animada como estrategia para la comprensión lectora

Lidera: Álvaro Martínez Nájñez

Docente de la sede Risaralda

Apoya:

Angela Ibeth Restrepo Riaños (Tutora PTA/Fl 3.0)



Institución Educativa Municipal Chillurco



alcaldiapitalito.gov.co



¿Quiénes somos?

Esta institución, de carácter rural, se sitúa a unos 15 km al occidente del centro urbano de Pitalito, específicamente en la zona sur del corregimiento de Chillurco.

Opera bajo un modelo multigradual, integrando un total de siete (7) locaciones: Chillurco (Sede Principal), Las Granjas, El Pedregal, La Pradera, La Meseta, Barsaloza y Risaralda.

Actualmente, brinda cobertura a 315 estudiantes en los niveles desde Preescolar hasta Educación Media.

Su funcionamiento se rige por una estructura de gestión que abarca los ámbitos Directivo, Pedagógico, Administrativo y Comunitario, reflejando el esfuerzo coordinado y dedicado de sus docentes, estudiantes y padres de familia.





Objetivo General:

Implementar la historieta Animada como estrategia pedagógica que permitan fortalecer las habilidades de comprensión lectora, producción textual y desarrollo del video arte en los educandos de cuarto y quinto de la IEM Chillurco.

Objetivos específicos:

- ✓ Elaborar una narrativa oral y escrita histórica de la fundación de nuestras escuelas y comunidades.
- ✓ Crear imágenes, textos y audio que recreen la mejor historia alrededor de la formación de nuestra institución.
- ✓ Elaborar la producción digital de la historieta animada 2025.





La experiencia está articulada al PEI.

La historieta animada es una herramienta pedagógica de producción textual, expresión artística, creatividad, pintura y medios digitales que permiten atrapar al espectador con historias, imágenes, mensajes y canciones que generan nuevos espacios de aprendizaje.

Nació en la época de la pandemia (2020) y fue aprobada por el Consejo Directivo en el año 2021.

Se desarrolla a partir de 6 etapas o fases como se muestra en los recuadros.

1. LECTURA.
COMPRESION
LECTORA.
ORALIDAD.

4. PRODUCCIÓN Y
EDICIÓN TEXTUAL .

2. CONSTRUCCIÓN
GRÁFICA, DIBUJO-
FOTOGRAFÍA Y
DIGITAL.

5. PRODUCCIÓN
AUDIO-VIDEO
EDICIÓN

3. PRODUCTO FINAL
HISTORIETA
ANIMADA

6. SOCIALIZAR
COMPATIR





Responde a situaciones contextuales o problemáticas locales, que son explicitadas y documentadas con sus causas:

Problema central: Responde a la urgente necesidad de superar los bajos niveles de comprensión lectora (40% de estudiantes en nivel Mínimo/Insuficiente).

Solución: Transforma la apatía en motivación a través de una estrategia innovadora.

Estrategia: El Video Cómic integra arte y tecnología (TIC) para trabajar los tres niveles de lectura: Literal, Inferencial y Crítico.

Marco Legal: Se alinea con la Ley 115 y directrices del MEN sobre el desarrollo del pensamiento crítico y el uso pedagógico de las TIC.



CONSISTENCIA

Articula la fundamentación, el contexto, la metodología y los resultados esperados, a partir de la autorreflexión y la autocrítica.

El proyecto surge de la autocrítica de que las prácticas pedagógicas actuales han sido insuficientes, evidenciadas en el 40% de estudiantes con bajos niveles de comprensión. Esta falencia de contexto fundamenta la necesidad de una estrategia innovadora.

Por lo tanto, la metodología del Video Cómic no es aleatoria, sino la respuesta directa y coherente para revertir ese desinterés y fortalecer los tres niveles de lectura.

Si la implementación es exitosa, los resultados esperados (mejorar la comprensión y reducir la apatía) demostrarán que la estrategia articula y corrige la problemática inicial, cerrando el ciclo de la investigación.



M
A
D
U
R
E
Z

Reflexiona sobre el tiempo de desarrollo, buscando fortalecerse durante los cambios de año lectivo mediante el análisis crítico de resultados y el tiempo invertido.

