

MANUAL de fanZiNeS

Activación en biblioteca y
comunidad escolar



CENTRO DE LECTURA
- Biblioteca Escolar (CRA) -

Índice de contenido

1. ¿Qué es un fanzine?	pág. 5
1.1. No es un libro, no es una revista: ¡Es un fanzine!	pág. 6
1.2. 4 datos para entender los fanzines	pág. 8
1.3. Fanatic del magazine: Breve historia del fanzine	pág. 9
1.4. ¿Por qué fanzine?: El fanzine como experiencia significativa e interdisciplinar de aprendizaje	pág. 11
1.5. ¿Cómo transforma un fanzine a una biblioteca escolar?	pág. 12
2. Cómo hacer un fanzine	pág. 13
2.1 Ciclo del Fanzine	pág. 14
2.2 ¡Quiero hacer un fanzine!	pág. 15
2.3 Metodologías para creación de contenido	pág. 17
2.4. Reproducción	pág. 23
2.5. ¿Cómo dar a conocer tu fanzine? Difusión y distribución	pág. 24
3. Usos Pedagógicos del fanzine	pág. 26
3.1 ¡Con el fanzine en la escuela todas y todos somos importantes!	pág. 27
3.2. ¿Por qué el fanzine desarrolla aprendizajes profundos?	pág. 28
3.3 El fanzine y su vinculación con el Currículum	pág. 30
3.4. Ejemplos de casos:	pág. 31
a. Ejemplo de caso: fanzine en la biblioteca escolar	pág. 31
b. Ejemplo de caso: fanzine en la sala de clases	pág. 32
c. Ejemplo de caso: fanzine en casa y en mi barrio	pág. 33
3.5. ¡Atrévete a trabajar con los fanzines!, puede ser una experiencia transformadora	pág. 34
3.6. Fichas de trabajo para la integración intra e inter disciplinaria.	pág. 35
3.7. Referentes de manuales para fanzines (libre descarga)	pág. 39

Presentación

Los formatos de lectura evolucionan constantemente y la creatividad de los creadores/lectores es infinita. Por otro lado, después de dos años de pantallas y clases virtuales, artículos y estudios¹ señalan que se ha vuelto fundamental retomar la materialidad en la lectura e involucrar, más que nunca, a los estudiantes de forma activa en sus procesos de aprendizaje, creación y pensamiento crítico.

En este escenario, la activación de las publicaciones autogestionadas llamadas “fanzines” se potencian como una herramienta pedagógica de fácil utilización con los estudiantes en diversos espacios de la escuela, combinando diversos objetivos de aprendizaje y asignaturas. Además, son un vehículo de expresión artística y emocional, pues involucra a sus creadores en todo el proceso de diseño y contenido, permitiéndoles a los estudiantes manifestar su forma particular de **“leer, escribir y comunicarse para compartir y habitar el mundo”**.

En el contexto del Plan de Reactivación Educativa y las múltiples acciones que el Ministerio de Educación impulsa para fomentar la lectura, escritura y comunicación oral, el programa Centro de lectura y biblioteca escolar (CRA) propone a sus equipos el fanzine como un dispositivo de mediación lectora. Para ello, en 2023 se distribuyeron colecciones de fanzines a más de 1.800 establecimientos de educación media² con el objetivo de difundir algunas de estas publicaciones realizadas por fanzineros nacionales junto a la entrega de materiales para su activación en las bibliotecas y aulas, como 3 videos destinados a equipos de bibliotecas y docentes, más este manual.

Este documento es una propuesta concreta de cómo la activación y producción de fanzines puede convertirse en una experiencia pedagógica interdisciplinar. En él encontrarán la definición de fanzine: su historia y diferentes indicaciones de cómo diseñarlos, aplicarlos en entornos educativos y activarlos desde la biblioteca, concibiendo este espacio como un lugar vivo y afectivo que une a toda la comunidad escolar.

Invitamos a los equipos de bibliotecas y docentes a conocer más de estas publicaciones, revisar ejemplos de algunas comunidades educativas y a trabajar este formato con sus estudiantes.

¹ https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2020/04/Cerlalc_Publicaciones_Dosier_Pantalla_vs_Papel_042020.pdf

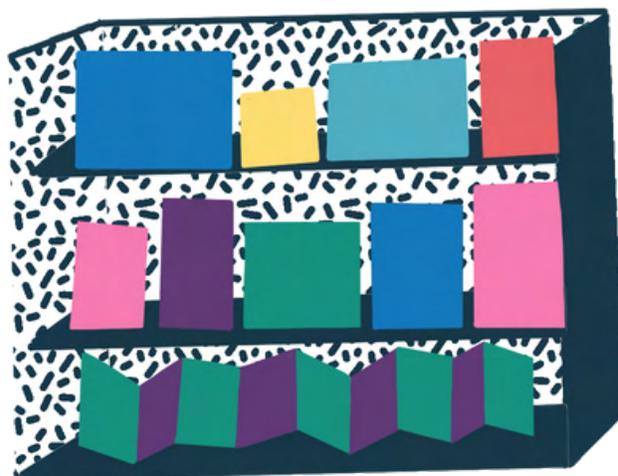
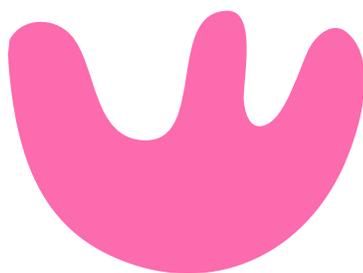
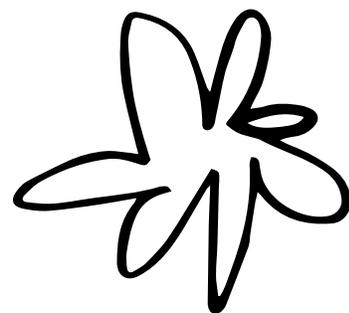
² <https://bibliotecas-cra.cl/fanzines>



*Este documento sobre activación de fanzine en biblioteca y comunidad escolar, es fruto de una investigación a cargo de la gestora de Fanzinoteca Espigadoras **Natalia Matzner**³, con el apoyo pedagógico y en diseño de **Sofía Dannemann**⁴, supervisado por el programa **Centro de lectura y biblioteca escolar (CRA)** y la **Unidad de Currículum y Evaluación (UCE)** de la Subsecretaría de Educación del Ministerio de Educación.

³ <https://www.nataliamatzner.cl/>

⁴ <https://www.sofiadannemann.cl/>



1.



*Huichaco, Residencia
"Laboratorio campo al
sur", Sofía Dannemann.*

¿Qué es un fanzine?



1.1.

No es un libro, no es una revista: ¡Es un fanzine!

Los fanzines son publicaciones autoeditadas que nacieron hace casi un siglo, de manera espontánea en circuitos no profesionales⁵. En la actualidad son ampliamente difundidos y utilizados como herramienta de investigación, expresión identitaria personal y de colectividades culturales. Sin embargo, son en su origen un símbolo de experimentación y espontaneidad en contenido, en formato y en divulgación de conocimiento, carácter que hasta hoy mantienen.

El fanzine es una herramienta activa que involucra a sus creadores al concebir la creación editorial como un fenómeno al alcance de todas las personas y durante el cual quien crea se involucra en sus distintas etapas.

Así, cuando se sitúa en el contexto escolar, las y los estudiantes desarrollan una mirada de creación individual, de expresión y de iniciativa de emprender proyectos personales, acercándose al tema que sustenta el fanzine, con lo que la experiencia de aprendizaje se hace significativa y profunda.

⁵ Triggs, T. (2010). *Fanzines*. Londres: Thames y Hudson





Set de fanzines entregados a más de 1.900 establecimientos que participan de la distribución de Bibliotecas Escolares (CRA). Más información <https://bibliotecas-cra.cl/fanzines>



4 datos para entender los fanzines



Su construcción se ejecuta básicamente mediante una hoja de papel doblada, en ocasiones corcheteadas, con un aspecto estético que combina texto, collage y dibujo. Tiene portada con título y en la contraportada un logo con el nombre de la editorial inventada. Si bien muchas de estas publicaciones comparten ciertos rasgos, el fanzine siempre será sinónimo de **libertad en contenido y experimentación editorial**, por lo que puedes encontrarlos en todo tipo de formatos y temáticas.



