

Capítulo 2

REFLEXIONES DE UN GUANACO: HISTORIA DE LA RELACIÓN DE LAS COMUNIDADES ARGENTINAS CON LA FLORA Y FAUNA AUTÓCTONA

Cátedra Práctica de la Enseñanza. F.C.E.F.y N. U.N.C. - Museo de Antropología, F.F.y H. U.N.C.

Gisella Mabel Della costa

gisebiodellacosta@gmail.com

INTRODUCCIÓN

En particular el aprendizaje de la historia requiere del desarrollo de la imaginación histórica, entendida como una capacidad para narrarla y como uno de los principales componentes que se relaciona con el incremento de la creatividad. Esta, se constituye como una herramienta fundamental para figurarse los eventos que ocurrieron en el pasado, comprenderlos y ordenarlos, utilizando fuentes históricas que le proporcionen un sustento teórico al relato (Collingwood, 1952). El cómic es un recurso didáctico que podría ser utilizado como una herramienta para su desarrollo y de esta manera mejorar la comprensión del pasado, presente y futuro. Existen varias investigaciones que sostienen que los cómics ofrecen múltiples ventajas al momento de enseñar y aprender. Este recurso gráfico que forma parte de nuestra vida cotidiana, se caracteriza por incluir el factor afectivo, un componente lúdico, el humor, la creatividad y expresiones lingüísticas propias de una cultura en particular. Estos aspectos podrían generar motivación por aprender, enriquecer el lenguaje y facilitar la comprensión de la dimensión sociocultural. Además los cómics permiten acrecentar el pensamiento crítico, creativo y reflexivo (Alonso Abal, 2012; García Martínez, 2015; Viau et al., 2015 y Grau Gadea, 2016).

El objetivo del presente trabajo, en el marco de las prácticas extensionistas organizadas por la Cátedra de Práctica de la Enseñanza de la FCEF y N de la UNC, es diseñar y elaborar un cómic para aproximar de manera diferente y atractiva la historia de los distintos vínculos entre las comunidades argentinas con la flora y fauna autóctona. Este recurso didáctico formará parte de la propuesta educativa llamada *Nos (otros) Divergente*,

15

Della Costa G. M. (2019). Reflexiones de un guanaco: historia de la relación de las comunidades argentinas con la flora y fauna autóctona. En: J. S. Ortiz Bergia y Ferrero de Roqué, M. T. (Comp.). *Educación en contextos no formales: Prácticas Extensionistas 2019: Cátedra Práctica de la Enseñanza. F.C.E.F.y N. U.N.C.* (pp.15-27). 1era ed. libro digital, PDF: on-line. ISBN: 978-950-33-1632-0. Córdoba. Argentina: Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. UNC. Disponible en: <http://www.proy.bioweb-educa.efn.uncor.edu/>

constituyéndose en un material de apoyo para las visitas guiadas y muestras del museo. En particular, la experiencia de *visitas divergentes* busca que el público realice un recorrido por las diferentes salas de la mano de distintos personajes (Figura 3.a) que utilizan la primera persona para relatar sus formas de ver el mundo, gustos y elecciones de manera dialógica e informal. El objetivo es que los visitantes puedan tener múltiples lecturas, sensaciones e interacciones con las muestras y mirar el museo desde el concepto *divergente* que refiere a lo diverso, a lo distinto, y a otros puntos de vista sobre los distintos conceptos que atraviesan su patrimonio cultural. En relación a esto es que el personaje del presente cómic es un guanaco, el cual reflexiona acerca de los distintos vínculos entre humano flora y fauna autóctona a lo largo del tiempo, desde su propio punto de vista, utilizando un lenguaje estético con la finalidad de generar emociones agradables en los lectores. Cabe destacar que el hecho de otorgar capacidades consideradas exclusivamente humanas a este personaje no humano, como reflexionar y relatar de manera estética, se relaciona con la intencionalidad de las *visitas divergentes* en el sentido de conocer otras miradas, valorar otras especies como sujetos y correr al humano como centro y medida de todas las cosas.