La madurez del proyecto se evalúa a partir de la reflexión autocrítica sobre el tiempo de desarrollo e inversión.

Cada cambio de año lectivo no es un final, sino un punto de inflexión donde se fortalece la estrategia.

Mediante el análisis crítico de los resultados finales y del tiempo invertido en cada fase, identificamos ineficiencias y ajustamos la metodología para el ciclo siguiente.

Este proceso continuo asegura que el Video Cómic no sea una herramienta temporal, sino una estrategia pedagógica sostenible, robusta y optimizada que garantice su impacto positivo en futuras cohortes de estudiantes.



**E
M
P
O
D
E
R
A
M
I
E
N
T
O**

Involucra a maestros, directivos, padres, estudiantes y el sector productivo según sus roles y necesidades de participación, promoviendo el mejoramiento de la experiencia.

El empoderamiento es el motor del proyecto, promoviendo el mejoramiento de la experiencia educativa al integrar a toda la comunidad.

Los maestros y directivos se empoderan al apropiarse y gestionar la metodología innovadora; los estudiantes al convertirse en creadores y protagonistas de su aprendizaje; y los padres de familia al fortalecer el acompañamiento lector en casa.

Además, buscamos la vinculación del sector productivo para alinear las habilidades de los estudiantes con las necesidades laborales del entorno.

Esta participación es diferenciada y vital, pues cada actor contribuye desde su rol y necesidad específica a la sostenibilidad y éxito del proyecto.



Y
E
S
E
A
L
U
A
C
I
O
N
T
O

Dispone de metodología, instrumentos y mecanismos de seguimiento, evaluación, registro y análisis pertinentes; organiza aprendizajes para su fortalecimiento.

El proyecto cuenta con una metodología de seguimiento y evaluación clara, utilizando instrumentos y mecanismos (pruebas diagnósticas iniciales y finales, rúbricas) para el registro y análisis pertinente de los datos.

Este sistema garantiza la medición objetiva del progreso en la comprensión lectora. Lo más importante es que permite organizar los aprendizajes derivados de la implementación para identificar aciertos y debilidades.

Así, aseguramos que la información obtenida se traduzca en fortalecimiento y optimización continua de la estrategia del Video Cómic para los próximos años lectivos.



A partir del análisis y sistematización:

R E S U L T A D O S

Se organizan los resultados en tres niveles:

A corto plazo, el impacto se centra en la motivación inmediata y la mejora de los puntajes en pruebas internas post-intervención.

A mediano plazo, el resultado clave es la apropiación y estandarización de la estrategia del Video Cómic por parte del cuerpo docente.

Finalmente, a largo plazo, el proyecto busca un impacto sostenible que se refleje en la mejora significativa de los resultados en pruebas externas y en el establecimiento de una cultura lectora crítica en la institución.





T
R
A
N
S
F
E
R
E
N
C
I
A

Reorganiza instrumentos y mecanismos para dar a conocer la experiencia a otros establecimientos: propuesta, desarrollo, metodología y resultados.

La transferencia consiste en reorganizar nuestros instrumentos y mecanismos en un Kit Metodológico para facilitar su difusión. Este kit detalla la propuesta, la metodología y los resultados del proyecto, permitiendo que otros establecimientos educativos puedan replicar la experiencia del Video Cómic.

De esta forma, aseguramos que el éxito del proyecto beneficie a una comunidad educativa más amplia.

Este compendio condensa la propuesta, la metodología detallada (fases de implementación), todos los instrumentos de evaluación utilizados (rúbricas y pruebas), y el análisis de resultados comprobados. Es la herramienta clave que permite a otros establecimientos aplicar con éxito la estrategia del Video Cómic.



Amplía la participación de la comunidad educativa mediante espacios de retroalimentación, socialización y validación como mecanismo de sostenibilidad institucional.

Se garantiza al ampliar y formalizar la participación de la comunidad educativa. Creamos espacios permanentes de retroalimentación, socialización y validación que permiten a docentes, padres y directivos apropiarse y mejorar continuamente el proyecto.