Las temáticas de los fanzines son infinitas, porque dependen de la creatividad de cada autor o autora. Pueden hablar de **historias** de vida, aventuras de viaje, **bitácoras de investigación**, música, **literatura**, cómic, feminismo, **ecología**, contracultura, vegetarianismo, ovnis, bicicletas, tutoriales de bioconstrucción, temáticas de contingencia y unos mil etcéteras. Existen diferentes fanzinotecas en el mundo, que son archivos de estas publicaciones autoeditadas y catalogados con categorías experimentales.

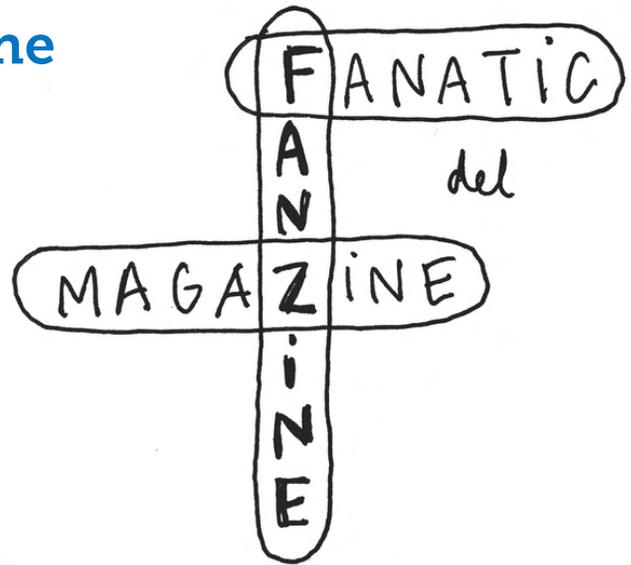


Generalmente, están impresos en la fotocopidora del barrio o en la impresora casera, pero también existe la producción de fanzines con técnicas de impresión más complejas, tales como serigrafía, impresión offset, risografía, o hechos manualmente.



Es una **publicación autoeditada** que, a diferencia de un libro de la industria editorial, quien la hace se encargará de la producción de contenido, de la edición, maquetación, impresión, confección manual y de su plan de distribución. Otras dos diferencias importantes con la industria editorial son: en primer lugar, las personas que realizan fanzines no están obligadas a proporcionar una rentabilidad económica y, en segundo lugar, como suelen conocer a sus lectores -ya que distribuyen directamente sus publicaciones- los fanzines se elaboran por pasión, o por desahogo. Y a pesar de ser autogestionados, generalmente no es un trabajo solitario, sino que se requiere de una **colaboración en equipo**.

Fanatic del magazine: Breve historia del fanzine



Muchos hablan del fanzine "Comet" de 1930 sobre ciencia ficción, como "el primer fanzine de la historia" el cual fue publicado por un grupo de fanáticos del Science Correspondence Club en Chicago y fue creado como un espacio para que los fans de las revistas oficiales se comunicaran entre sí. Incluso, algunos fanzines eran solo "cartas al editor" para la revista original y así, en el fanzine, creaban un espacio de comunidad.

Lo que se escribe en diferentes fanzines de manera no oficial, es que Russ Chauvenet, ingeniero, ajedrecista y fanático de las revistas de ciencia ficción, fue quien acuñó el término Pro-Zine y Fan-Zine el año 1940. Prozine es "profesionales" del magazine y Fanzine es "fanáticos" del magazine.

A las y los fanzineros se les considera amateurs en sus conocimientos sobre los temas de sus publicaciones porque no referencian certificaciones al respecto. No obstante, al ser acérrimos apasionados por esos mismos temas, sus publicaciones tienden a ser especializados y productos de divulgación por excelencia.



Mimeógrafo. Archivo personal
Eliete de Souza Violla.



Colección de chapbooks siglo XIX.



Folleteros brasileños. Imagen: Renato Luiz Ferreira/Folhapress.

Si queremos rescatar históricamente el espíritu fanziner, el de la autoedición, el de la libertad de expresión y libre circulación, se debe poner atención a los inventos técnicos y tecnológicos que se han desarrollado para imprimirlos y a la accesibilidad y popularización de aquellas maquinarias. Para ello, se recomienda revisar la historia de la literatura de cordel del S.XVI: los "chapbooks" de Inglaterra⁶, desarrollados entre el S.XVI y S.XIX, que tuvieron repercusiones en los Folleteros brasileños que se distribuyen actualmente, como así también los chapbooks publicados por los Beatniks alrededor de 1950. Tanto la libertad de expresión, como la experimentación editorial, que permitió la popularización de la imprenta, colaboró al surgimiento de publicaciones de artistas vanguardistas, como así otras publicaciones de artzine.

⁶ Chartier.R. y Cavallo.G. eds. (2001). *Historia de la lectura. Santillana* (Original publicado en 1997)

HAZLO TU MISMA, DO IT YOURSELF, DO IT TOGETHER, DO IT WITH OTHERS, COPYLEFT, EXPERIMENTACIÓN, IDENTIDAD, COMUNIDAD, RECOLECTAR, PSEUDÓNIMO, FANZINOTECA, FEMZINOTECA, ERROR, CONCEPTO EN IMAGEN+TEXTO+FORMATO. DIY CONOCIDAS COMO DIWO (DO IT WITH OTHERS/HAZLO CON OTRXS) Y DIT (DO IT TOGETHER/HAGÁMOSLO JUNTXS).

¿Por qué fanzine?:

El fanzine como experiencia significativa e interdisciplinar de aprendizaje



*Estudio Repisa en la
Región del Biobío.*

La creación de un fanzine puede ser un vehículo perfecto para que las y los estudiantes realicen una investigación y las y los educadores medien este proceso, otorgando estrategias educativas para llevar a cabo el fanzine en una dinámica participativa. Este tipo de publicaciones autoeditadas y colaborativas tienen el potencial de transformarse en herramientas útiles en el contexto escolar, pues permiten que las y los estudiantes tomen un rol activo en su propio aprendizaje. Además, al implicarse en la creación de contenido, la elaboración del fanzine y en el plan de distribución de este se genera sentido de pertenencia con el objeto de estudio.

¿Cómo transforma un fanzine a una biblioteca escolar?

Primero, el fanzine permite visualizar y ejemplificar cómo la literatura y el conocimiento son un ejercicio activo: las y los estudiantes pasan de ser lectores, a productores de sus propias publicaciones.

Con ello, los estudiantes percibirán a los libros como un objeto cercano y realizable. Además, asistirán a la biblioteca con nuevos propósitos para investigar, pues ahora son ellos los creadores de su propia publicación. En suma, volverán a mirar los libros de la biblioteca como un proceso alcanzable por ellas y ellos mismos.

Los estudiantes también proveen de recursos a las bibliotecas: al crear una pequeña fanzinoteca en la biblioteca, conformada por fanzines realizados en la misma escuela, la labor fanzinerá pasará a ser una especie de actividad contagiosa. Dirán, ¡yo también quiero hacer uno!

¡La biblioteca es activa! Disponer de espacios de trabajo editorial dentro de la biblioteca la convierte en un espacio acogedor y dinámico. Es una invitación explícita a los estudiantes: acá se leen libros, acá se escribe, edita, publica y difunde.

La biblioteca como epicentro de la comunidad educativa. La visibilización de los fanzines elaborados por los estudiantes en la biblioteca permite otorgar nuevos roles a este espacio: confluyen fanzines hechos por diversos agentes de la escuela y también los provenientes de diferentes disciplinas y temáticas, pues, por ejemplo, se pueden organizar jornadas de lanzamientos, ferias y trueque de fanzines en las bibliotecas.



Fanzinoteca Espigadoras en FILIJ Santiago.



2.