MARCO TEÓRICO

El cómic como recurso didáctico en el aprendizaje

El cómic es una narración gráfica que combina imágenes secuenciales, viñetas, globos y onomatopeyas, su finalidad es persuadir mediante el entretenimiento. Diferentes autores coinciden en que esta presenta múltiples ventajas para su utilización como recurso didáctico en la enseñanza. Su estructura narrativa simple, en donde las ideas abstractas, son representadas por distintos íconos y las viñetas que facilitan el seguimiento de la historia de todo tipo de público. Además brinda la posibilidad de desarrollar habilidades sociales, actitudinales y de comunicación, favorece la comprensión e interpretación de las representaciones esquemáticas del pasado y fomenta un aprendizaje creativo y participativo (Bejar, 2009).

Barrero (2002) considera al cómic como un recurso motivacional que potencia la expresión lingüística de los/las estudiantes y la asimilación y/o comprensión de conceptos de distintas áreas como las ciencias naturales y sociales. Sin embargo, advierte que su utilización debe estar adaptada a la edad de los/las estudiantes y que su uso eficaz depende del nivel

de complejidad del material seleccionado y de su relación con los contenidos que se pretenden enseñar.

Este recurso gráfico, también favorece la capacidad analítica, brinda aportes para enriquecer las posibilidades expresivas de los adolescentes, facilita el trabajo individual y grupal, mejora la expresión escrita y oral, desarrolla la imaginación y fomenta el pensamiento crítico. Cabe destacar que la información contenida en el cómic puede ser aplicada en otros contextos, utilizado en cualquier nivel educativo y promover la lectura de otros formatos narrativos. Es considerado en ocasiones solo como un entretenimiento, atractivo pero carente de contenido, que puede crear situaciones o personajes estereotipados y ofrece escasas fuentes bibliográficas a los/las estudiantes (Blay, 2015).

Sin embargo, no se debe rechazar este medio tan expresivo mediante el cual grandes obras como *El Quijote* y *La Biblia* se han difundido universalmente. Por el contrario, no debería ser estimado como un simple entretenimiento sino como un medio de comunicación que se inscribe en la época actual y en el contexto de la cultura de la imagen. Podría ser aprovechado desde un punto de vista pedagógico para proporcionar a los/las estudiantes una herramienta innovadora que les permita ser creativos, en un mundo en crisis donde los avances tecnológicos y el sistema capitalista llevan a los individuos a sentirse robotizados, cosificados y encajonados en una civilización tecnológica y alienante. Además la pobreza expresiva es una problemática que afecta a la mayoría de los jóvenes, siendo una de las causas de esta situación las deficiencias del lenguaje social actual. El cómic al unificar el lenguaje y la imagen, es un recurso completo para mejorar y enriquecer los modos de expresión de los/las estudiantes y su práctica sistemática fomenta el trabajo en equipo e intercambio de puntos de vista diferentes (Miravalles Valladolid, 1999).

Cómics en los museos: la palabra entra mejor con una sonrisa

Los museos arqueológicos llevan a cabo un cometido científico fundamental para la recuperación y conservación de nuestro patrimonio cultural, pero también desarrollan la socialización del conocimiento científico. Esta actividad aparece vinculada con acciones de divulgación científica y la educación no formal e informal de la sociedad. Algunos museos utilizan un gran abanico de recursos didácticos para llevar a cabo estas funciones siendo la ilustración un medio que los divulgadores y educadores de los museos han utilizado para

presentar temáticas históricas al público no especializado y de esta manera facilitar su comprensión (Grau Gadea, 2016).

El cómic no ha sido muy utilizado como un material educativo en el mundo de los museos, debido a que generalmente se lo relaciona, como señalamos líneas arriba, con un ámbito de entretenimiento para niños y jóvenes que se aleja de los medios adecuados para la aproximación al conocimiento científico. Por otro lado, utiliza la prehistoria solo como un escenario para narrar historias de ficción no documentadas mediante evidencias arqueológicas y/o interpretaciones históricas. No obstante, el número de guionistas y dibujantes que han mostrado interés por documentar sus relatos se ha incrementado en los últimos años. Existen diversas propuestas de cómics que incorporan temas históricos con sustento teórico y/o documental para la divulgación de la historia entre las que cabe mencionar *Érase una vez...el hombre* (1978) (Figura 1.a) *Historia de aquí* (1980) (Figura 1.b) *La gran historia universal* (1990) (Figura 1.c), *Historia del Universo en cómic* (1995), *La historia de la Humanidad* (2004). Estas obras se caracterizan por presentar el conocimiento de manera rigurosa, pero atractiva, utilizando humor gráfico y/o caricaturas, transformándolas en herramientas adecuadas para el aprendizaje de la historia en los museos.