De esta forma, la comunidad se convierte en el principal mecanismo de blindaje institucional para asegurar la vigencia y permanencia del Video Cómic.



Identifica y reorganiza:

La innovación se manifiesta en la reorganización de elementos conceptuales y metodológicos que permiten optimizar la gestión y transformar la práctica pedagógica.

Este proyecto trasciende la intervención simple al identificar y articular la necesidad contextual con la solución tecnológica (Video Cómic).

De esta forma, aporta nuevo conocimiento al campo de la investigación-acción educativa, ofreciendo un modelo replicable para el uso estratégico de las TIC y el arte en el fortalecimiento de la comprensión lectora; además, este proyecto trabaja de la mano con el periódico escolar, donde se integran apartados, artículos y enlaces de los videos que se suben a plataformas como YouTube y redes sociales como Facebook, TikTok e Instagram.





Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos



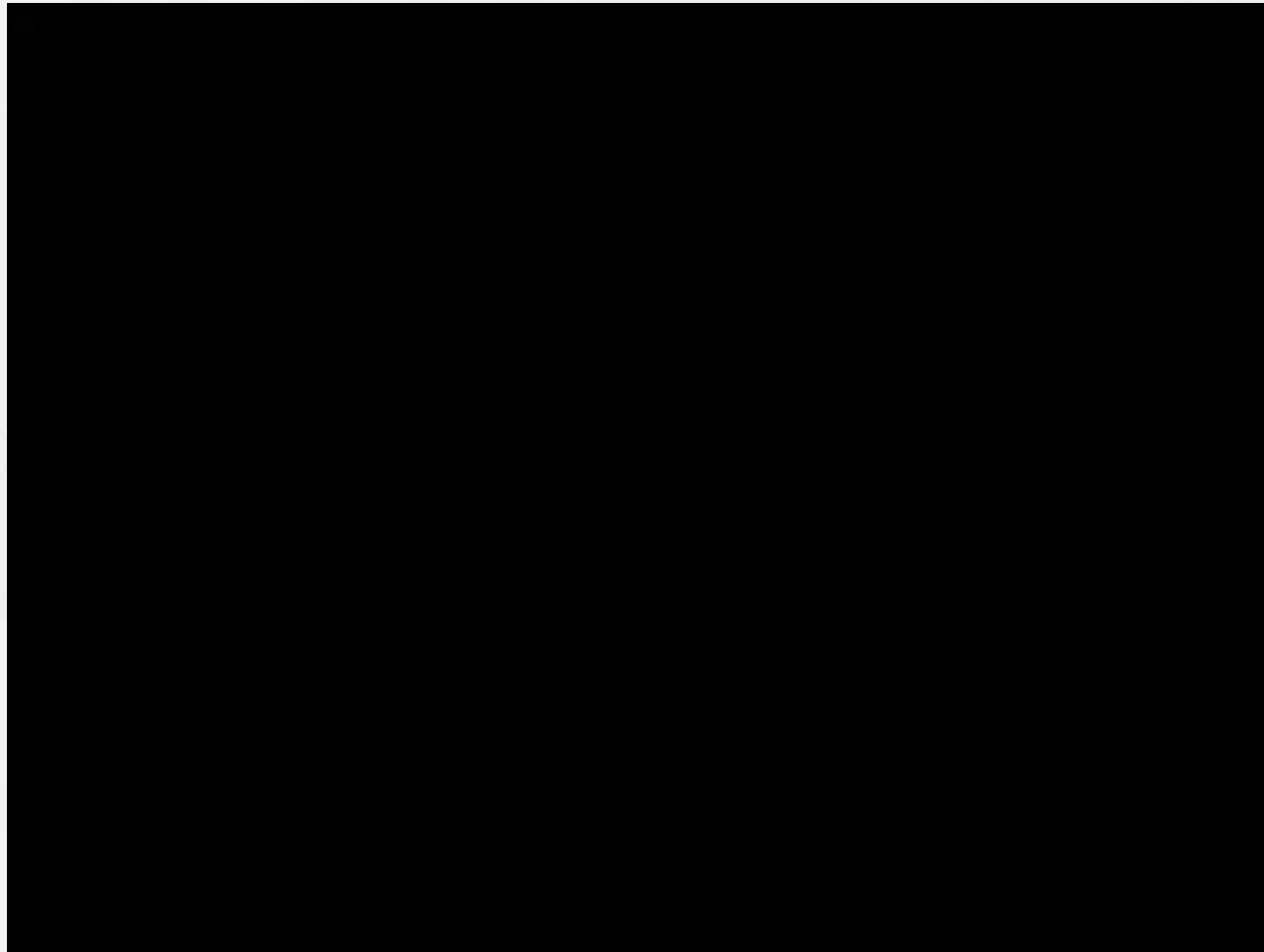
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
MAX