*Fanzinoteca Espigadoras en la
Región de O'Higgins*

Cómo hacer un fanzine

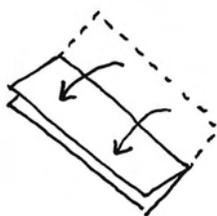
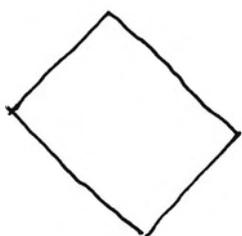
A continuación, se presenta un plan de trabajo para implementar el fanzine en el aula ofreciendo dos formatos diferentes de confección y una metodología de tres horas pedagógicas para el “Taller de Fanzine: Imagen + Texto”. Además, se entregan otros dos modelos metodológicos para que sean adaptados al contexto pedagógico en el que se aplique el fanzine. Nos referimos a: “Taller de fanzine para Bitácora sensitiva y afectiva de investigación” y “Taller de Fanzine Fotonovela”.

La implementación de los talleres tiene como resultados productos concretos, otra de la potencialidad pedagógica del fanzine: cada participante habrá realizado su propia publicación, teniendo una primera experiencia en autoedición que le otorga conocimiento en la creación de contenido, edición, maquetación, confección manual, ideas de impresión y de la distribución.

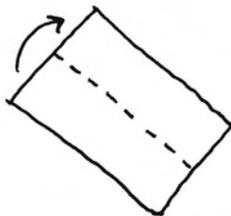
Aprende dos formatos básicos

1. XBOX:

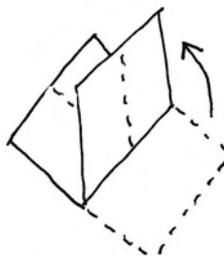
Es un fanzine de un solo pliego (puede ser una hoja de cualquier tamaño).



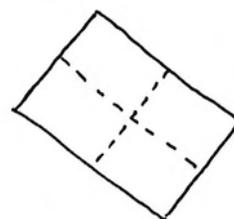
Dobra el papel por la mitad, marcando bien la línea de doblez.



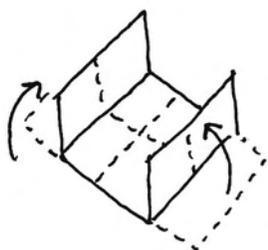
Abre el papel.



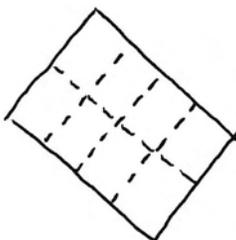
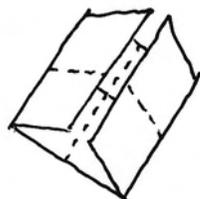
Ahora dobra por la mitad en el sentido contrario.



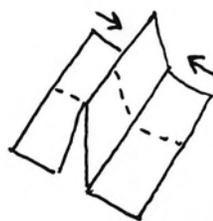
Vuelve a abrir el papel.



Dobra los dos extremos hacia el centro.



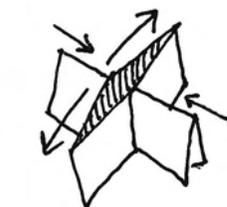
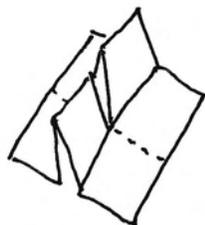
Abre el papel, así te debiera quedar doblado.



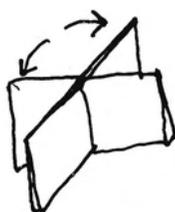
Arrastra hacia arriba el papel por el doblez del centro, formando una "A".



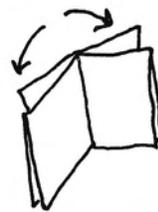
Corta solo el centro, siguiendo la línea del doblez.



Abre el corte que hiciste, formando una "X" (de ahí viene el nombre).



Junta dos lados, armando un librito.



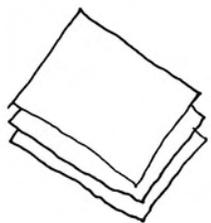
Ciérralo como un libro.



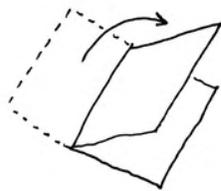
¡Listo!

2. Cuadernillo:

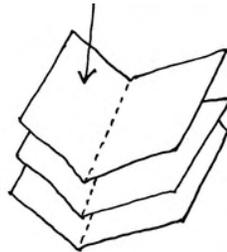
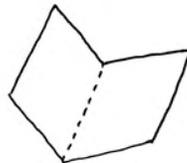
Lo puedes hacer con todas las hojas que quieras.



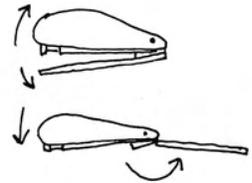
Empieza con varias hojas del mismo tamaño.



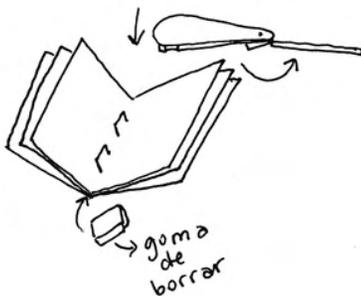
Dóblalas por la mitad.



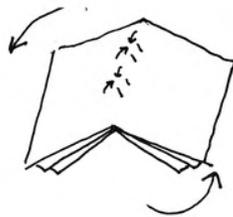
Júntalas, haciendo coincidir el "doble" del centro.



Si no tienes una corchetera de brazo largo, abre una normal.



Pon abajo del lugar en el que vas a corchetear una goma de borrar, así se enterrarán las puntas.



Gira el fanzine, y dobla las puntas de los corchetes hacia adentro, "cerrándolos".



¡Listo!

[Video: aprende más formatos.](#)



2.3.

Metodologías para creación de contenido

A continuación, te presentamos algunas metodologías que pueden servir para crear fanzines con las y los estudiantes:

Metodología 1

“Taller de fanzine: Imagen + Texto”

En este taller de fanzine con metodología de ensayo visual y escrito, las y los estudiantes podrán trabajar la alfabetización visual, las destrezas de escritura y tendrán una primera experiencia en la realización editorial. El “Taller de fanzine: Imagen + Texto” se divide en dos partes: A) Taller de introducción al fanzine (1 h) y B) Taller práctico de fanzine (2 h).

Parte 1: Taller de introducción al fanzine

Duración: 1 hora pedagógica.

Antes de realizar el taller práctico, el equipo de la biblioteca, o docentes, guiarán a los estudiantes en la búsqueda de la **temática** de los fanzines. Para ello, recomendamos:

1. Antes de comenzar es importante crear un ambiente en la biblioteca, o en el aula, y para ello, los implementadores del taller serán guías colaboradores del proceso, con el objetivo de otorgar todo el protagonismo a los estudiantes en su proceso creativo.
2. Para introducir el tema en 10 minutos, se sugiere presentar a los y las estudiantes ideas previas sobre: ¿Qué es un fanzine?, señalando ejemplos en formato y temática. Recuerda que puedes mostrar el primer video: ¿Qué es un fanzine? dispuesto en la web de Bibliotecas Cra.

- Para encontrar la temática a explorar, se sugiere que los implementadores busquen en conjunto con los y las estudiantes, una pregunta guía para el proyecto del fanzine y que esté relacionada a las inquietudes pedagógicas del contexto. De esta forma, en la próxima sesión, cada estudiante podrá responder a esta pregunta a través del fanzine. En este caso se ejemplificará con la pregunta guía “¿Cómo se construye mi mirada?”.
- 3.



4. Es importante que la pregunta escogida junto a los estudiantes incite a la indagación y a la investigación multimedial e interdisciplinar. Como tarea para la próxima sesión de “Taller práctico” las y los estudiantes y quien actúe de guía colaborador/a deben llevar material recolectado producto de la secuencia de algunos de los siguientes pasos: a) consulta en biblioteca (sobre la temática, pero también en diseño: ¿cuál portada de libro me gusta más?, ¿cómo combina imagen y texto este libro? ¡Escoge tus preferidos para inspirarte!, b) toma fotografías, bocetos, colección de recortes de prensa (banco de imágenes), entrevistas, realizar “lluvias de ideas”, usar materiales reciclados, etcétera...
5. Como trabajo en proceso, para el banco de imágenes sustentable, se sugiere que la persona que actúe como guía colaborador habilite un contenedor donde, en conjunto con las y los estudiantes, reúnan imágenes de publicidad, fotografías, revistas y periódicos que serán utilizados en la sesión de fanzine “Taller práctico”.