Figuras 1: (a) Portada del volumen 1 del cómic *Érase una vez...el hombre*. Editorial Juniors S. A., 1978. (b) Portada del capítulo 3 del cómic *Historia de Aquí*. Editorial Bruguera, 1980. (c) Portada del cómic *La gran Historia Universal*. Editorial Comic Plaza y Janés, 1990.

Imágenes tomadas de www.todocoleccion.net

Las escuelas, institutos de enseñanza y universidades desarrollan un tipo de enseñanza formal a diferencia de los museos, que la realizan principalmente de manera no formal e incluso informal. Estos contextos educativos se diferencian por sus objetivos de enseñanza, siendo la finalidad de las instituciones educativas desarrollar un proceso de

enseñanza y aprendizaje a través de un currículo (Martín, 2014). Mientras que el objetivo de los museos es transmitir conocimientos, comunicar información y promover el interés acerca de temáticas relacionadas con sus colecciones o centros de investigación mediante un acercamiento a la cultura material provocando experiencias sensoriales y emocionales. En relación a esto es que los programas educativos de los museos se focalizan en actividades para trabajar contenidos generales o específicos que generalmente no se incluyen en el currículo escolar. En este trabajo, se considera que generar emoción y motivación por aprender tiene la misma importancia que el aprendizaje de contenidos mediante actividades museísticas; motivo por el cual se elaboró un cómic para la presentación de los vínculos entre las comunidades argentinas y la flora y fauna autóctona a lo largo del tiempo.

La historia de la relación de las comunidades argentinas con la flora y fauna autóctona en pocas palabras

La zooarqueología es una disciplina que estudia la interacción de los grupos humanos y los animales a lo largo del tiempo. Esta área intenta comprender las relaciones entre humanos y fauna desde las primeras poblaciones de cazadores recolectores hasta los actuales vínculos complejos que son influenciados por componentes geográficos y culturales. El análisis de los restos de animales de diferentes sitios arqueológicos de la Argentina revela que las primeras comunidades estaban estrechamente vinculadas con los ñandúes y guanacos, los cuales además de ser utilizados como alimento, formaban parte de la cosmovisión de los pueblos originarios. Las pinturas rupestres muestran representaciones de estos animales, escenas de caza y de aves consideradas sagradas como el cóndor andino (Borgui, Hernández y Campos, 2016).

Además, las poblaciones humanas compartían su entorno con otros animales como pumas, zorros, chinchillas y carpinchos. Cabe destacar que la relación entre las poblaciones humanas y los carnívoros muestra una baja competencia entre ambos, esto se evidencia en las características de los carnívoros, principalmente carroñeros y de pequeño tamaño lo que demuestra que competían poco entre sí y con los humanos, considerados uno de los integrantes más nuevos de esta comunidad (Mondini, 2009). Con la llegada de los españoles se produjo una gran represión de los indígenas, muchos fueron asesinados o entregados para trabajar en las minas del Potosí y la introducción de especies exóticas perjudicó la supervivencia de las especies nativas. Además, la imposición de una nueva cultura a estos

grupos de humanos los despojó de sus creencias, ritos y prácticas tradicionales (Rex González y Pérez, 2000).

Desde la colonización europea las poblaciones de especies silvestres comenzaron a declinar continuamente. Los factores que afectaron a las poblaciones de guanacos y a otras especies fueron la caza indiscriminada, el asentamiento de los estancieros, la competencia con el ganado ovino y cambios en el ambiente asociados a la desaparición de pasturas y fragmentación del hábitat. Con posterioridad, la actividad petrolera y minera continuaron con este proceso de desertificación, el cual se intensifica día a día con los desmontes en distintas regiones de la Argentina. El guanaco, apreciado como el mayor herbívoro que habita las regiones áridas de América del sur es considerado una especie paraguas, en el sentido de que protegiendo las poblaciones de guanacos, mediante estrategias de manejo adecuado, se conservarán otras especies y ambientes como los pastizales (Baldi et al., 2006; Manzano García et al., 2019).

