



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

CARRERA DE LENGUA Y LITERATURA

**El cómic para mejorar la lectoescritura en el primer año de
Bachillerato de la Unidad Educativa “San Pío X” de la
ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2021/2022**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUA Y LITERATURA

Autor: Bazante García, Francisco Fernando

Director: Sarango Jaramillo, Cristhian Geovanny

AMBATO

2022



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2022

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 03 de septiembre de 2022

Doctor Norman Alberto Gonzales Tamayo

Director de la carrera de Lengua y Literatura

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: El cómic para mejorar la lectoescritura en el primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pío X" de la ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2021/2022 realizado por Francisco Fernando Bazante García ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: Cristhian Geovanny Sarango Jaramillo, MSc.

C.I.: 1104955677

Correo electrónico: cgsarango@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Francisco Fernando Bazante García, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor del Trabajo de Titulación denominado: El cómic para mejorar la lectoescritura en el primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Pío X” de la ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2021/2022 de la carrera de Lengua y Literatura, específicamente de los contenidos comprendidos en: Marco Teórico, Metodología, Análisis y discusión de resultados, propuesta de implementación de Talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura, siendo Cristhian Geovanny Sarango Jaramillo, director del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”, en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior

.....

Autor: Francisco Fernando Bazante García.

C.I.: 0201534609

Correo electrónico: ferbazante@hotmail.com

Dedicatoria

Por ser el respaldo necesario en todos los momentos y la inspiración para cumplir mis objetivos, dedico el fruto del esfuerzo a Elita mi esposa, a mis hijas Fernanda y Galilea, a mi suegra Aidé.

Agradecimiento

A los Docentes, Administrativos de la Universidad Técnica Particular de Loja por su respaldo permanente durante la Carrera Universitaria, sus enseñanzas, soporte y preocupación son dignos de reconocimiento.

Al MSc. Cristhian Sarango Jaramillo por su acertada tutoría y guía en la elaboración del trabajo de Titulación y más enseñanzas que me servirán para toda la vida

A los Docentes, Administrativos y Personal de Apoyo; así como a los estudiantes y Padres de Familia/representantes de la Unidad Educativa San Pío X por su predisposición, colaboración y entrega en la elaboración del trabajo de titulación.

Índice

Contenido	
Aprobación del director del Trabajo de Titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos	III
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE	VII
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo uno	2
Marco teórico	2
1.1. El cómic	2
1.1.2. Historia del cómic	3
1.1.3. El cómic como recurso didáctico	4
1.1.4. El cómic paradigma innovador en el proceso educativo	7
1.1.5. Estrategias para el desarrollo y comprensión del cómic	9
1.1.6. El cómic, medio de aprendizaje significativo	10
1.1.7. Características del cómic	13
1.1.8. Elementos del cómic	14
1.1.9. Ángulos	16
1.1.10. Formatos del cómic	18
1.1.11. Clasificación del cómic	22
2. La lectura	24
2.1. El hábito de la lectura en los estudiantes	24
2.2. Concepto de lectura	27
2.3. Beneficios de la lectura	28

2.4. Clases de lectura	29
2.5. Lectura de imágenes	31
3. Escritura	32
3.1. Concepto de escritura	32
3.2. El proceso de la escritura	34
3.3. La producción escrita.....	37
3.4. Beneficios de la escritura.....	39
4. Lectoescritura	40
4.1. Concepto de lectoescritura.....	40
4.2. La lectoescritura como ejercicio complejo	41
4.3 Beneficios del cómic en la lectoescritura.....	42
4.3.1 Desarrollo del pensamiento	43
4.3.2 Expresión empática	44
4.3.3 Perfeccionamiento del lenguaje	45
4.3.4 Concentración y reflexión	46
4.3.5 Fortalecimiento de la imaginación	47
Capítulo dos	48
Metodología.....	48
2.1. Contexto de la investigación	48
2.2. Muestra y población	48
2.3 Participantes	48
2.4 Métodos, técnicas e instrumentos	49
2.4.1 Metodología de la investigación.....	49
2.4.2 Enfoque de la investigación.....	49

2.4.3 Técnicas e instrumentos	50
2. 5 Diseño y procedimiento	50
Capítulo tres	54
Análisis y discusión de resultados	54
3.1 Introducción	54
3.1.1 Análisis de las entrevistas aplicadas a los docentes	54
3.1.2 Análisis general de las entrevistas	56
3.1.3 Análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes	56
Capítulo cuatro	71
Propuesta de implementación de Talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura	71
4.1 Propuesta de implementación de Talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura	71
Conclusiones	80
Referencias bibliográficas	83
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

Los procesos educativos se deben desarrollar en base a las exigencias de la evolución de la sociedad, actualmente, la sociedad de la información y comunicación adopta modalidades de educación en base al enfoque constructivista, en el que se debe considerar a los estudiantes como el centro del aprendizaje y responsables de construir sus propios saberes; en este escenario, el docente se convierte en orientador de dichos procedimientos y guía, por ende, es menester que innove y se capacite en el empleo de diversos recursos, como el caso del presente estudio que plantea como objetivo general Investigar la incidencia del cómic como herramienta educativa que favorezca el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pío X"; para cumplir el propósito descrito se elabora una investigación sistemática, que combina de forma articulada la investigación de fuentes escritas que describa las variables de estudio y, la investigación de campo que recabe información directamente de los estudiantes para llegar a las conclusiones y plantear talleres que permitan introducir a los docentes en el empleo del cómic como insumo para llegar al aprendizaje significativo en la asignatura y en el resto de áreas del conocimiento.

Palabras clave: educación, cómic, lectoescritura, enseñanza, aprendizaje.

Abstract

Educational processes must be developed according to society's evolution requirements, currently, the information and communication society adopts education modalities based on the constructivist approach, in which students must be considered as the center of the teaching-learning process. Students are responsible to build their own knowledge. In this scenario, the teacher becomes the guide and facilitator in the teaching-learning process; therefore, it is completely necessary for teachers to be innovative and to be trained in the use of diverse resources to be applied in classes. This research aims to investigate the incidence of comics as an educational tool, that favors the development of literacy in the students from the First Year of Baccalaureate of the "San Pío X" High School. To fulfill the described purpose, a systematic investigation is carried out, which combines in an articulated way, the investigation of written sources, which describe the study variables, and, the field investigation that collects information directly from the students. Thereby, reaching conclusions and proposing workshops that involve the students in the use of comics as an input to achieve and build meaningful learning in a specific area and in other areas of knowledge.

Keywords: education, comics, literacy, teaching, learning.