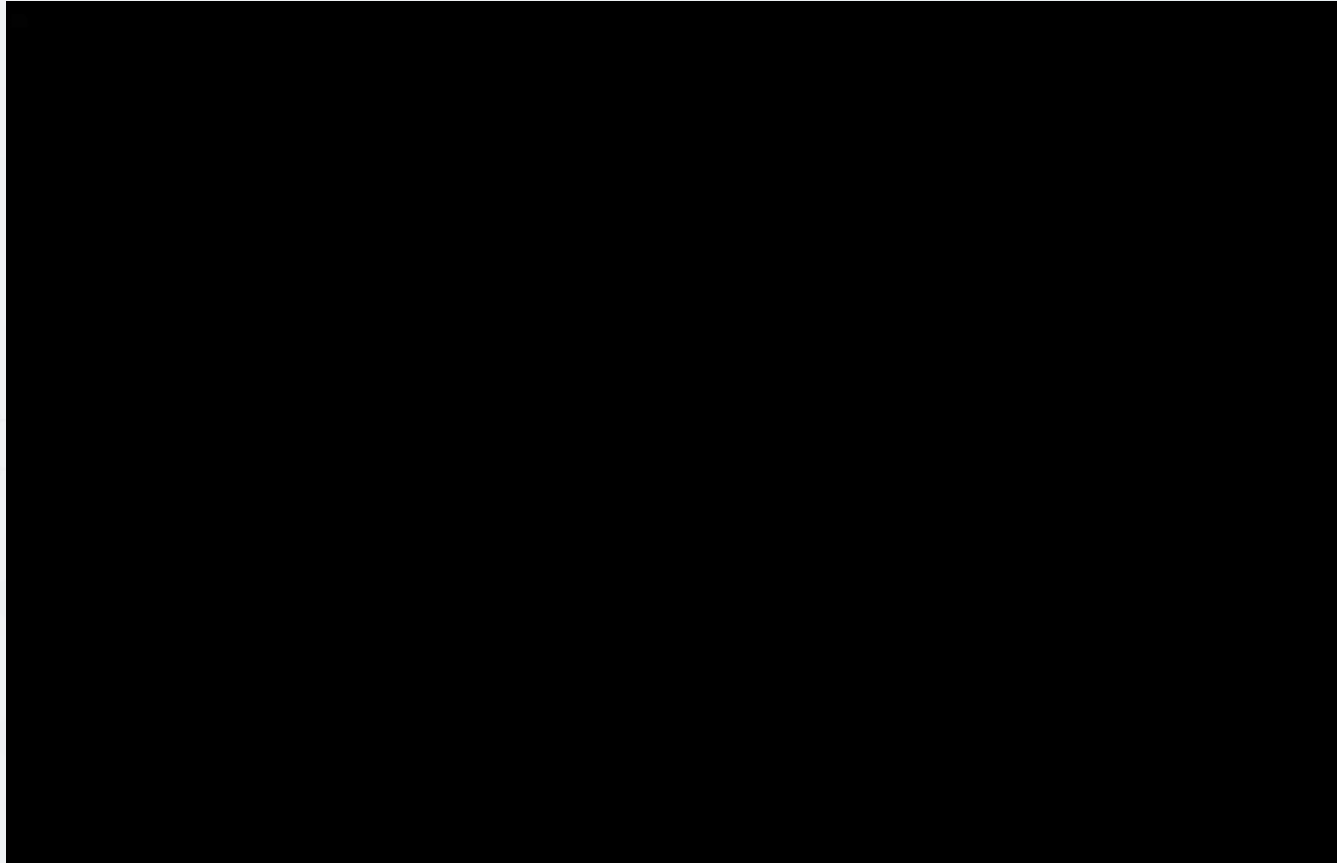
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
La mujer del
puente