Los estudios de los restos de plantas recuperados en distintos sitios arqueológicos de la Argentina desarrollados por la arqueobotánica, muestran la relación de las plantas y el humano en el pasado y las prácticas sociales asociadas. La flora autóctona de Argentina se encuentra representada por especies arbóreas, tales como: tala, algarrobo blanco, molle y chañar y también por especies arbustivas como el cachiuyo y piquillín. Los frutos y semillas de estos árboles y arbustos han sido utilizadas desde tiempos pretéritos por los grupos humanos y han formado parte de la alimentación de animales herbívoros que habitaban la región. Los cazadores recolectores se trasladaban en busca de algarrobos con frutos maduros, los cuales eran utilizados como alimento y/o fines medicinales. En la actualidad si bien hace tiempo que desaparecieron las culturas originarias de distintas regiones de Argentina, existen familias descendientes que trabajan con las fibras del guanaco desde hace más de 500 años, este es un uso tradicional que forma parte de la cultura y de la identidad de los pobladores (Araya, 2017).

La arqueobotánica junto con la zooarqueología forman parte de la etnobiología, disciplina que estudia las conceptualizaciones desarrolladas por las sociedades respecto a la biodiversidad. Estas concepciones se relacionan con la manera en la que los grupos humanos se autodefinen y el lugar que ocupan respecto a otros componentes del universo. En particular, los animales son un referente de la existencia humana porque son utilizados de múltiples maneras, por su extrema importancia ecológica y por estar arraigados a los

esquemas simbólicos, espirituales y culturales que conforman nuestra identidad, formando parte de los mitos, leyendas, cuentos, folclore y arte de las distintas comunidades argentinas (Costa Neto et al., 2009).

DESARROLLO

Diagnóstico

El área de Educación del Museo de Antropología de la ciudad de Córdoba, elabora distintos proyectos vinculados a escuelas y otras instituciones educativas con la finalidad de que se conviertan en un espacio de aprendizaje, reflexión, debate y experimentación. Otra de sus finalidades es integrar los saberes antropológicos al conocimiento cotidiano y escolar de la población y generar actitudes de apropiación, respeto y compromiso con el patrimonio cultural de nuestro país. También lleva a cabo actividades de investigación en antropología social, arqueología, bioantropología y etnobiología en el Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR-CONICET). El museo está organizado en las siguientes salas temáticas: *Patrimonio Cultural, Arqueología Andina, Arqueología Serrana, Mensajes de Identidad, Excavación y Antropología Social*. En particular la sala de *Arqueología Serrana* ofrece la posibilidad de conocer el desarrollo cultural de las comunidades argentinas y muestra réplicas de las viviendas utilizadas por los pueblos originarios de Córdoba en tamaño natural denominadas *casas pozo* (Figura 3.a) y *casas de piedra serranas*, admiradas como uno de los principales atractivos del museo. Además, cuenta con imágenes de distintos animales y plantas que habitaron las sierras de nuestro país, herramientas de caza de los primeros pobladores y huesos de los animales que cazaban.

Las visitas guiadas son actividades que permiten el encuentro, el diálogo, el intercambio de ideas y experiencias con los visitantes. El Museo de Antropología trabaja desde una perspectiva museística estas propuestas educativas, en la cual es importante contextualizar el aprendizaje y utilizar estrategias que permitan aprender mediante los sentidos, las sensaciones y los sentimientos. En relación a esto se observa que el cómic es un recurso gráfico que brinda la posibilidad de un acercamiento emocional a distintas temáticas por sus historias breves, argumentos simples, imágenes atractivas y textos breves (Grau Gadea, 2016).

Ejecución

En una primera instancia, se llevó a cabo una investigación exploratoria mediante entrevistas informales al personal del Museo de Antropología de la ciudad de Córdoba, para realizar un diagnóstico situacional de la institución. Se identificó la necesidad de elaborar un material educativo de apoyo para la sala de *Arqueología Serrana* (Figura 2.a) referida a la flora y fauna nativa de Argentina y las prácticas de las distintas comunidades asociadas a estos recursos. El cómic fue el formato elegido para realizar las cartillas informativas (Figura 2.b) porque permiten un acercamiento emocional a distintas temáticas históricas, siendo este uno de los objetivos de las actividades museísticas del museo.