Introducción

La formación profesional en el ámbito educativo implica identificar la situación y el contexto en las Instituciones en las que se desenvuelve el estudiante, futuro profesional de la educación, ávido de plasmar en la práctica lo asimilado en su formación universitaria. En ese sentido, surge la identificación de diferentes situaciones que pueden ser objeto y sujeto de un estudio de investigación como el que se presenta. De la observación y práctica, así como del estudio de la temática se realiza un estudio relacionado con la relación del cómic como herramienta educativa que ayude al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pío X", el trabajo se estructura en cuatro capítulos; el primero, marco teórico, desglosa las variables de estudio de manera fundamentada en base a fuentes de diversos autores, con datos actualizados que permiten describir y comprenderlas para, sobre esa base, escoger y aplicar los métodos y técnicas con las que se desarrolla el estudio. El segundo capítulo, metodología, presenta la organización de la investigación, el tipo, nivel, población y muestra con la que se trabaja, así como los instrumentos de recolección de información con los que se realizará la investigación de campo tanto con docentes, autoridades y dicentes del objeto de estudio; el capítulo tres hace referencia al análisis y discusión de los resultados, producto del estudio de campo; el cuarto capítulo desglosa la propuesta de implementación de talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura, cada taller tiene sus características particulares y se orienta al cumplimiento de los objetivos investigativos; con estos elementos se pasa a redactar las conclusiones y recomendaciones para finalizar con las referencia bibliográficas y anexos que complementan el trabajo de titulación.

Capítulo uno

Marco teórico

1.1. El cómic

El cómic es un instrumento poderoso y al mismo tiempo maleable y moldeable de acuerdo a las circunstancias de su aplicación. Sus posibilidades de aplicación pueden ser humorísticas, de entretenimiento, educativas, incluso científicas dentro del campo de la psicología. En el campo educativo “no puede ser menor su importancia y su utilidad, debe ser considerado como un recurso didáctico pedagógico dentro del campo de la enseñanza de la lengua, en lo referente a la lectoescritura y sus beneficios para mejorar esta habilidad” (Tapia, 2018. p.86).

La palabra cómic es de origen inglés y significa gracioso. Su significado como tal, tiene relación porque en un primero momento se utilizaba este recurso como medio humorístico, sin embargo, en la actualidad es mucho más amplia su concepción y se lo entiende también como una historia narrada gráficamente, incluso como una novela gráfica. Es un recurso de comunicación meramente visual que comunica experiencias, vivencias, realidades de una o varias personas o actores. El cómic posee codificaciones propias y particulares de acuerdo a la intención de los mismos (Mora, 2018. p. 103).

En este sentido, el cómic se convierte en un estilo o una manera de manifestación artística, pero también como un medio importante e interesante de comunicación, mismo que consiste en un conjunto de ideas gráficas, imágenes, caricaturas o dibujos continuos que le permiten al observador formar una idea conjunta a través del relato gráfico. Estas ilustraciones gráficas pueden o no ir acompañadas de textos o palabras que fortalecen el hilo conductor de las mismas, sin embargo, las palabras no son el principal elemento del cómic, sino más bien un suplemento. Es

importante señalar que el cómic en algunos lugares se le conoce como tebeo (Carranza, 2018.p.73).

Asimismo, los gráficos o ilustraciones de imágenes se complementan con otros elementos como símbolos, onomatopeyas, formas expresivas, entre otros. La intención del cómic es cautivar, persuadir la atención de los lectores o intérpretes de las imágenes; como coinciden los autores señalados (Carranza, 2018. p.75) y (Mora, 2018. p. 103). El cómic tiene una estructura y contenido muy diverso que posibilita emplearlo de manera didáctica, desde su construcción y contenido.

De esta manera, mirando en su conjunto el cómic y con criterios un tanto científicos, podemos determinar que se trata de un producto social, cultural y lingüístico, que cabe dentro del mundo de la semiótica, puesto que, maneja una serie de signos y símbolos, con significante y significado, connotativo y denotativo. Por tanto, el cómic, no puede ser conceptualizado únicamente como un conjunto de dibujos y gráficos. Es mucho más que eso, se convierte en una plataforma ideológica con un trasfondo intelectual importante (Mora, 2018. p.105).

1.1.2. Historia del cómic

Aunque el cómic tiene aparición reciente, sin embargo, podríamos hablar de sus antecesores, que aparecieron hace muchos años atrás, no con tal concepción, pero si con tal intención, comunicativa e ilustrativa. Por ejemplo: los jeroglíficos egipcios que representaban muchos de sus mitos, marcados en hojas de papiro, así mismo los grandes murales con gráficos y textos, de la misma manera en la cultura Maya en sus códices ya utilizaron una serie de gráficos para comunicar también sus mitos, ciertos acontecimientos, aventuras, leyendas, necesidades y registros mercantiles incluso, sin embargo, estas ilustraciones gráficas no tenían hilo conductor, sino más bien eran puntuales y aisladas, no tenían intención de continuidad (Tapia, 2018. p. 88).

En este mismo sentido, el cómic surge como un instrumento de protesta hace muchos años atrás, en el Imperio Romano, por ejemplo. Los emperadores, reyes, gobernantes, poderosos eran ridiculizados a través de dibujos con la finalidad de desvelar abusos de poder o de procedimiento ético moral.

Sin embargo, más tarde ya, con la revolución industrial técnica, con el desarrollo de la litografía por el año 1789, empezó a difundirse mayormente este recurso gráfico con un carácter pedagógico para la enseñanza y el aprendizaje de las personas, especialmente en el ámbito religioso. Ya más tarde y hasta la actualidad se conserva el carácter instructivo de este recurso, con la finalidad de posibilitar las partes de aparatos armables, por ejemplo (Carranza, 2018. p.77).

Ya en el siglo diecinueve apareció la prensa escrita, en Estados Unidos y Europa principalmente, los periódicos recurrieron a estrategias para captar la atención de los lectores a través de suplementos coloridos y vistosos y esto fortaleció la difusión del cómic de manera masiva, sin embargo, el génesis del cómic se puede remontar al surgimiento de la imprenta (Sillero, 2018. p.103).

Asimismo, en las épocas de la primera guerra mundial, fue exigente la difusión de este recurso, con la finalidad de entretener y distraer la atención de las personas en medio de atroz catástrofe.

Finalizando ya el siglo veinte el cómic se encumbró en la realización plena, puesto que, se amplió su radio de acción y se diversificó su género original, ya no fue solamente caricaturista, humorista, distractora, sino más bien ilustrativa, técnica, científica ya con elementos propios de la literatura como la estructura narrativa y sus correspondientes elementos (Ostria, 2019. p.97).

1.1.3. El cómic como recurso didáctico

Francisco Ibáñez, reconocido intelectual y artista del cómic afirma que “quien no sabe leer un cómic no va a llegar a Kafka y que por ende el cómic es el primer

escalón hacia la gran literatura”. Con esta afirmación, se puede entender cuán importante resulta el cómic en la vida de los estudiantes y cómo este puede ser el primer recurso en el inicio de las letras, como amantes de la Literatura, como lectores y como escritores. Además, estas frases se convierten en el prelude para meditar sobre la trascendencia y el peso que puede tener el cómic como un recurso didáctico en los salones de clase y en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Tapia, 2018. p. 89)

Por tanto, el papel que desempeña el cómic en nuestra cultura que es eminentemente visual es imprescindible, puesto que, se convierte en base para colocar buenos cimientos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por otro lado, se debe estar conscientes que en los salones de clase y en las instituciones no todos los estudiantes logran comprender los contenidos de las asignaturas y sus consiguientes destrezas al mismo ritmo, asimismo, no todos aprenden con los mismos recursos didácticos ya que cada estudiante tiene capacidades diversas, intereses diversos e inteligencias múltiples, por lo que es necesario y justo propiciar recursos universales y motivadores por medio de herramientas pedagógicas para que todos aprendan y puedan construir nuevos conocimientos a partir de aquellos que ya han aprendido (Sarango & Vásquez, 2018. p. 59).