Parte 2: Taller Práctico de fanzine

Duración: 2 horas pedagógicas.

1. **Previo a la llegada de los estudiantes a biblioteca o aula, recomendamos los siguientes pasos a los guías colaboradores:**
 - Pensar en la ambientación del espacio: preparar una *playlist* para crear una atmósfera agradable, incluso en la sesión anterior se puede crear la lista de música colaborativa junto a las y los estudiantes.
 - Una opción que ha tenido buenos resultados en talleres escolares y en ferias de libros, es disponer el espacio según estaciones de trabajo. Para ello, se sugiere dividir la biblioteca o la sala en sectores: de plegado, de banco de imágenes y párrafos de textos, de estampado, de material de coloración, de materiales reciclados y de elementos de la naturaleza a insertar en el fanzine.
2. **Introducción**

Una vez que los estudiantes estén en la biblioteca o aula (comienzan las 2 horas pedagógicas), se sugiere:

 - El guía colaborador escoge un tipo de fanzine de un solo pliego para enseñar a las y los participantes.



Fundación Casandra en Liceo 7, Santiago.



Fanzinoteca Espigadoras en Festival de Libros.

- Luego, para el momento de creación de contenido (*ensamblaje en fanzine de imagen + texto*) la o el guía colaborador invita a que cada estudiante escoja imágenes del banco que evoquen la temática seleccionada con el objetivo de trabajar la composición de manera libre (las asociaciones que haga pueden ser infinitas, no limitantes).

3. Realizando el fanzine (60 minutos)

- La persona guía colaborador invita a los estudiantes a componer: distribuyendo los elementos en las páginas sobre el formato de plegado fanzine escogido, creando así una narrativa de texto e imagen.
- Una vez elegida la composición, los estudiantes pegan los elementos. Se pueden intervenir con texto, dibujo, rayas, etc.
- Al terminar sus fanzines, cada estudiante lo dejará en una mesa dispuesta para exhibirlo al resto de la clase.

4. Para finalizar la sesión (30 minutos)

- Las y los estudiantes presentan sus publicaciones
- La persona guía de la actividad comentará las formas en que se puede reproducir este tipo de fanzine
- Se exponen las estrategias de difusión y distribución explicadas al final de este capítulo.

Metodología 2

“Taller de Fanzine: Bitácora sensitiva y afectiva de investigación”

- a. Se sugiere escoger el formato de fanzine de tipo cuadernillo para tener una mayor extensión.
- b. Esta propuesta de Bitácora en formato fanzine, es una herramienta que sirve para adentrarse en la pedagogía de la escucha, la co-investigación y la documentación. El uso de una bitácora para el proceso de aprendizaje permite que el estudiante pueda observarse a sí mismo, registre sus logros y dificultades, reflexione sobre sus procesos creativos e investigativos y desarrolle ideas para afrontar la incertidumbre y aprenda destrezas para afrontar la incertidumbre de los procesos de investigación.
- c. Los guías colaboradores invitarán a que los estudiantes completen una página del fanzine por día con alguna de las siguientes actividades que retrate ese día: pegar una imagen o un documento (desde un pasaje, un volante, etc); dibujar y/o escribir su rutina o, tomar e imprimir una fotografía, entre muchas otras opciones artísticas.
Este proceso de relato diario, permite desarrollar habilidades de la alfabetización visual, pues se realiza una documentación experiencial en diversos lenguajes, permitiendo además profundizar en la sensibilidad estética de cada estudiante.
- d. La persona guía puede crear previamente guías o preguntas adaptadas al contexto pedagógico para completar la bitácora.



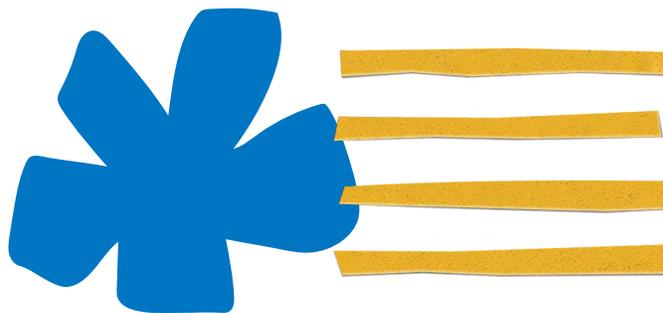
*Fanzinoteca Espigadoras en
Campamento Manuel Bustos.*



*Taller de fanzines Maitencillo.
Fanzinoteca Espigadoras.*

Metodología 3

Taller de Fanzine Fotonovela



1. Para definir la fotonovela que realizará el grupo de estudiantes, primero se desarrollará la siguiente dinámica: cada participante imaginará una historia, definiendo: la temática, el conflicto principal, los personajes y lugares donde acontecerá la historia.
2. Luego del ejercicio, cada estudiante expone su propuesta.
3. Con todas las ideas, el grupo completo decide cuál es la historia con la que van a realizar la fotonovela.
4. Con esta decisión grupal, se procederá a crear un *storyboard* para cada una de las viñetas de la fotonovela. Esta hoja tiene un recuadro para dibujar la acción definida en cada viñeta y que luego se transformará en una foto. Cada viñeta debe considerar los siguientes ítem:
 - Locación (¿En qué lugar están?)
 - Personajes (¿Quiénes están?)
 - Diálogos (¿Qué están diciendo?)
 - Lenguaje corporal (¿Qué están diciendo con el cuerpo?)
 - Vestuario (¿Cómo están vestidos?)
 - Utilería (¿Hay objetos importantes en la escena?)
5. Se crearán grupos de trabajo colaborativo para la fotonovela:
 - Directoras/es
 - Fotógrafas/os
 - Vestuaristas y maquilladores/as.
 - Locación y Fotografía
 - Guión (diálogos)
 - Director/a de actrices y actores (Lenguaje corporal)
 - Ambientador/a (Utilería)
 - Equipo imprenta, rotulación de globos, cuadernillos y encuadernación.

*Cada grupo debe tener una copia del storyboard para preparar el día en que se tomarán las fotografías.



Fanzinoteca Espigadoras en Escuela
Ramón Barros Luco

6. En otra sesión, se realizará la toma de fotografías, donde cada equipo es coordinado por él o la directora de la fotonovela.
7. Al finalizar, el equipo imprenta estará a cargo de imprimir las fotografías para ponerlas en el fanzine de tamaño cuadernillo. El objetivo es que formen viñetas tipo cómic y luego inserten el globo o bocadillo para colocar los textos con los diálogos de cada personaje, o bien, con los textos que dan la entrada a cada escena. Si la historia, o la propuesta estética, lo amerita, también se puede rotular dibujos que dialoguen en la página con las viñetas de la fotonovela.
8. El equipo imprenta se encargará de imprimir la fotonovela y preparar todos los cuadernillos para el día del lanzamiento.
9. Se propone organizar una fiesta de lanzamiento junto a toda la comunidad para celebrar el proceso de la fotonovela y exponer el producto.



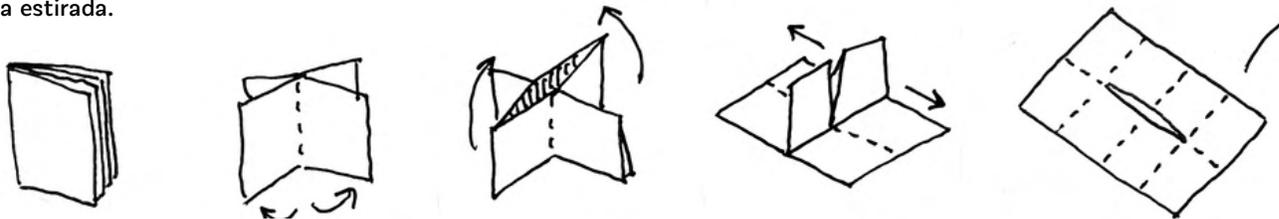
2.4.