Luego se realizó una búsqueda bibliográfica en la Web acerca de los distintos vínculos entre humano flora y fauna nativa de Argentina que se han establecido a lo largo del tiempo. Los términos que se utilizaron fueron *relación humano, flora y fauna autóctona, historia de las comunidades argentinas, usos de la flora y fauna nativa*. Además se indagó información bibliográfica en la biblioteca virtual del IDACOR encontrándose varios artículos relacionados con el estudio de los restos de animales para inferir sus relaciones con los humanos y otros seres vivos.



Figuras 2: (a) Fotografía de una visita de niños de nivel inicial a la sala de *Arqueología Serrana* del Museo de Antropología, Fin, UNC Foto: Silvia Burgos. (b) Ubicación en la de las cartillas didácticas elaboradas en el presente trabajo (sala de *Arqueología Serrana*).

Foto: Gisela Mabel Della costa.

A partir de una lectura detallada de la bibliografía, se identificaron las ideas principales para la posterior elaboración del cómic. Se seleccionaron solo aquellas ideas que fueran claves para ejemplificar los distintos usos y/o vínculos de la flora y fauna de Argentina a lo largo del tiempo. También se incorporó información vinculada con la colonización de América, la destrucción del hábitat y la conservación de las especies. En una segunda etapa se realizó otra búsqueda bibliográfica referida específicamente al guanaco utilizando los siguientes términos *usos del guanaco, el guanaco y el humano, relación de los camélidos con los seres*

humanos a lo largo del tiempo, también se consideró la información bibliográfica encontrada en el IDACOR.

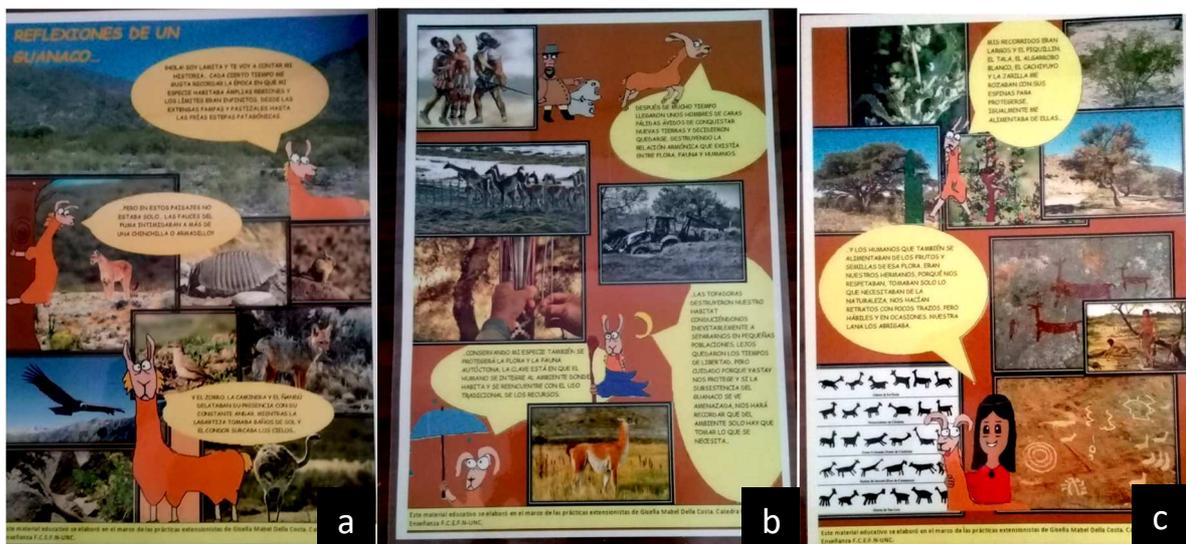
La búsqueda elegida fue utilizada para elaborar un guion de base, a partir del cual se escribieron reflexiones referidas a la relación humano, flora y fauna. Además, se realizó una exploración de fotografías de las principales especies representantes de la flora y fauna autóctona, ambientes naturales y modificados por el humano y distintas prácticas tradicionales. El personaje seleccionado fue un guanaco, con la intención de personalizar un animal de un alto valor simbólico en las comunidades argentinas del pasado y el presente. Se utilizó el humor gráfico para generar un recurso entretenido y guiar la atención del público hacia la importancia de conservar al guanaco combinando humor, dibujos y texto (Figura 3.b).