Además, se deben utilizar muchas herramientas pedagógicas en cualquier circunstancia para propender al desarrollo de actividades cognitivas que les permita auscultar el mundo en que viven los estudiantes. Es pertinente mencionar que la importancia de la herramienta pedagógica no puede quedar reducida a la utilización de algo semejante a fórmulas que se utilizan indistintamente a toda situación o tarea. En este sentido (Mora Galeano, Viviana, 2018. p.107) afirma:

La utilización de las herramientas pedagógicas debe verse articulada con las concepciones, los principios metodológicos y los desarrollos procesuales

inherentes a la relación pedagógica, si de lo que se trata es de la construcción significativa de conocimientos y de la estructuración de pensamientos en lo lingüístico, lo matemático y lo estético (p.76).

En este sentido el cómic como recurso o herramienta pedagógica permite la transformación del pensamiento, ya que este posibilita que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, que fortalezcan los conocimientos previos en cualquier aspecto educativo. Asimismo, el cómic está diseñado para despertar la motivación, de una forma sencilla y novedosa, como un instrumento accesible a las capacidades de todos los estudiantes, que permite adaptarse al ritmo de aprendizaje de los estudiantes y a su capacidad cognitiva. De esta manera, el cómic promueve el aprendizaje de los estudiantes, y su consiguiente desarrollo de habilidades frente a situaciones complejas en el aprendizaje. Por lo que cabe citar a Durán, José Antonio (2017):

Los métodos pedagógicos indican cuál es el camino, y las herramientas con los cuales el maestro comunica a los estudiantes el saber a través del proceso de enseñanza. La metodología educativa supone definir previamente cuáles son los contenidos que se quieren enseñar y cómo se va a comunicar (p.34).

El cómic se convierte en una herramienta beneficiosa que facilita el logro de los objetivos de aprendizaje y que responde a todas las exigencias y normas didácticas pedagógicas para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Además, siendo el cómic un medio de comunicación indiscutible se constituye en el nexo apropiado entre el papel, que es el recurso de la lectura viva y los recursos visuales que son elementos propios y connaturales a todos los procesos de enseñanza y aprendizaje. De igual valor, el cómic posee un elevado porcentaje de actividad lúdica por el poder de atracción que este tiene y la capacidad de sugestionar a las personas por el impacto que pueden producir sus imágenes (Sillero, 2018. p.55).

Por lo antes mencionado, los maestros, los autodidactas, los pedagogos, las instituciones deben abrir camino amplio para que el cómic se convierta en una herramienta innovadora en los procesos de enseñanza de la lengua, la literatura, la escritura.

Es así que los materiales de trabajo de los docentes deben incorporar el cómic o las historietas para el aprendizaje de alguna parte de la asignatura o para mejorar, fortalecer la comprensión lectora apoyándose en imágenes; con coherencia y adecuada planificación son útiles para afianzar procesos educativos.

Por tanto, en las instituciones educativas de la actualidad, es apremiante pensar sobre la importancia de una buena educación sobre la imagen, puesto que, la imagen es una realidad de nuestra cultura, de nuestra idiosincrasia, sin la cual es difícil entender el mundo de hoy, puesto que, la imagen nos permite entender mejor nuestro universo circundante. Los estudiantes de hoy, son inmediatistas, automáticos, les resulta mucho más fácil leer una imagen que un texto. En tal virtud, resulta vital tener conciencia de la importancia de enseñar a reconocer, leer, comprender, interpretar imágenes como complementos de los textos de diferente índole. El saber analizar las imágenes va a mejorar la comprensión de la información, lo cual permite disfrutar con la lectura, y ese se convierte en el primer paso para convertirse en lectores asiduos (Ostria, 2019. p.98).

1.1.4. El cómic paradigma innovador en el proceso educativo

Los procesos de enseñanza de la lectura y la escritura han sido muy escuetos y tradicionales en las instituciones educativas, por ello, la habilidad de la lectoescritura es deficiente en los estudiantes, no ha habido un paradigma convincente en este sentido que renueve procesos de enseñanza tradicionales, por ello, es muy importante citar el siguiente pensamiento de (Ayala García, Patricia, 2019) con el cual se debe dar la importancia al arte del cómic dentro de la educación:

El cómic es un medio excelente para favorecer la lectoescritura. El lenguaje del cómic ayuda a entender mejor la realidad y el entorno cotidiano del estudiante. El esquema de la lectura del cómic va a permitir a los estudiantes fijar el esquema de la lateralidad, adquiriendo igualmente un sentido de la ordenación espacio temporal de los documentos. Asimismo, el análisis y la comprensión del lenguaje del cómic, las actitudes de los personajes a través tanto de lo que dicen y de cómo lo dicen, contribuye a algo tan importante como es que el estudiante desarrolle una actitud crítica tanto sobre los valores como sobre los mismos elementos estéticos que conforman y caracterizan el cómic (p.103).

De esta manera se puede deducir que, el uso del cómic como paradigma educativo en los salones de clase se convierte en un gran acierto desde el mismo instante que aumenta el gusto por la lectura en los estudiantes, el aprendizaje de la interpretación de la secuencia de imágenes, la potencialización de la comprensión causa-efecto, así como el fortalecimiento de la habilidad de socialización en una actividad lúdica como es la lectura de las imágenes.

Por otro lado, va a favorecer el perfeccionamiento de la expresión oral y escrita o lectoescritura, puesto que, el cómic va a facilitar el aprendizaje de la capacidad de secuencia en la elaboración de textos o discursos. Además, los estudiantes pueden llegar a entender que el cómic no sólo se lee, sino que también se puede ir creando, despertando así en los estudiantes el poder de la creatividad y lo que es también de mucha importancia en el ámbito intelectual y existencial, la imaginación arma poderosa en el ser humano para su vida (Sarango & Vásquez. 2018. p. 59).

Además, el cómic se convierte en una herramienta extraordinaria para la memorización y concentración del estudiante. Asimismo, el cómic facilita significativamente el aprendizaje de otros idiomas. Muestra de la importancia y del

poder del cómic en los procesos educativos son las frases de Stan Lee (editor de Marvel), quien afirmó categóricamente, en (Howe, 2011).

Que desde la década de los sesenta ha recibido cartas de los docentes felicitándole y agradeciéndole acerca de la gran positiva influencia que significan los cómics en los estudiantes, pues, habían notado un incremento en las habilidades gramaticales, de improvisación y composición, que comprendían mejor los textos narrativos, la estructura de la historia y sobre el desarrollo de la personalidad y solo por leer los cómics (p. 77).