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
Montaña
Nublada

clideo.com



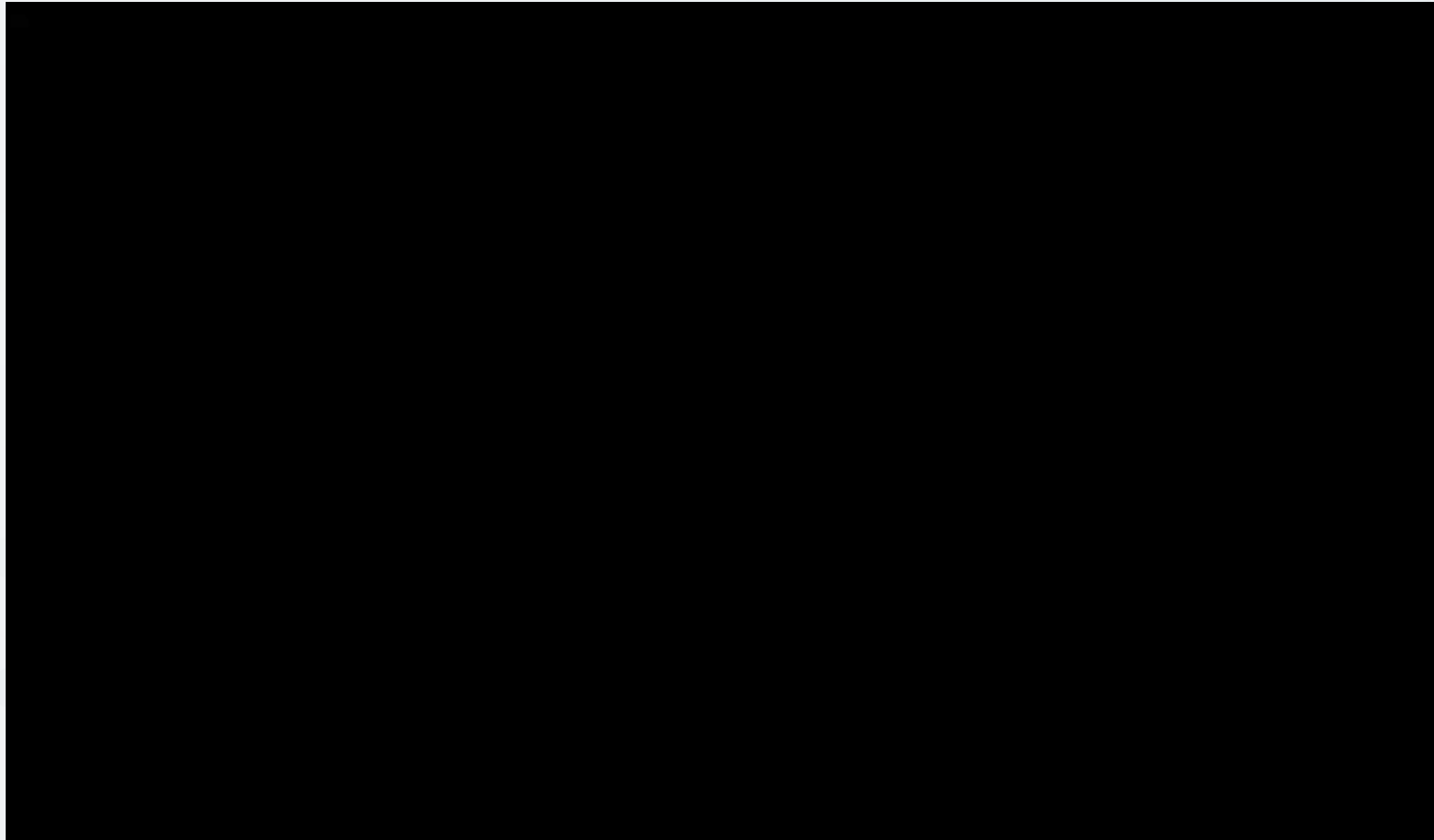
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
Luces de
cuarzo