Figuras 3: (a) Fotografía de las casas pozo, personajes de la propuesta educativa *Nos(otros) Divergente* junto a las cartillas didácticas elaboradas en el presente trabajo, sala de *Arqueología Serrana* del Museo de Antropología FFyH, UNC. (b) Fotografía de las 3 cartillas didácticas del cómic “Reflexiones de un guanaco”.

Fotos: Gisella Mabel Della costa.

Las caricaturas se dibujaron con el programa Microsoft Paint y luego mediante Photoshop se combinaron las imágenes, dibujos y texto utilizando viñetas para elaborar el cómic. Se realizaron un total de tres cartillas didácticas para la sala de *Arqueología Serrana* del Museo de Antropología. La primera, referida a la fauna de los ambientes donde habita el guanaco (Figura 4.a), la segunda relacionada con los principales especies representantes de la flora autóctona de Argentina y las representaciones simbólicas de los animales sagrados en las pinturas rupestres (Figura 4.b) y la última, muestra la caza y la deforestación como factores que influyen en el decrecimiento de las poblaciones de especies nativas y el manejo sustentable del guanaco como estrategia para conservar la biodiversidad (Figura 4.c).



Figuras 4: (a, b y c) Detalles de la primera, segunda y tercera cartillas didácticas elaboradas en el presente trabajo. Foto: Gisella Mabel Della costa.

REFLEXIONES FINALES

El recurso educativo elaborado presenta un gran potencial como material de apoyo para la enseñanza de la historia de las comunidades que habitaron distintas regiones de la Argentina y su relación con la flora y fauna autóctona. La utilización de caricaturas, lenguaje estético, humor gráfico y textos breves permiten adaptar el cómic a visitantes de distintas edades, sensibilidades y procedencia aproximando el conocimiento científico de manera entretenida y motivadora. Además, la inclusión de temáticas de relevancia social como la conservación de especies y destrucción del hábitat podrían generar interés por el patrimonio cultural de Argentina en el público no especializado.

En relación a la utilización de este recurso con visitantes de nivel primario y secundario se infiere que podrían ser incorporados utilizando metodologías adecuadas al contexto, edad y características de los estudiantes. Los contenidos mencionados en las cartillas didácticas podrían integrarse a los contenidos del currículo de ambos niveles educativos, mediante secuencias didácticas que incorporen este recurso con la intención de desarrollar el pensamiento creativo, reflexivo y crítico en los/las estudiantes. Por último, el material gráfico elaborado podría ser utilizado como una herramienta para difundir las investigaciones llevadas a cabo por el IDACOR-CONICET relacionando los restos de animales encontrados en distintos sitios arqueológicos de Argentina con los usos tradicionales y animales mencionados en el cómic.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Abal, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. *Suplementos-Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 14, 5-85. ISSN-e 1885-2211.
- Álvarez, C. Burgos, S. Lema, V., Pedernera, G., Srur, G. y Tamagnini, L. (2019). *Nos(otros) Divergentes. Propuesta Educativa 2019-2010*. Área de Educación del Museo de Antropología. Facultad de Filosofía y Humanidades. UNC. Disponibles en: <http://museoantropologia.unc.edu.ar/2019/04/02/nosotros-divergentes/>
- Araya, S. (2017). Análisis arqueobotánico de tres sitios ubicados en la Puna de Salta (Argentina) datados entre 2000-6000 años AP. *Cuadernos Series Especiales del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, 4(3), 51-61.
- Baldi, R., Carmanchahi, P., De Lemo, D., Funes, M., Puig, S. y Thüngen J. V. (2006). Conservación del guanaco en la Argentina. En: Bolkovic, M. L. y Ramadori D. (eds.). *Manejo de la fauna silvestre. Argentina*. Argentina: Dirección de Fauna Silvestre. Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable. Ministerio de Salud y Ambiente.
- Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramienta pedagógica en el aula*. Jornadas sobre Narrativa Gráfica. En Jerez de la Frontera. Cádiz. España.
- Bejar, J. (2009). *El cómic como recurso educativo*. En Aula Virtual CEP. España: Castillejo de la Cuesta.
- Blay Marti, J. M. (2015). Dibujando la historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Supervisión*, 21(36), 1-14.
- Borgui, C. E., Hernández, J. H. y Campos, M. C. (2017). Reconocimiento y usos de *Rhea Tarapacensis* por pobladores de la zona de Influencia de la reserva de biosfera San Guillermo (San Juan, Argentina). *Hornero*, 32(1), 19-28.
- Collingwood, R. G. (1952). *Idea de la Historia*. México: Fondo de Cultura Económica.