Reproducción

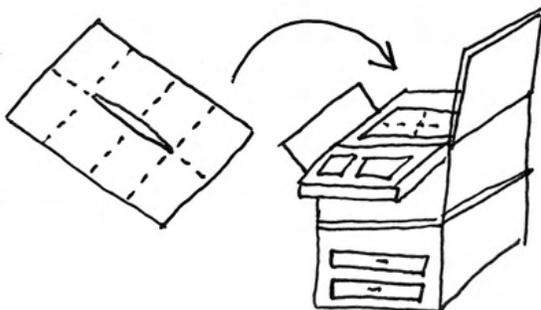
Si existe la posibilidad de reproducir los fanzines en el establecimiento, este es el proceso:

¿Cómo se fotocopia un fanzine de formato XBOX o acordeón?

Despliega tu fanzine hasta que quede la hoja estirada.



Fotocopia por el lado del contenido. Una vez que tengas tus copias, tienes que armarlas siguiendo las instrucciones de plegado.

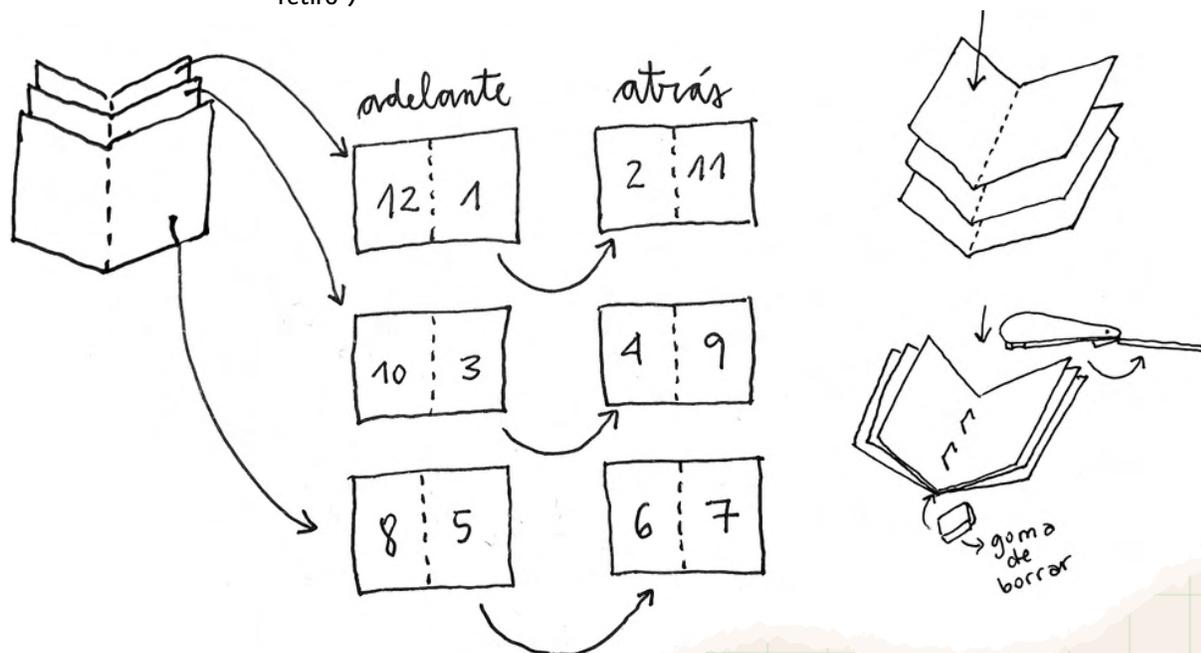


¿Cómo se fotocopia un fanzine de formato cuadernillo?

Desarma tu cuadernillo, separando las hojas.

Fotocopia las hojas por ambos lados (esto se llama "tiro" y "retiro")

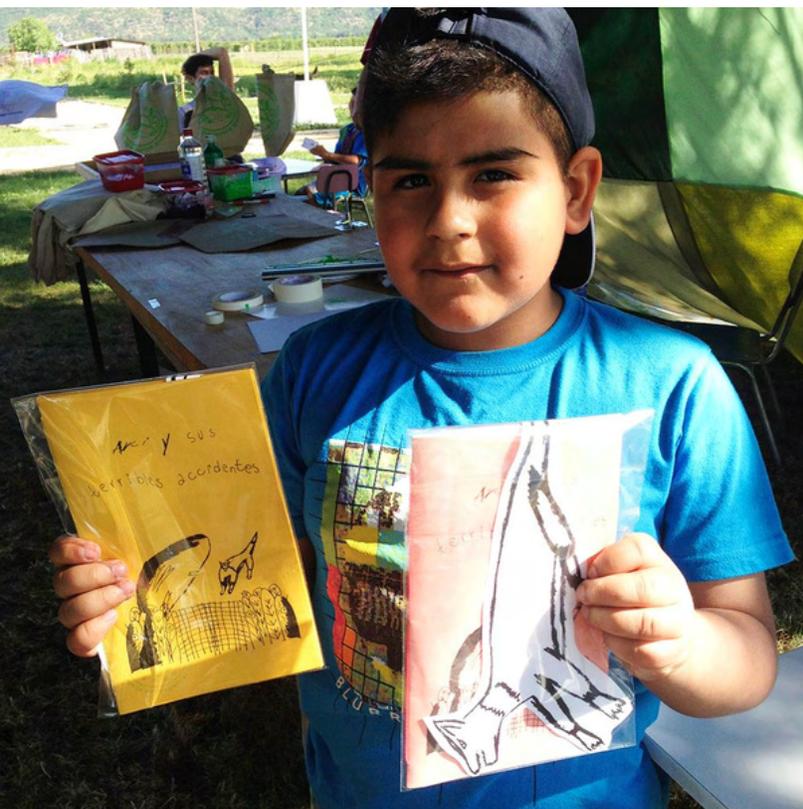
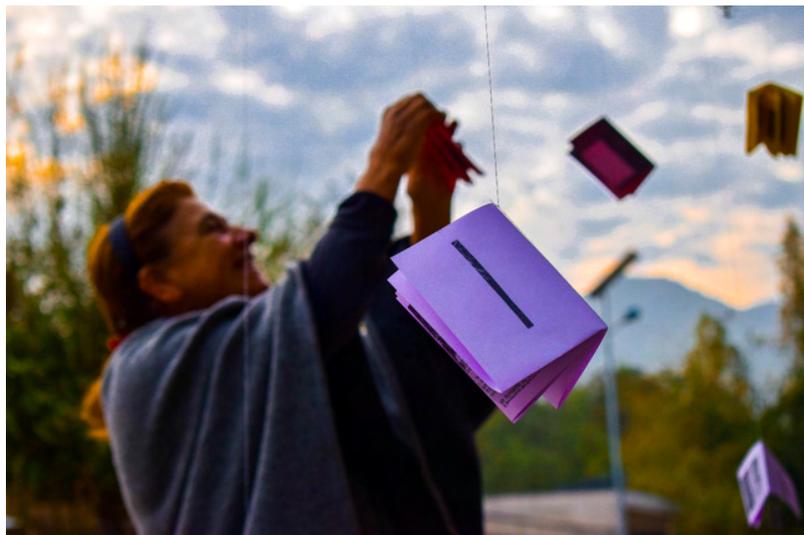
Vuelve a juntar las hojas y corchetearlas.



2.5.

¿Cómo dar a conocer tu fanzine?

Difusión y distribución



Intervención de fanzines en Scuola Italiana Vittorio Montiglio. Taller Sofia Dannemann. Imágenes: Martín Virrueta.

¡El ritual del lanzamiento a la comunidad escolar es relevante! Una de las razones para difundir los fanzines es compartir las experiencias y temáticas que interesan a los estudiantes mediante la edición, diseño y composición de contenidos. Esta podría ser una buena estrategia para formar comunidades con intereses comunes.