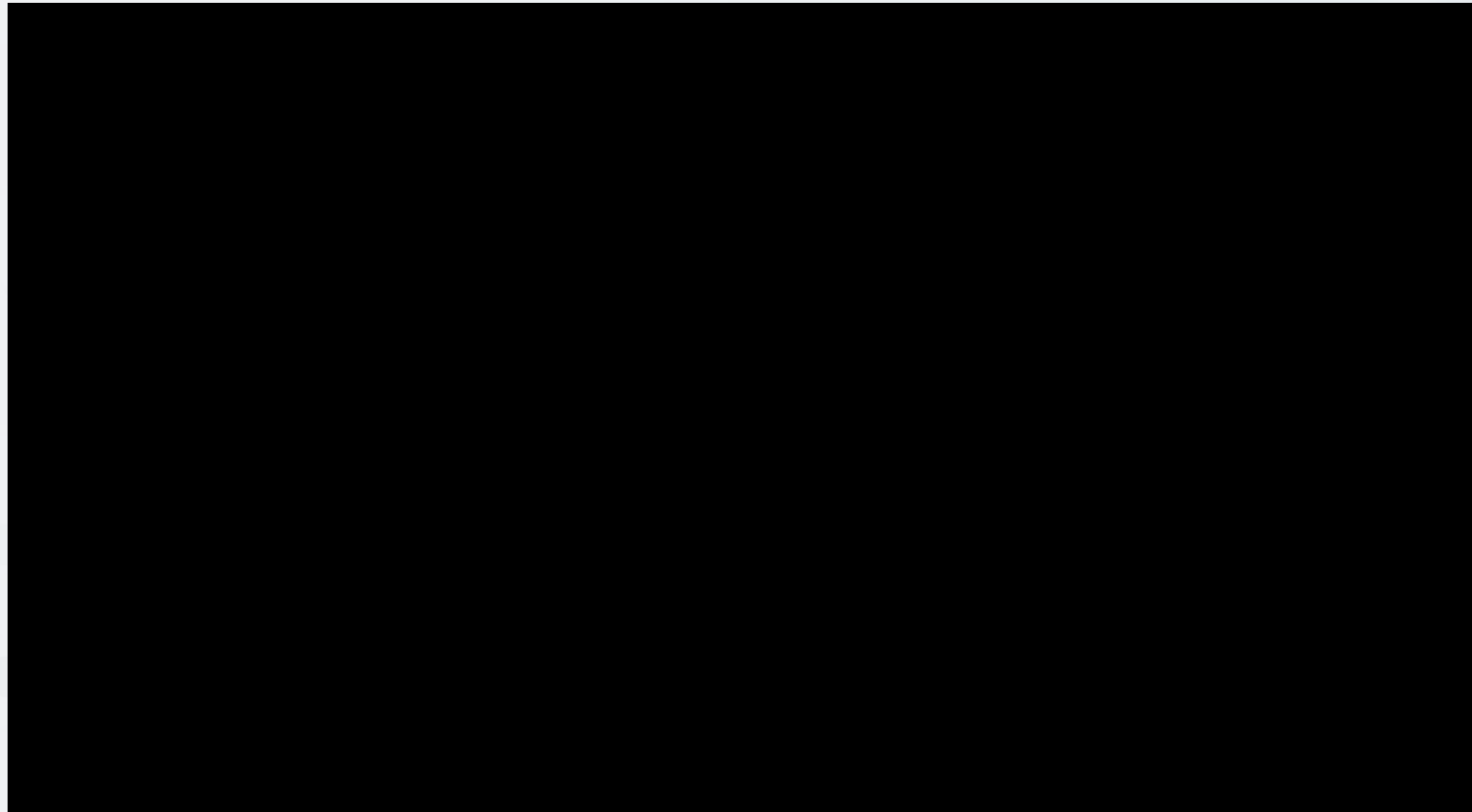
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
El monstruo
de la
basura



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
La oveja
Teodora



alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
La muchacha
de Transilvania