Costa Neto, E. M., Santos Fita, D. y Vargas Clavijo, M. (Coord). (2009). *Manual de Etnozoología: una guía teórica práctica para investigar la interconexión del ser humano con los animales*. Valencia: Tundra ediciones.

Érase una vez...el hombre. (1978). Portada del volumen 1 del cómic. Barcelona: Editorial Juniors S. A. Grijalbo. Recuperado el 15 de octubre de 2019 de: www.todocoleccion.net.

García Martínez, I. (2015). El aprovechamiento del cómic como herramienta didáctica desde el enfoque comunicativo. *Revista Foro de Profesores de E/LE*, 11, 111-120.

Grau Gadea, S. (2016). El comic como recurso didáctico para el aprendizaje de la prehistoria en el museo. En: Bonet Rosado, H y Pons, A. (Coord). *Prehistoria y cómic*, 27(2), 193-218. España: Diputación de Valencia, Museu de Prehistòria de València.

Gonick, L. [Guión, Dibujo, Tinta] (1995). *Historia del Universo en cómic*. España: Ediciones B.

Historia de Aquí. (1980). Portada del capítulo 3 del cómic. Barcelona: Editorial Bruguera S. A. Recuperado el 15 de octubre de 2019 de: www.todocoleccion.net.

IDACOR Instituto de Antropología de Córdoba, (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Córdoba). Disponible en: <https://idacor.conicet.gov.ar/>

Manzano García, J., Costa, T., Barri, F. y Weihmüller, M. P. (2019) Interacciones entre el guanaco (*Lama guanicoe*) y el ser humano en el Gran Chaco: datos etnozoológicos pasados y actuales del noroeste de la provincia de Córdoba, Argentina. *Etnobiología*, 17(2), 25-40.

Mallo, D. (Productor) (2004). *La historia de la Humanidad*. Madrid: Ediciones El Mundo.

Martín, R. B. (2014) Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales. *Ikastorratza, e-Revista de didáctica*, 12, 1–13.

Della Costa G. M. (2019). Reflexiones de un guanaco: historia de la relación de las comunidades argentinas con la flora y fauna autóctona. En: J. S. Ortiz Bergia y Ferrero de Roqué, M. T. (Comp.). *Educación en contextos no formales: Prácticas Extensionistas 2019: Cátedra Práctica de la Enseñanza. F.C.E.F.y N. U.N.C.* (pp.15-27). 1era ed. libro digital, PDF: on-line. ISBN: 978-950-33-1632-0. Córdoba. Argentina: Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. UNC. Disponible en: <http://www.proy.bioweb-educa.efn.uncor.edu/>

Miravalles Valladolid, L. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, 13, 171-174.

Mondini, M. (2009). *Tafonomía de carnívoros, las primeras ocupaciones humanas de la puna, y el contexto de las investigaciones tafonómicas en Argentina*. Arqueología Argentina en los Inicios de un Nuevo Siglo, Publicación del XIV Congreso Nacional de Arqueología Argentina. Rosario. p. 527 – 537.

La gran Historia Universal. (1990). Portada del cómic. España: Editorial Comic Plaza y Janés. Recuperado el 15 de octubre de 2019 de: www.todocoleccion.net

Procidis y Filmaffinity (Productoras). Barillé, A. (Director). (1978). *Érase una vez...el hombre*. [Serie de TV] difundida por la cadena France Régions, FR3.

Rex González, A. y Pérez, J. A. (2000). *Argentina Indígena vísperas de la conquista historia argentina*. Colección Historia Argentina, 1, p.172. Argentina: Paidós Editorial.

Viau, J., Szigety, E. y Tintori, M. A. (2015). La utilización del comics como recurso didáctico para favorecer la apropiación de contenidos físicos. *Revista de la enseñanza de la física*, 27(2), 587-592.