De los diversos enfoques que se van insertando en los procesos educativos en la actualidad, el del empleo del cómic como recurso innovador, dinámico, actual es muy pertinente; se construye en base a técnicas, elementos, personajes, perspectivas que dan una amalgama de posibilidades para que los estudiantes desarrollen su creatividad.

1.1.5. Estrategias para el desarrollo y comprensión del cómic

No resulta fácil el poder leer, interpretar, analizar y entender el cómic. Tal vez, en un primer momento resulta tan complejo como aprender a leer las grafías o los textos de letras. Por ello, es muy importante que, cuando se esté iniciando la lectura del cómic se utilicen algunas estrategias adecuadas para que el estudiante aprenda a leer los cómics de manera científica y técnica y no se remita únicamente a mirar las imágenes en sí (Ostria, 2019. p.48). En ese orden, Flores Gil, Rita (2017) propone varias estrategias para desarrollar correctamente el arte de leer el cómic:

Creación libre de historietas, bien de forma individual o de grupo, lectura del cómic en voz alta y dramatización de alguna de las historietas leídas, escribir los diálogos para los personajes de un cómic, poner título a una historieta, localización y búsqueda del significado de palabras desconocidas

que aparecen en el cómic, ordenar viñetas para desarrollar una adecuada secuencia narrativa, identificar onomatopeyas (p.67).

Se puede entender entonces que, para poder aprender a leer correctamente los cómics, no es requisito único el tener las imágenes, es necesario que se pueda utilizar otras herramientas o estrategias para que los estudiantes aprendan a leer con sentido y eficacia.

Con la aplicación de estas estrategias o herramientas los estudiantes deben conceptualizar, memorizar, conocer los códigos y elementos del cómic con la finalidad de desarrollar una mentalidad y un pensamiento artístico. De la misma manera los estudiantes deben saber los conceptos de secuencia y temporalidad, ordenación de viñetas, entre otros. Con las estrategias antes mencionadas se logra que los estudiantes dominen la lectura del cómic (Sarango & Vásquez. 2018. p. 58).

En este sentido el papel del docente es muy significativo, puesto que, de él depende que los estudiantes adquieran la habilidad de leer el cómic, para ello es muy importante que el docente entienda, sepa y domine el lenguaje del cómic, entendido como una estructura técnica – científica. De hecho, considerar al cómic como recurso implica conocer su historia, estructura y más elementos que servirán para transmitir a los estudiantes el interés por usar el cómic con fines didácticos.

1.1.6. El cómic, medio de aprendizaje significativo

Desde los orígenes del ser humano en la tierra, el hombre ha estado en constante búsqueda de nuevos saberes cada día, que le permitan sobrevivir, así como descubrir nuevas oportunidades de mejora en su cotidianidad, para adaptarse al medio donde se desarrolla, incluso para dominarlo, por esta razón, la enseñanza tiene una importancia trascendente, pues, no se trata únicamente de transmitir conocimientos e información, sino no que va mucho más allá de eso, y la enseñanza debe centrar su atención en que todo cuanto se transmite sea útil para el estudiante, de esta manera la

educación y la formación va siendo integral. En tal virtud, es urgente y necesario crear, fortalecer, redescubrir un aprendizaje significativo que va mucho más allá del aprendizaje maquinal o mecánico. En este sentido (Carranza, Carlos Duval, 2018) afirma:

El aprendizaje mecánico consiste en la utilización de la memoria para almacenar conocimientos, que era empleado en la pedagogía tradicional para memorizar datos exactos, los cuales luego de presentar la prueba quedaban en el olvido debido a que no se tenía una memoria comprensiva, ni una funcionalidad práctica de lo aprendido. La memoria a corto plazo tiene una utilidad memorística, de la cual antiguamente se hacía uso para aprender conceptos exactos, presentar el examen y luego por su valor puramente repetitivo se olvidaba aquello que se había adquirido previamente (p.88).

No obstante, con la profundización de la pedagogía se ha logrado determinar que la utilización de la memoria no es suficiente para aprender conocimientos que trasciendan, que tengan un sentido significativo y que sea aplicable en cualquier momento de nuestras vidas. Por ello, la educación hoy exige el descubrimiento y dominio de conceptos mucho más abstractos. En este sentido (Entwistle, Noel, 2018) afirma:

La comprensión depende de la capacidad de tejer una red de interconexiones que relacionen experiencias y conocimientos previos con la nueva información o nuevas ideas que se presentan. Por tal razón, existe un vínculo estrecho entre lo aprendido con lo que está por conocerse. El aprendizaje significativo tiene lugar cuando intentamos dar sentido a nuevas informaciones o nuevos conceptos creando vínculos con nuestros conjuntos

existentes de conceptos y conocimientos factuales o con experiencias previas (p.64).

Por tanto, no se puede tomar el texto como requisito suficiente para enseñar una asignatura, es pertinente y urgente que el aprendizaje sea significativo, sirva para fortalecer los conocimientos adquiridos previamente, para profundizarlos y dar sentido a lo ya aprendido.

Así entonces, el aprendizaje significativo se da cuando los conceptos que se expresan de forma simbólica son relacionados de manera no arbitraria, sino esencial, no repetidos al pie de la letra (Sillero, 2018. p.56). Solamente así, cobra importancia el aprendizaje significativo, cuando el estudiante es capaz de comprimir información para luego relacionar con imágenes, poder descubrir la idea principal y secundaria, para poder sintetizar información y relacionar con nuevos conocimientos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente señalado se puede verificar y determinar que el cómic incide de manera positiva en los estudiantes, ya que este nos puede permitir relacionar imágenes con conocimientos previos. En concordancia con lo anterior, en el Libro La educación: teorías educativas, de Corral, J. (2018) se afirma que:

Para que la información pueda ser aprendida debe percibirse selectivamente, debe ser estructurada de manera significativa, codificada dentro de una estructura aprendida previamente, diferenciada dentro de tal estructura para su posterior evocación y consolidada después para permitir su transferencia. Esta teoría promueve el paso de un aprendizaje memorístico a uno significativo, o sea: aprendido por comprensión, coherente con un conjunto de conocimientos ya aprendidos, anclado en vivencias y proyectado a la vida, relacionado con metas y aspiraciones (p.101).

Se puede deducir que, para que se dé tal aprendizaje los docentes deben enseñar tomando en cuenta las necesidades de sus estudiantes, sus intereses, sus vivencias, de tal manera que, lo que los estudiantes aprenden sea por necesidad y no por obligación. Además, es importante que para que exista aprendizaje significativo los estudiantes deben saber organizar la información, lo cual se puede poner en práctica a través del cómic teniendo en cuenta la secuencia de las viñetas.