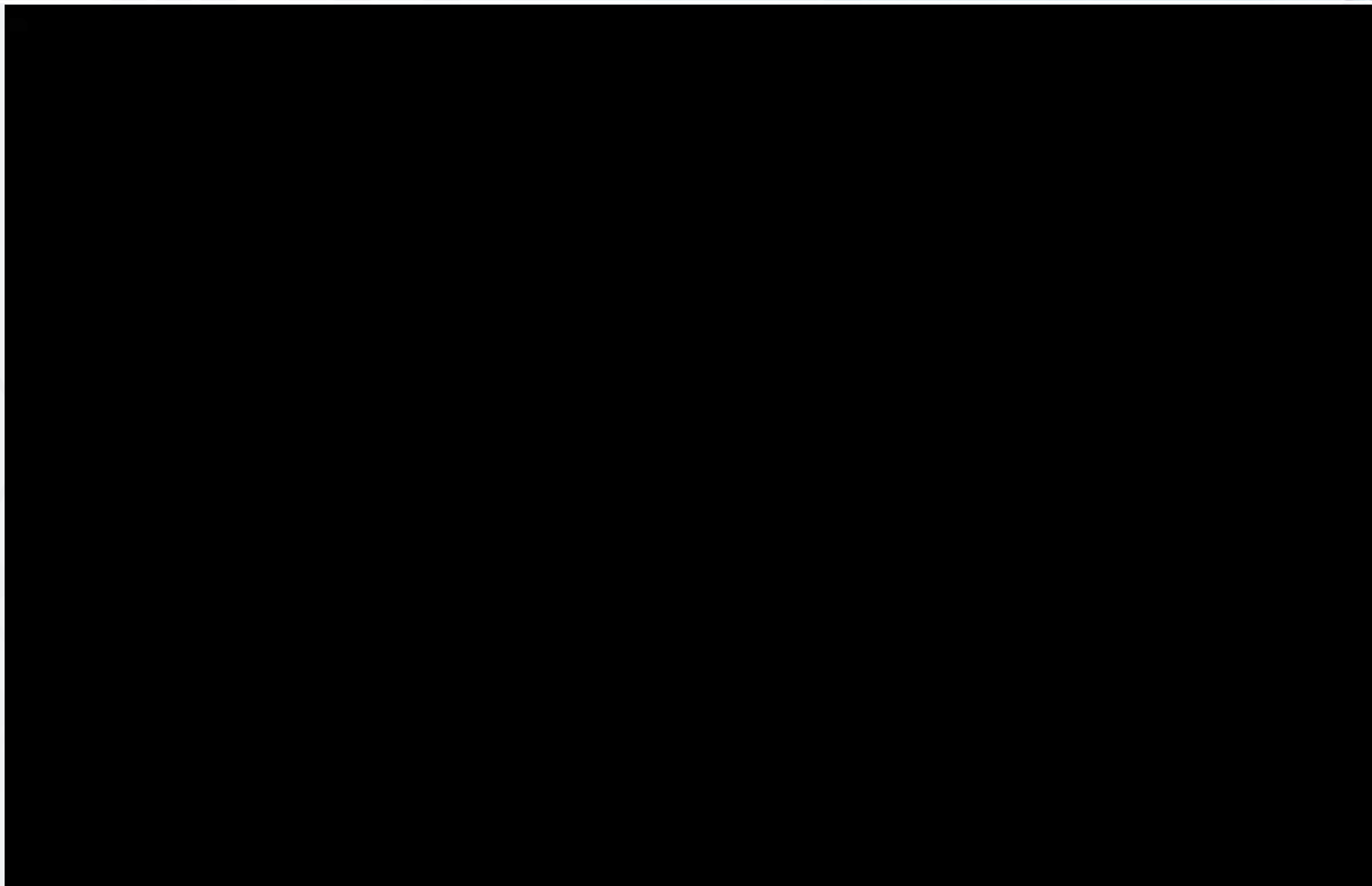
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
Quédate en
casa