Martín Droguett con Fanzinoteca Espigadoras



Fanzinoteca Espigadoras en Campamento Manuel Bustos.



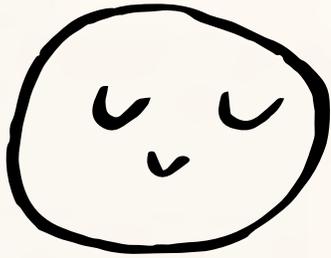
Fanzinoteca Espigadoras en la Región de Magallanes y de la Antártica Chilena.

¿Cómo promocionar el fanzine?

- Donar un número a la biblioteca del establecimiento.
- Hacer una fiesta del trueque de fanzines.
- Organizar un festival donde cada fanzinerero o equipo venda (con moneda ficticia) su fanzine.
- Dejarlo en venta (para ser pagado con moneda ficticia) en alguna tienda o kiosco del barrio.
- Hacer una exposición con fanzines colgándolos en un espacio concurrido en el recreo.
- Actividades de extensión con bibliotecas públicas o con bibliotecas comunitarias.

3.

Usos pedagógicos del Fanzine



*Puerto Gala, Residencia
"Museo fantástico de Gala",
Sofía Dannemann.*

¡Con el fanzine en la Escuela todas y todos somos importantes!

Leer, dibujar, hacer fotos, entrevistar, investigar, ir a archivos y bibliotecas, escribir, hacer collage y editar, imprimir y difundir una publicación, son algunas de las habilidades que desarrollan y profundizan los estudiantes en el proceso de elaboración de un fanzine.

El proceso de creación de estas publicaciones permite a los estudiantes aprender a relatar una historia, su historia, y comunicarse desde diferentes lenguajes y perspectivas estéticas, **agenciar** sus emociones, favoreciendo su **empoderamiento** y creatividad, a través de la literatura, la experimentación científica y el arte.

El fanzine es una publicación autogestionada cuya implementación tiene diversos usos pedagógicos que permiten desarrollar **aprendizajes profundos y significativos**, ya que está vinculada a los intereses de los estudiantes, sus contextos y a los propósitos educativos perseguidos por las comunidades, tanto en el aula, en las bibliotecas y en otros espacios del establecimiento.

En suma, el fanzine puede transformarse en una herramienta pedagógica pues los estudiantes elaboran un producto concreto. Por ello, este ejercicio creativo puede ser parte de proyectos intra e interdisciplinarios y es útil en el desarrollo de habilidades, actitudes y objetivos transversales.



3.2.

¿Por qué el fanzine desarrolla aprendizajes profundos?

El fanzine para el logro de los objetivos transversales de aprendizaje.

Las dinámicas del equipo editorial en un proyecto de esta índole provienen de una relación horizontal entre pares, vinculada a un **aprendizaje colaborativo** donde la enseñanza y los objetivos comunes a cumplir son alcanzados mediante la integración de cada uno de sus participantes.

El proceso de elaborar un fanzine en la escuela puede aportar el desarrollo de las actitudes asociadas a los objetivos transversales de aprendizaje, las habilidades del siglo XXI y los Objetivos Generales de la educación básica y media.

Aquí se presentan algunas de estas oportunidades:



Fundación Casandra en
Liceo 7, Santiago



Puerto Gala, Residencia
"Museo fantástico de Gala",
Sofía Dannemann.

Entonces, ¿por qué el fanzine desarrolla aprendizajes profundos?



Crear un **equipo editorial colaborativo** para elaborar fanzines motiva el empoderamiento, la creación de narrativas locales y la posibilidad de estrechar lazos entre los diferentes agentes de una escuela y quienes los rodean. Esto permite desarrollar la **colaboración** en distintos contextos socio-culturales para relacionarse con otros de forma positiva, cooperando y resolviendo los conflictos.



El fanzine integra **teoría y experiencia**, lo cual permite a los estudiantes desarrollar **nuevas estrategias discursivas** para experimentar con el texto, la imagen, la materialidad, diversos formatos y maneras no convencionales de difusión y distribución de un proyecto.



Elaborar fanzines con los y las estudiantes es una instancia educativa que permite **integrar el "error" al proceso de aprendizaje**. Como en toda investigación y experimentación manual, los errores que vayan presentando las y los estudiantes se pueden trabajar reflexivamente, para instarlos a buscar nuevas estrategias que les permitan llegar a mejores resultados. **Las diferentes etapas del fanzine y todos los errores cometidos en su elaboración, hacen de este un ejemplar único, que refiere, metafóricamente, a las diferencias identitarias entre las personas.** Y, a cómo el contenido de los fanzines, representan la heterogeneidad de sus creadores, que, en este caso, son personas diversas que conforman una comunidad escolar.



Es un **aprendizaje activo** que fomenta la **autonomía**, donde el estudiante no sólo puede ser un lector y comunicador capacitado, sino también **autor y gestor de sus propias publicaciones**.



El fanzine puede convertirse en una **experiencia significativa de aprendizaje**, toda vez que se aborda desde la perspectiva personal de cada estudiante dentro de un proceso que requiere tiempo, observación e iteración. Un proyecto de fanzine implementado como una bitácora o portafolio permite a los estudiantes realizar metacognición acerca de cómo aprenden y a tolerar aciertos y errores de este proceso. Los estudiantes podrán realizar una **autoexploración**, que se convierte en una poderosa herramienta de autocuidado para el bienestar escolar.

3.3.

El fanzine y su vinculación con el Currículum

En el contexto de la Priorización Curricular, la integración de aprendizajes se presenta como una oportunidad para el logro de objetivos basales, complementarios y transversales. Las metodologías de trabajo con el fanzine, presentadas en este manual, se pueden desarrollar con varios de los objetivos de diferentes asignaturas del currículum, integrando así los aprendizajes.

“La integración de aprendizajes se entiende como una estrategia para la práctica pedagógica que orienta la articulación de habilidades, conocimientos y actitudes curriculares con los saberes territoriales de las comunidades educativas. El propósito de la integración es potenciar los aprendizajes de las y los estudiantes, a través de la comprensión compleja del conocimiento y la realidad, la contextualización y resignificación del currículum nacional y la articulación entre saberes” (Mineduc, 2023)⁷

Ya sea que se realice en modalidad intra o interdisciplinar, se sugiere considerar los siguientes componentes para el diseño de experiencias de integración de aprendizajes:

- **Elemento Integrador:** corresponde a conocimientos, habilidades, actitudes, temas emergentes, productos o servicios que requiera la comunidad, o diferentes actividades escolares y su función es facilitar la selección y articulación de objetivos de aprendizaje de una o más asignaturas.
- **Propósito Formativo:** corresponde al horizonte de sentido, al para qué de la enseñanza y cumple la función de conectar los objetivos de aprendizaje de una o más asignaturas con los intereses y necesidades de las y los estudiantes, junto con las decisiones pedagógicas de las y los docentes.

⁷ Ver más en “Integración de aprendizajes. Orientaciones para la Gestión Curricular” en https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-334472_recurso_pdf.pdf.



A continuación, se presenta una descripción breve acerca de cómo planificar experiencias de integración de aprendizajes con los fanzines.

Por ejemplo, se pueden articular Aprendizajes Basales con uno o más Aprendizajes Complementarios y/o Transversales de una misma asignatura, y así realizar una integración intradisciplinar.



[ver ficha 1](#)

O también, se pueden articular Aprendizajes Basales con uno o más Aprendizajes Basales, Complementarios y/o Transversales de otras asignaturas, y así diseñar una experiencia interdisciplinaria de aprendizaje.



[ver ficha 2](#)

3.4.

Ejemplos de caso

Si bien el fanzine puede resultar muy novedoso, es un instrumento que lleva años siendo trabajado en diversos espacios. Aquí te presentamos tres proyectos que ya han sido realizados en contextos escolares y que te pueden inspirar a realizar los tuyos propios:

1.