Por ello, el cómic es un excelente recurso en la educación, es primordial que los docentes estén empapados de lo que es el cómic, dominen los elementos que lo componen, sus características y pueda orientar de manera efectivo el proceso de enseñanza de lectura del cómic y por ende el mejoramiento de la lectoescritura, por ello, es fundamental señalar los aspectos importantes del cómic, mismos que se detallan a continuación (Sarango & Vásquez. 2018. p. 58).

Todos los recursos que emplean los docentes deben propiciar significatividad en el aprendizaje, el cómic no debe ser la excepción, por ende, se debe aplicarlo de manera técnica, planificada y evidenciado su utilidad.

1.1.7. Características del cómic

El cómic se ha definido desde su percepción estructural. De esta manera, a nivel macro se concibe como un instrumento elíptico, es decir, que tiene la forma de elipse o es muy parecido a ella, en este nivel la unidad básica es la viñeta, entendida como el recuadro que contiene los dibujos de la serie. Mientras que a nivel micro se lo aborda desde sus elementos constitutivos, es decir, la imagen o texto imagen. Sus principales características son las siguientes:

1.1.7.1. Carácter narrativo. En este sentido el Cómic tiene un hilo conductor en el cual existe iniciación, desarrollo, clímax y desenlace. Elipsis (obviedad de escenas no significativas, texto de apoyo (diferente al bocadillo)).

Asimismo, juega un papel importante el tiempo, existe un antes y un después, la viñeta que se lee indica el tiempo presente y la misma marca el pasado y el futuro. Según Rodríguez Diéguez (2018) en su libro *El cómic y su utilización Didáctica*,

“El cómic en su narrativa marca los tiempos presente, pasado y futuro, por medio de sus viñetas. Utiliza también para marcar los tiempos. Utiliza también para marcar el ritmo temporal el flash-back y el flash-forward. La analepsis (flashback) se utiliza narrativamente para alterar la secuencia cronológica en la historia, nos remite al pasado. La prolepsis (flashforward) es un salto hacia adelante en el tiempo, después se regresa al presente (p.43).

1.1.7.2. Lenguaje verbo-icónico. El cómic integra en toda su estructura dibujos relacionados con la realidad que se narra y las palabras, que tendrán su interacción permanente para darle sentido al mismo, esta interacción se da bajo normas internas que son codificadas de acuerdo a la naturaleza e intención.

1.1.7.3. Uso de códigos específicos. El cómic maneja una serie muy significativa de gestos, expresiones, simbología, metáforas, onomatopeyas. Estas pueden ser arbitrarios y codificados por el autor, sin embargo, son aceptados por el conglomerado o por la sociedad que las lee.

Por otro lado, en la actualidad, el cómic posee un grado muy alto de popularidad en las sociedades de distintos estratos y puede provocar un efecto positivo, puesto que, proporciona un encausamiento cultural, por ello, puede considerarse como un medio de comunicación masiva. En el principio el Cómic, fue creado con finalidad humorística, divertida, distractora, sin embargo, en la actualidad, tiene un carácter instructivo, educativo, con lo cual lo que se quiere es dejar algún tipo de enseñanza.

1.1.8. Elementos del cómic

1.1.8.1. Viñetas. La viñeta es el elemento mínimo de la significación en el cómic y representa la unidad espacio temporal. Esta posee un continente y un contenido. El continente se forma por las líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Las líneas constitutivas del continente pueden ser onduladas, curvas, rectas, entre otros. Las viñetas tienen forma rectangular, aunque también hay cuadradas y triangulares y también poseen un tamaño. El contenido en cambio hace referencia a lo que hay en el continente, es decir los gráficos o los textos (Ostria, 2019. p.44).

1.1.8.2. Encuadre. El encuadre son los límites del espacio de la realidad donde se realiza la acción dentro de la viñeta.

1.1.8.3. Planos. Los planos que se usan en las historietas tienen su origen en el lenguaje audiovisual, como el cine, la televisión y en la actualidad en la diversidad de recursos digitales informáticos. Y los planos tienen una función particular en la narración visual del cómic, ayudando a que el lector forme parte de la historia que se está narrando, mirando de mejor manera las expresiones de los personajes, el medio donde se desarrollan las acciones y las circunstancias que adorna el entramado para una mejor comprensión de la narrativa gráfica, volviéndose así más interesante, atractiva y que cautiva la atención y la concentración del lector. Los planos pueden diferenciarse por la distancia en la que se ubica el observador, esto da una impresión de movimiento incluso, los planos son:

Plano general que es el que muestra el ambiente donde se desenvuelve la acción, este plano es descriptivo. Se puede aquí mirar el entorno de la situación y podemos también ver los personajes, es decir, nos muestra el paisaje en general. El personaje se ve relativamente pequeño con relación al entorno que hace ver.

Plano entero; pues, sus dimensiones son iguales a la dimensión del personaje. Este plano en cambio, presenta las circunstancias en la que se encuentra el

personaje, manifestando de esta manera el protagonismo del personaje. A este plano se le conoce también como plano conjunto.

Plano americano, evidencia la figura humana en sí, desde las rodillas, mostrando el aspecto físico del personaje y las acciones detalladas que éste realiza.

Plano detalle. Donde se encuadra una parte de la figura humana muy de cerca, incluso ocupa una viñeta.

Plano medio que muestra desde la cintura de la figura humana y destaca la acción más que el contexto, en este plano la expresión del personaje es muy importante (Rodríguez, 2018. p.87).

Dentro de los planos destaca el primer plano, que va desde los hombros a la cabeza y muestra el estado emocional, psicológico y las expresiones del rostro que son las que más resaltan.

De esta manera podemos darnos cuenta que cada plano tiene una función específica dentro de la narración gráfica y no puede su uso ser arbitrario, así como la lectura y la interpretación de los mismos, puesto que, nos muestran momentos, circunstancias y situaciones narrativas (Ayala, 2019. p.33).

1.1.9. Ángulos

Se mencionó que los planos en cierto sentido ayudan a ubicarse en el espacio, de manera cercana o lejana, sin embargo, estos pueden tener o producir efectos según el ángulo visual, inclinación o punto de vista desde el cual se encuadre la viñeta, se producen de esta manera algunos ángulos (Durán, 2017. p.49). Entre los principales están:

Angulo picado, que se proyecta desde la parte superior. Este ángulo permite que el observador sienta superioridad a lo observado, con ello, los personajes disminuyen su tamaño, con este ángulo se trata de ridiculizar al personaje, incluso se

puede percibir sentimientos de angustia, desolación, pequeñez afectiva y emocional (Howe, 2011. p.108).

Angulo contrapicado que es aquel que enfoca desde la parte inferior, los ojos se visualizan desde abajo, este ángulo en cambio produce el efecto contrario del anterior, el observador siente la sensación de ser más pequeño a lo observado. Se utiliza para agrandar a los personajes y los espacios, esto hace sentir al observador y a los personajes que hay algo que es más grande que ellos y con ello se trasmite sentimientos de grandeza, señorío, poder (Villa, et al, 2020. p.112).

El ángulo cenital, por su parte, enfoca desde arriba y se utiliza para mostrar a los personajes en serie, de la misma manera los escenarios en serie.