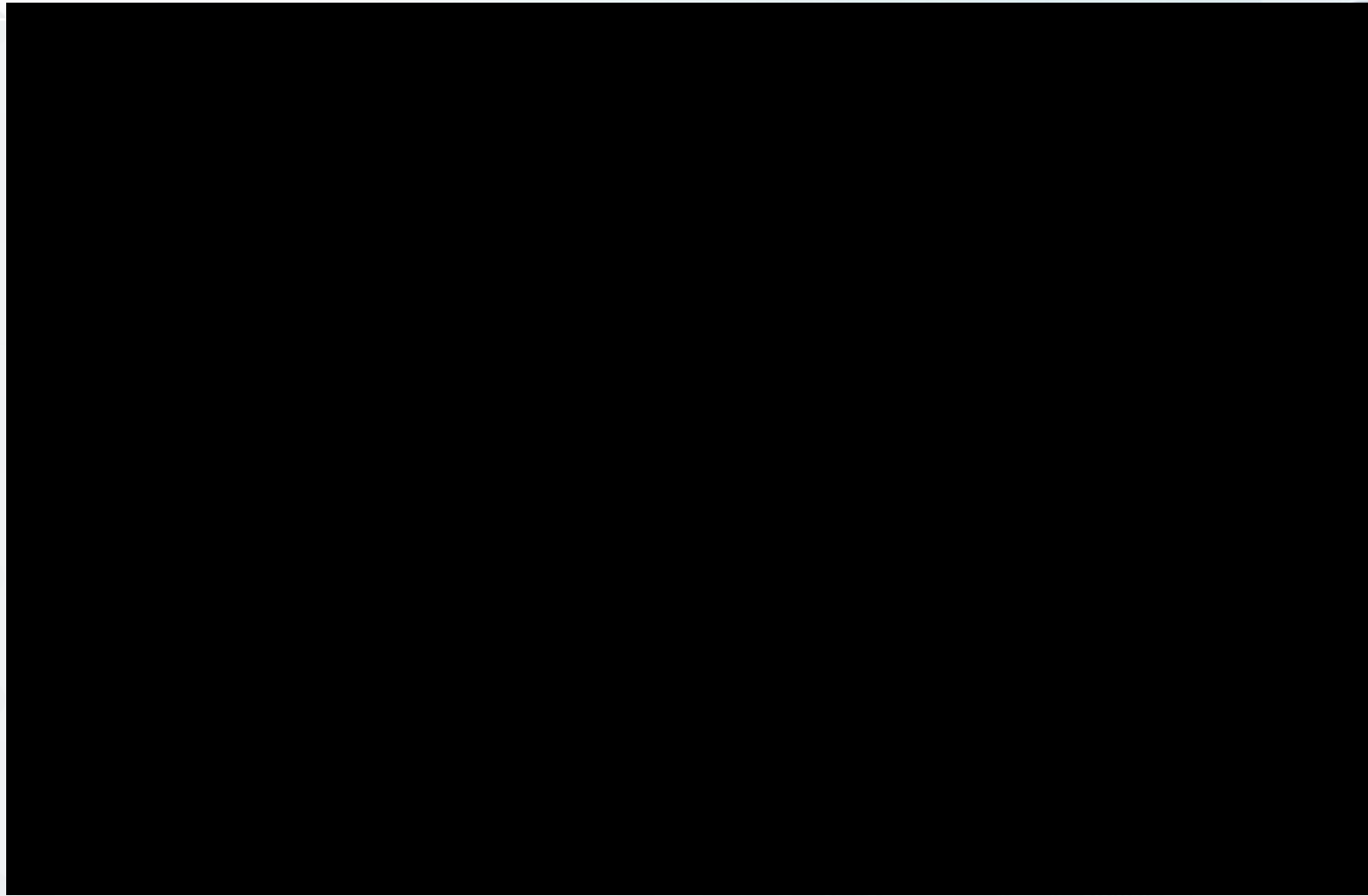
alcaldiapitalito.gov.co



Alcaldía Municipal
Pitalito Huila

A
N
E
X
O
S

Videos:
La recolecta



alcaldiapitalito.gov.co



A
N
E
X
O
S

Videos:
Algo muy grave va a suceder en este pueblo.
Gabriel García Márquez