Fanzine en la biblioteca escolar

Este Taller de Fanzines para el “Laboratorio de Ideas” (2022) realizado en la Biblioteca escolar CRA del Liceo 7 de la comuna de Providencia, fue impartido por Fundación Casandra, quienes se centraron en transmitir nociones básicas de organización de contenidos interdisciplinarios, en coordinación con el Taller de Literatura, para producir un fanzine sobre la creación de “trayectorias de lectura”.

El “Laboratorio de Ideas” busca incentivar el desarrollo de proyectos creativos a partir de intereses propios de las y los estudiantes secundarios y entregar herramientas necesarias para abordar y concretar una idea a través de distintos medios como la escritura, la ilustración, el fanzine, la instalación, entre otros.

Para esta ocasión, en la Biblioteca escolar CRA del Liceo 7, se trabajaron en conjunto la trayectoria de creatividades de mujeres escritoras y los textos de las propias estudiantes mediante la elaboración de un fanzine que las visibilizara a ambas. Las autoras que se abordaron fueron: Teresa Wilms Montt, Sylvia Plath, Fernanda Laguna, Alejandra Pizarnik, Sor Juana Inés de la Cruz y Estela Díaz Varín.

Con esta actividad puedes trabajar:



Fundación Casandra en Liceo 7, Santiago.

Aprendizaje Basal Lengua y literatura 2° medio OA12

“Aplicar flexiblemente y creativamente las habilidades de escritura adquiridas en clases como medio de expresión personal y cuando se enfrentan a nuevos géneros:

- investigando las características del género antes de escribir
- adecuando el texto a los propósitos de escritura y a la situación”

2.

Fanzine en la sala de clases

La publicación "Nosotras decidimos" (2017) es producto de un taller de fanzine colaborativo, realizado por Fanzinoteca Espigadoras y "Laboratorio de Patrimonio", junto a las estudiantes de Séptimo A de la Escuela Ramón Barros Luco de Valparaíso, dentro del Taller de Patrimonio de la profesora Myrén Uriarte. Mediante la metodología colaborativa de la fotonovela, las estudiantes escogieron el tema a tratar, para poner en evidencia la situación irregular que presentan desde el terremoto del año 2010, donde perdieron su establecimiento de estudios, un edificio patrimonial de la ciudad de Valparaíso. Hasta el momento de la realización de la fotonovela, la Escuela Ramón Barros Luco de Valparaíso alquilaba un costado del edificio de la Scuola Italiana de Valparaíso, y actualmente arriendan una parte del establecimiento del Liceo N°1 de Valparaíso.

Para hacer la fotonovela, se crearon grupos de trabajo colaborativo, considerando: directoras, fotógrafas, vestuaristas y maquilladoras, equipo de locación y fotografía, guionistas, directoras de actrices (lenguaje corporal), ambientadora (utilería) y equipo imprenta, rotulación de globos y cuadernillo y encuadernación.

Las estudiantes hicieron diferentes *storyboards* donde definieron: Locación, personajes, diálogos, lenguaje corporal, vestuario, utilería.

Con esta actividad puedes trabajar:

[VIDEO](#)

[Descarga fanzine](#)



Aprendizaje basal Artes visuales 2° medio AR2M OA 01

Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles, en el espacio público y en diferentes contextos.

+

Aprendizaje transversal OAT 08

Pensar en forma libre, reflexiva y metódica para evaluar críticamente situaciones en los ámbitos escolar, familiar, social, laboral y en su vida cotidiana, así como para evaluar su propia actividad, favoreciendo el conocimiento, comprensión y organización de la propia experiencia.

3.

Fanzine en casa y en mi barrio: “Fanzines a través del río”

“Fanzines a través del río” (2015) en la Región de O’Higgins, fue un proyecto impulsado por Fanzinoteca Espigadoras en el marco de Residencia en Arte Colaborativo por Red Cultura. En este proyecto se construyó una microbiblioteca de ediciones para traspasar la frontera entre dos comunidades divididas por el río Tinguiririca. Se trabajó por tres meses con las escuelas, tanto con sus estudiantes, docentes y apoderados, las juntas de vecinos y otras agrupaciones. Luego, en cada comunidad, se montó una imprenta interactiva en la plaza pública y se empoderaron con la autopublicación. Como resultado, los fanzines, elaborados por niños, niñas, jóvenes y adultos participantes de ambas comunidades funcionaron como epístolas que, siendo traspasados entre una comunidad y otra, divididas por el río, permitieron un conocimiento colectivo sobre las prácticas diversas y a la vez similares, que ambas localidades tienen: intercambio efectivo de saberes y formas de entender lo propio, además de conectar simbólicamente a dos lugares aparentemente desvinculados, pero gráfica y conceptualmente muy relacionados entre sí, casi como un mismo origen.



Constanza Silva con Fanzinoteca Espigadoras.

VIDEO

Con esta actividad puedes trabajar:

Aprendizaje basal
Ciencias naturales 5°
CN05 OA 14

Investigar y explicar efectos positivos y negativos de la actividad humana en los océanos, lagos, ríos, glaciares, entre otros, proponiendo acciones de protección de las reservas hídricas en Chile y comunicando sus resultados.

+

Objetivo Transversal 6°
OAT 13

Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos de la familia, del establecimiento y de la comunidad.



¡Atrévete a trabajar con los fanzines!, puede ser una experiencia transformadora.

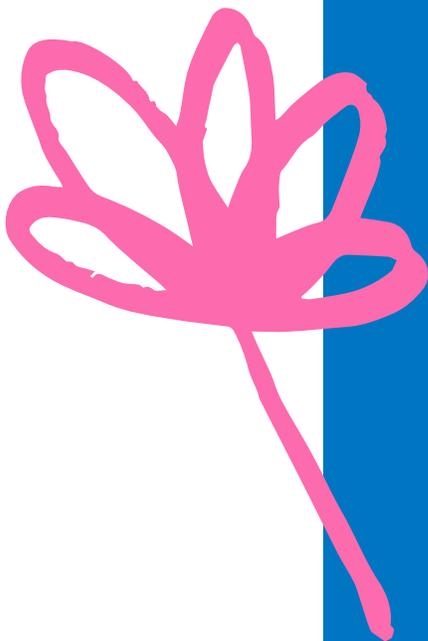


Fanzinoteca Espigadoras en
Museo de Arte
Contemporáneo Quinta
Normal.

Esperamos que durante todo este recorrido hayas podido empaparte de los fanzines y te atrevas a experimentar con las y los estudiantes. Mediante un proceso como este, tus estudiantes pasarán de ser lectores y escritores, a ser productores de sus propias publicaciones, compartiendo con la comunidad escolar su forma de habitar el mundo e incorporando su propio ser al proceso de aprendizaje.

Recuerda que esta experiencia puede adaptarse a cada contexto, con distintos estudiantes y materialidades, a diferentes contextos, vidas, formatos, lugares, objetivos de aprendizaje, asignaturas, etc. Siéntete libre de adaptar el uso del fanzine según las necesidades del contexto.

Si bien, parece mucha información, no es difícil, sólo necesitas una idea y pocos materiales. Y recuerda: cualquier pregunta que tengas, no dudes en acudir a internet, ¡tiene mucho que ofrecer al respecto!



3.6.

Fichas de trabajo

para la integración intra e inter disciplinaria propuesto por Centro de lectura y biblioteca escolar (CRA)

FICHA 1

El fanzine como experiencia intradisciplinaria de aprendizaje

La Integración intradisciplinaria consiste en la articulación de Aprendizajes Basales con uno o más Aprendizajes Complementarios y/o Transversales de una misma asignatura.

A continuación, **se presenta un ejemplo de "Elaboración de un fanzine como experiencia de integración de aprendizajes de la asignatura de Lengua y Literatura de 1º medio"**.

Mediante la planificación y creación de un fanzine se podrá abordar la temática de las "relaciones familiares" como elemento integrador. Para ello, se sugiere que la pregunta inicial del proceso esté vinculada a este, por ejemplo ¿Cómo es la relación con tu familia?