Existe también el ángulo nadir que es el que enfoca desde abajo hacia arriba, y se utiliza para demostrar que lo que observan los personajes o los propios personajes aparecen realmente mucho más grandes.

También está el ángulo semi subjetivo, se lo conoce a este ángulo como dorsal. Este ángulo muestra lo que los personajes ven con sus ojos. El observador mira la espalda de los personajes y lo que el mismo mira. Produce un efecto de intimidad del personaje, así mismo da la impresión de que los personajes están en estado de vulnerabilidad en cualquier momento. Por el contrario, también puede dar la impresión de que el personaje está en estado de superioridad, lo cual transmite gran seguridad (Villa, et al, 2020. p.114).

El ángulo escorzo muestra a los personajes observando a otros actores en la escena con un ángulo de 45 grados a aquellos que están frente a él. Por lo general, los personajes están en lados opuestos, sirve también para mostrar conversaciones (Durán, 2017. p.52).

Se encuentra, asimismo, el ángulo holandés, que también se le conoce como aberrante, muestra el escenario inclinado, produce la sensación de inestabilidad,

movimiento. Hay que tener mucha precaución para no confundir este ángulo con las viñetas oblicuas (Ayala, 2019. p.81).

El ángulo frontal, por su parte, enfoca desde la altura media, similar a la altura de la mirada del observador del tamaño normal, ni grande, ni pequeño.

Otro tipo de ángulo es el denominado imposible, es el que se puede determinar cuando la cámara está ubicada en un lugar inaccesible para ella, por ejemplo, dentro del cañón de una pistola.

Con el ángulo aberrante es posible determinar la cámara inclinada y podemos tener una percepción de inquietud o creatividad.

En el ángulo natural o medio, la cámara se ubica en la altura de los ojos del personaje y este ángulo permite o transmite naturalidad en la escena.

1.1.10. Formatos del cómic

El cómic desde que inicio hasta la actualidad, ha tenido un sinnúmero de variaciones en todo sentido, el formato no podría ser de otra manera, también ha experimentado cambios significativos, en la edición de los mismos y sus respectivos formatos, se pueden encontrar los siguientes (Villa, et al, 2020. p.114).

Fanzine, es el tipo de formato más sencillo de todas las ediciones y precisamente en este tipo de formato se inician los artistas del cómic. Es una edición o formato con gestión propia, la cantidad de textos editados es limitada, su número de páginas no pasa de quince, no se mantiene como medio de circulación permanente, en este sentido se puede afirmar que este formato es bastante rústico y sencillo (Howe, 2011. p.64).

Grapa, es un formato de cómic que viene engrapado como una revista, de ahí su nombre. Tiene un tamaño aproximado de veinte y seis por diecisiete centímetros. Puede tener un número estándar de páginas que varía entre veinte y cuatro y treinta y dos. Su edición o lanzamiento al mercado o al público es mensual (Milán, 2017. p. 47).

Formato taco o retapado. Este formato es prácticamente la compilación de algunos formatos grapados, es decir, del formato anterior con secuencia en su temática única.

Rústico, es un formato que tiene tomos o unidades separadas, sin embargo, en todos los tomos o unidades se mantiene la misma temática de manera global. El número de tomos puede ir hasta doce unidades con un número de por lo menos cuarenta y ocho páginas. El material de los cuales están elaborados es un tipo de cartón cuyo peso en gramos es mínimo. Las portadas de este formato son de color blanco (Villa, et al, 2020. p.116).

Rústico, con solapas, que se diferencia con el formato anterior porque, en la portada o la contraportada tiene una solapa dirigida hacia adentro, y esta solapa sirve como un acápite para colocar detalles importantes del mismo, como, por ejemplo: la vida de su autor, un pequeño bosquejo del mismo, frases trascendentes de la obra, entre otros (Villa, et al, 2020. p.117).

Formato prestigio, este tipo de formato tiene una edición más elaborada, el número de páginas es mayor a los anteriores, incluso la calidad del material en el cual están elaborados es mejor.

También se encuentra el formato de bolsillo, es el que está elaborado con esa finalidad, de poder portarlo con facilidad, sus dimensiones no implican dificultad es trasportarlos con el lector.

Formato de tapa dura, es de fácil identificación, puesto que, el peso en gramos de las tapas es mucho mayor. En este formato en cambio podemos encontrar tomos o unidades, mismas que manejan una temática global por unidad o tomo, así mismo pueden contener historias de algún personaje por etapas (Ayala, 2019. p.43).

Se encuentra, también el formato integral, es el que cuenta con tomos o unidades, pero en todas las unidades se maneja la misma temática. Así como también

puede existir un solo tomo o unidad, pero en él está compilada toda la historia. Este formato puede tener hasta mil páginas, como se puede notar es un texto muy grande, por ende, completo. Incluso el tamaño de este formato es más grande que los formatos mencionados anteriormente (Durán, 2017. p.86).

Formato *oversized*. De la palabra inglesa que significa gran tamaño este es un formato medio entre el formato grapa y menor a un tamaño absoluto, este formato siempre tiene en su presentación la tapa dura. Puede editarse de manera secuencial, el tirado no es simultáneo, puesto que, cada edición permite que el lector vaya formando una intriga de la trama y se vaya creando expectativas, es decir, está a la espera de las próximas ediciones o formatos (Villa, et al, 2020. p.117).

En cambio, en el formato *absolute*, el lector puede tener una mejor percepción de la calidad de los dibujos o el arte y precisamente por esto, se diferencian de los demás formatos por la calidad de sus dibujos, que son impecables en su edición y presentación. En cuanto a su número de páginas está bastante mayor a los demás formatos, pero menor a la integral, su número de páginas puede variar entre sesenta y cuatro y cuatrocientas páginas. En este formato se escogen muy bien las historias que se proyectan (Howe, 2011. p.79).

Finalmente, está el formato de estuche, este tipo de formato consiste en una obra que se guarda en una caja, y se lo edita con la finalidad de conmemorar el aniversario de alguna obra que se editó con anterioridad.

Por otro lado, al hacer referencia a los colores del cómic, se hace hincapié en que, a simple vista, cuando se leen los cómics, se puede pensar que los colores son el resultado de la casualidad o de la simple elección para dar colorido a los gráficos, sin embargo, va mucho más allá de la elección fortuita. De esta manera, se debe afirmar que los colores tienen una función particular en el cómic, puesto que, el color puede transmitir diferentes tipos de sensaciones, percepciones, incluso algún tipo de afecto

en el lector, además, los seres humanos por su capacidad visual y por ser por naturaleza simbólico, retienen el color en su mente y con ello pueden recordar o recordar a los personajes o la misma historia, con ello se puede entender la importancia y la trascendencia de los colores en el cómic. Y el color termina siendo la primera impresión atractiva o repulsiva para el lector (Villa, et al, 2020. p.118).

El colorido de la realidad hace atractivo a las personas y cautiva su atención como primer impacto. Además, es tan importante porque quien puede leer un cómic puede ser una persona daltónica, quien puede percibir efectos nocivos para su emotividad o por el contrario, puede influir positivamente para que pueda leer y entender sin dificultad la obra gráfica. Se convierte de esta manera el color en un elemento imprescindible en el cómic para su valoración y comprensión (Durán, 2017. p.86).

En un primer momento, se puede definir que el color le da identidad a la editorial que lo crea, porque, cada una de estas tiene una manera particular de amalgamar los colores y presentarlo como distintivo propio.

Luego de esta caracterización primera de los colores, ya en la obra o cómic se presentan los mismos con ciertas propiedades; la primera es que les da vitalidad y dinamismo a los personajes, a las escenas, incluso permite ir más allá del gráfico y poder captar el mensaje de los mismos, a esto en el cómic se conoce como la paleta de colores, misma que permite leer con propiedad la historia o escena (Ayala, 2019. p.47).

Asimismo, los colores incluso permiten tener una mejor percepción de la escenografía, la ubicación espacio temporal. Los colores en el cómic permiten una información que el lector ya conoce, por ejemplo, que la sangre es roja, sin embargo, en otras ocasiones, permite aclarar otras desconocidas, como por ejemplo el color de

la tez de un personaje sea verde, hace presuponer que puede ser un ser mutante, o con características reptilianas (Rodríguez, 2018.p.105).

En este sentido, en el bien y el mal los colores son específicos, los colores primarios azul, amarillo, rojo se utilizan para representar a los personajes buenos y bondadosos de la historia. De la misma manera el color púrpura, anaranjado, verde, son característica propia de los personajes malvados, mal intencionados, destructores, esto quizás porque ya no son primarios, sino más bien la combinación de otros para originar otros con naturaleza entremezclada. Asimismo, el color gris o el negro permiten tener una percepción más grande de la escena o como también son utilizados para caracterizar la noche, el nivel de peligrosidad (Villa, et al, 2020. p. 119).

Por tanto, el color permite la legibilidad de la obra para poder leerla con facilidad. Facilita, asimismo, tener una idea clara del espacio en donde se desarrollan las escenas. Además, los colores permiten la emotividad en el lector, y hoy en la actualidad tiene que ver incluso mucho con la psicología de los colores en la cual cada color puede suscitar un sentimiento diferente en el lector. Por otra parte, el color le da un grado de valoración artística al cómic. (Rodríguez, 2018. p.109)

1.1.11. Clasificación del cómic

No existe una clasificación estandarizada de los tipos de cómic, sin embargo, los más sobresalientes son los siguientes:

1.1.11.1. Tiras cómicas. Como su nombre lo indica vienen editadas en una fila o tira de tres o más viñetas en las cuales se realiza narraciones muy breves, las tiras cómicas las encontramos siempre en los periódicos, en la revista de circulación periódica o medios de publicidad masiva, en los cuales se aprovecha como distractores para los lectores. Son escenas breves con sentido humorístico, jocosos y joviales. En ocasiones las tiras cómicas pueden ridiculizar la realidad, especialmente

cuando en la sociedad se suscitan situaciones antinaturales o que atentan contra los valores establecidos por la cultura (Villa, et al, 2020. p.120).

1.1.11.2. Revistas de historietas. Son revistas en las cuales se narran historias más o menos cortas, que tiene como objetivo dar a conocer la vida de un personaje, sus aventuras, su historia, sus heroísmos. Asimismo, narran historias cortas con un gran contenido aventurero. Las revistas de historietas son muy comunes en la sociedad y todos los lectores incluso saben el número de revistas editas, incluso las escenas de cada una de las revistas, puesto que, su contenido es puntual y bastante breve (Durán, 2017. p.88).

1.1.11.3. Novelas gráficas. Este tipo de cómic ya es una elaboración gráfica y narrativa compleja, en la cual se dan a conocer hechos o acontecimientos amplios y cuya temática es de distinta índole que se van entretrejiendo para darle un sentido global. Para poder leer y entender este tipo de novelas gráficas es necesario incluso tener un grado mínimo de conocimientos de cultura general incluso para poder interpretarlas y entenderlas (Howe, 2011. p.49).

Tiene intencionalidad de una novela narrada de manera escrita incluso, su nivel de comprensión es complejo, además, se necesita tener muy claro los conceptos científicos y técnicos de los que es el cómic para que su comprensión sea efectiva y su interpretación sea auténtica.

Hasta los renglones anteriores se ha mencionado todo lo referente al Cómic de manera concisa, y cuya información es de vital importancia para que los estudiantes tengan conocimientos científicos y técnicos de este arte. Si muchos lectores se han expuesto a este arte de manera inexperta, creyendo que el cómic son creaciones gráficas con cierta creatividad únicamente, pueden menguar o relativizar el arte que encierran estos (Ayala, 2019. p.74).

Precisamente esto queremos evitar en los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pio X” y por el contrario tengan una información real de lo que es el cómic, de tal manera que sea asumido como un recurso pedagógico - didáctico para fortalecer el proceso de la lectoescritura (Rodríguez, 2018. P.110).

Ahora bien, en los renglones siguientes se abordará la otra variable de este trabajo investigativo, que se mencionan a continuación.

2. La lectura

2.1. El hábito de la lectura en los estudiantes

Teniendo en cuenta los datos obtenidos por un proyecto llevado a cabo por la UTPL a nivel nacional y cuyos resultados son expuestos en la Revista para el Aula, edición 28, de acuerdo a (Sarango, C. & Vásquez, A, 2018):

Los datos obtenidos con la aplicación de las entrevistas y encuestas de opinión resaltaron que la mayoría de los estudiantes destinatarios (9/10) lee muy poco y de forma esporádica, en particular cuando lo necesita para alguna tarea escolar. No tienen hábitos lectores, mucho menos gusto por la lectura, quizás porque no hay suficiente motivación por parte de la familia o de la Institución educativa. Asimismo, afirman no tener en casa o en la escuela una biblioteca de aula o rincón de lectura, por lo que consultan fuentes digitales más que físicas, de contenidos académicos más que literarios, desarrollando de manera insuficiente las destrezas de lectoescritura planteadas por el currículo de Lengua y Literatura (p. 58-59).

Estos datos realmente son preocupantes, y deben ejercer una presión crítica sobre los docentes y las Instituciones educativas. El hábito de la lectura en los estudiantes, realmente es deficiente y concomitante a ello el desarrollo de la destreza de la lectoescritura, una de las razones de la realidad descrita es la falta de textos

físicos en las Instituciones Educativas, pero, sin duda alguna se debe sumar otras variables que afectan el poco interés por la lectura. En este sentido (Ostria, Mauricio, 2019) afirma:

En este marco de cambios culturales profundos cuyo horizonte no alcanzamos a percibir del todo, debe situarse lo que se ha llamado la crisis del libro y, por ende, de la práctica literaria, entendida como el circuito comunicativo de escritura-lectura. A nuestro juicio, se trata de la crisis de ciertas formas tradicionales de entender y fomentar la lectura de textos literarios (p. 42).