Durante el proceso creativo de la publicación, se facilitará el desarrollo de diversos objetivos basales y transversales, entre ellos:

ELEMENTO INTEGRADOR: RELACIONES FAMILIARES

Aprendizajes transversales:

- Exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión.
- Comprender y valorar la perseverancia, el rigor y el cumplimiento, por un lado, y la flexibilidad, la originalidad, la aceptación de consejos y críticas y el asumir riesgos, por el otro, como aspectos fundamentales en el desarrollo y la consumación exitosa de tareas y trabajos.
- Gestionar de manera activa el propio aprendizaje, utilizando sus capacidades de análisis, interpretación y síntesis para monitorear y evaluar su logro.

Aprendizajes basales:

OA15

Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:

- * recopilando información e ideas y organizándolas antes de escribir
- * adecuando el registro, específicamente el vocabulario (uso de términos técnicos, frases hechas, palabras propias de las redes sociales, términos y expresiones propios del lenguaje hablado), el uso de la persona gramatical y la estructura del texto, al género discursivo, contexto y destinatario
- * considerando los conocimientos e intereses del lector al incluir la información
- * asegurando la coherencia y la cohesión del texto
- * cuidando la organización a nivel oracional y textual
- * usando conectores adecuados para unir las secciones que componen el texto y relacionando las ideas dentro de cada párrafo
- * usando un vocabulario variado y preciso
- * reconociendo y corrigiendo usos inadecuados, especialmente de pronombres personales y reflejos, conjugaciones verbales, participios irregulares, conectores, y concordancia sujeto - verbo, artículo - sustantivo y sustantivo - adjetivo
- * corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación
- * usando eficazmente las herramientas del procesador de textos.

OA24

Realizar investigaciones sobre diversos temas para complementar sus lecturas o responder interrogantes relacionadas con el lenguaje y la literatura:

- * delimitando el tema de investigación
- * descartando las páginas de internet que no aportan información útil para sus propósitos y, si es necesario, usando otras palabras clave para refinar la búsqueda
- * usando los organizadores y la estructura textual para encontrar información de manera eficiente
- * evaluando si los textos entregan suficiente información para responder una determinada pregunta o cumplir un propósito
- * evaluando la validez y confiabilidad de las fuentes consultadas
- * jerarquizando la información encontrada en las fuentes investigadas
- * registrando la información bibliográfica de las fuentes consultadas
- * elaborando un texto oral o escrito bien estructurado que comunique sus hallazgos

Al planificar la experiencia pedagógica "Elaboración de un fanzine como experiencia de integración de aprendizajes de la asignatura de Lengua y Literatura de 1° medio", es importante considerar:

- **Propósito formativo:** ¿Para qué queremos que los estudiantes aprendan los Aprendizajes Basales, Complementarios y Transversales seleccionados?
- **Planificar cómo y cuándo monitoreará el aprendizaje de los estudiantes:** ¿Qué instancias son susceptibles para observar, monitorear y retroalimentar el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes? ¿Qué deben hacer/decir/escribir las y los estudiantes para poder observar su desempeño?
- **Diseñar secuencias didácticas pertinentes:** ¿Qué acciones didácticas diseñarán los o las docentes para desarrollar los Aprendizajes Basales, Complementarios y Transversales de manera de integrada?
- **Planificar la evaluación:** ¿Cuáles serán los criterios de desempeño y/o de logro de los estudiantes? ¿Cuándo compartiré con los estudiantes estos criterios?

3.6.

Fichas de trabajo

para la integración intra e inter disciplinaria propuesto por Centro de lectura y biblioteca escolar (CRA)

FICHA 2

El fanzine como experiencia interdisciplinaria de aprendizaje

La integración interdisciplinaria implica la articulación de Aprendizajes Basales con uno o más Aprendizajes Basales, Complementarios y/o Transversales de otras asignaturas.

A continuación, **se presenta un ejemplo de “Elaboración de un fanzine como experiencia de integración de aprendizajes de la asignatura de Ciencias Naturales y Artes Visuales de 4° básico”.**

Mediante la planificación y creación de un fanzine se podrá abordar la temática de las “cadenas alimenticias” como elemento integrador. Para ello, se sugiere que la pregunta inicial del proceso esté vinculada a este, por ejemplo ¿qué animales intervienen en alguna de las cadenas alimenticias de tu localidad?

Durante el proceso creativo de la publicación, se facilitará el desarrollo de diversos objetivos basales y transversales, entre ellos:

ELEMENTO INTEGRADOR:
CUIDADO DE LAS CADENAS ALIMENTICIAS

Aprendizaje Basal de Ciencias Naturales de 4º básico
OA3

Dar ejemplos de cadenas alimentarias, identificando la función de los organismos productores, consumidores y descomponedores, en diferentes ecosistemas de Chile.

Aprendizajes transversales:

- Proteger el entorno natural y sus recursos como contexto de desarrollo humano.
- Ejercer de modo responsable grados crecientes de libertad y autonomía personal, de acuerdo a valores como la justicia, la verdad, la solidaridad y la honestidad, el respeto, el bien común y la generosidad.

Aprendizaje Basal de Artes Visuales de 4º básico
OA 1

Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:

- Entorno natural: naturaleza y paisaje americano
- Entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana).
- Entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo.

Al planificar la experiencia pedagógica "Elaboración de un fanzine como experiencia de integración de aprendizajes de la asignatura de Lengua y Literatura de 1º medio", es importante considerar:

- **Propósito formativo:** ¿Para qué queremos que los estudiantes aprendan los Aprendizajes Basales, Complementarios y Transversales seleccionados?
- **Planificar cómo y cuándo monitoreará el aprendizaje de los estudiantes:** ¿Qué instancias son susceptibles para observar, monitorear y retroalimentar el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes? ¿Qué deben hacer/decir/escribir las y los estudiantes para poder observar su desempeño?
- **Diseñar secuencias didácticas pertinentes:** ¿Qué acciones didácticas diseñarán los o las docentes para desarrollar los Aprendizajes Basales, Complementarios y Transversales de manera de integrada?
- **Planificar la evaluación:** ¿Cuáles serán los criterios de desempeño y/o de logro de los estudiantes? ¿Cuándo compartiré con los estudiantes estos criterios?

3.6.

Referentes de manuales para fanzines (libre descarga)

Fanzines en PDF:

“Haz un Fanzine. Empieza la Revolución”, de Andrea Galaxina, Ed. Bombas para Desayunar

http://jmporquer.com/wp-content/uploads/2018/04/EdG-18_Galaxina-Andrea_Haz-un-fanzine-empieza-una-revolucion.pdf

“¿Cómo plegar un fanzine?” de Sandra Marin, Ed. Estudio Repisa

https://issuu.com/_sandramarin/docs/fanzine_co_mo_plegar_un_fanzine

“Fanzine de fanzines” de Sandra Marin, Ed. Estudio Repisa

https://issuu.com/_sandramarin/docs/fanzine_de_fanzine_compaginado_web

“Nuestra Aula” de Sandra Marin, Ed. Estudio Repisa

https://issuu.com/_sandramarin/docs/nuetra_aula_para_compartir_web

“Crea tu fanzine”, de Camila Simon, Ed. Hambre

<https://activismos.cl/2022/08/30/crea-tu-fanzine/>

“Guía Lada, Cómo hacer un Fanzine” de Silvia Font

http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/71399/Guia-LADA_Como-hacer-un-fanzine

Videos que pudiesen apoyar el desarrollo de fanzines:

“¿Cómo hacer un fanzine?”, de Elena Duque

<https://cargocollective.com/elenaduque/Como-hacer-un-fanzine>

“Cómo hacer un fanzine”, de Mon Magan

<https://www.monmagan.com/fanzines/como-hacer/>

“Una Historia del fanzine”, de Natalia Matzner, Canal ARTV

https://www.youtube.com/watch?v=TpmC27C_SWs

“Como hacer un fanzine”, de Srta. Wabisabi

<https://www.youtube.com/watch?v=MrWIkNIJtRM>



...na m t e d r s e cam led oor a know esid ever an for des id nothn waterf chaffir , there tittle-tz



CENTRO DE LECTURA
- Biblioteca Escolar (CRA) -