Se puede determinar otra variable que afecta el hábito de la lectura de los estudiantes según este autor y es que, otro de los problemas radica en la manera cómo se enseña a los estudiantes a acercarse a la lectura. En la manera tradicional de enseñar a leer se está prescindiendo de las necesidades, capacidades e intereses de los estudiantes. La enseñanza de la lectura se centra en el docente y no en el estudiante, por ello, es necesario enseñar a leer, a cultivar la lectura desde el ámbito del estudiante (Villa, et al, 2020. p.111).

Otra de las variables por las cuales los estudiantes no leen puede ser el ritmo de vida que se lleva en los hogares o la manera como se forma a los hijos, es notorio la ausencia de la lectura en la educación de los hijos en el hogar, hace unos años atrás se recomendaba que los padres lean a sus hijos, lamentablemente el avance de la ciencia, la tecnología, el parecimiento de dispositivos tecnológicos que captan la atención y el tiempo de la familia en el hogar ha provocado que la lectura sea percibida como algo no tan necesario o innecesario incluso (Durán, 2017. p.90).

Otra de las variables que inciden en el hábito de la lectura es lo que dice Daniel Penac (1992) “que el verbo leer no admite imperativos. No se le puede ordenar a un joven que lea como no se le puede ordenar que ame o que sueñe” (p.38). En tal virtud,

la lectura debe ser una actividad que apasione, que provoque gusto, satisfacción, interés y no que provoque tedio, repulsión provocada por el temor a una baja calificación, a una llamada de atención, a una censura como normalmente sucede en las instituciones educativas. Una bibliotecaria de Guadalajara opina acerca de la obligación de la lectura:

A mí, como a Penac, no me gusta el imperativo de leer, y no creo que se deba examinar a los lectores haciéndoles preguntas retorcidas para comprobar que han leído un libro. En los colegios se abusa de este procedimiento y algunas editoriales siguen la corriente engordando los libros con espacios para contestaciones y resúmenes (p.40).

Por tanto, la obligatoriedad que tiene la lectura en las instituciones educativas causa tedio a la misma, es que los docentes, aun conciben la lectura como una camisa de fuerza, como actividad de poder y de represión incluso. Los estudiantes deben leer porque deben obtener el diez, porque deben aprobar la asignatura, el examen, deben leer porque deben sacrificar su tiempo y sus actividades de distracción, por esta misma razón la enseñanza de la lectura está anclada a métodos viejos, tradicionales de enseñarles a leer (Rodríguez, 2018. p. 112).

En la actualidad la lectura debe despertar pasión en los estudiantes, para que le tomen como una oportunidad de crecimiento y no como actividad de opresión, para que hagan de la lectura un hábito compañero de la existencia. Para ello es necesario, imprescindible, urgente, apremiante, buscar alternativas de lectura, el cómic es una de ellas, este permitirá que el estudiante se recre, distraiga, deguste, se introduzca en las narraciones gráficas y lo sienta aquello que lee como parte de su ser existencial (Villa, et al, 2020. p.113).

2.2. Concepto de lectura

Se puede definir a la lectura como el proceso de interpretar y descifrar el contenido fónico de una serie de signos escritos, ya sea mentalmente (para sí, hacia adentro) o en voz alta (para sí, los demás hacia afuera) (Cosíos 2012. p.67).

Este procedimiento visual, mental, intelectual permite, por tanto, traducir las grafías en contenido conceptual por el significado de las mismas, lo cual posibilita la asimilación de la riqueza semántica, por tanto, permite la aprehensión de la información

De esta manera la lectura nos permite decodificar la información de las palabras a través del lenguaje convencional, o algún tipo de símbolos entendibles y universales, que pueden ser signos gráficos o algún otro tipo de simbología que no sea lingüística incluso, como lo es el Braille, un método de lectura que utilizan los no videntes; los pictogramas, y conforme el trabajo que se está desarrollando, el cómic que es también una forma de lectura (Cosíos, 2012. p.68).

En todo este proceso el cerebro se convierte en el artífice del mismo, puesto que, es el responsable de llevar a efecto la visualización, identificación y decodificación de la simbología. Dando lugar de esta manera a procesos fisiológicos, puesto que, la vista cumple una función en la lectura, percibir el signo o las grafías. Luego se produce un proceso psicológico, puesto que, la mente interpreta esos símbolos y asocia los conocimientos previos que tiene en ella, originado por último la comprensión de los mismos (Parra, 2018. p.78).

De esta manera la lectura no es un proceso simple y sencillo de repasar la vista por las grafías o símbolos, es un proceso vital que tiene acciones y afectaciones internas positivas de valor trascendental en la vida de los seres humanos.

Lo mencionado anteriormente se convierte en la esencia de este proceso que conocemos como lectura. Ahora bien, este proceso se convierte o es uno de los ejes fundamentales del aprendizaje en los seres humanos y, por tanto, en causa de conocimiento (Ayala, 2019. p.76).

La información que se puede detallar de este proceso es de una amplitud basta, sin embargo, nos centramos en lo antes mencionado, para no dilatar el objetivo primordial de este trabajo.

2.3. Beneficios de la lectura

No cabe duda que el hábito de la lectura es uno de los mejores que el ser humano puede cultivar en su existencia, y en el estudiante no es menor su trascendencia, puesto que, es el cimiento de todos sus aprendizajes. Oropeza Acosta, Eduardo (2018) afirma que:

La lectura comparándola con el cine, la radio, la televisión, nos damos cuenta si se observa detenidamente en estos medios de comunicación, el espectador se conforma con elegir lo que se presenta en el momento. Con la lectura la situación es diferente, el lector puede leer obras del pasado y del presente, leer y releer del texto lo que más le guste o desee profundizar, interrumpir la lectura si lo desea, puede leer en silencio o en voz alta, en el momento que quiera, donde, como y cuando le guste (p.87).

Por ello, en este noble y virtuoso arte de leer, los estudiantes pueden encontrar la información que ellos requieran para poder lograr los aprendizajes escolares o llenar las curiosidades propias de su espíritu.

Además, la lectura proporciona la experiencia estética, emocional, psicológica, filosófica que permitirá que el estudiante perciba de mejor manera su existencia y le dé un sentido profundo a la misma, dando así plenitud a su naturaleza humana y sentido a todas sus acciones.

Por otro lado, permite que la inteligencia se potencialice más, que su inteligencia sea más efectiva, que sus procesos mentales sean mucho más ágiles, puesto que, cuando se lee se relaciona esa realidad, ese hecho, ese texto con otros que ya se lo vivieron, experimentaron y leyeron, de esta manera la lectura fomenta el enriquecimiento intelectual del estudiante (Durán, 2017. p.92).

Asimismo, la lectura fortalece el gusto por la investigación, por conocer más, por descubrir las causas y razones de tantos hechos y acontecimientos que inquietan la existencia, dando respuestas así a preguntas profundas que afectan el trajinar diario de los seres humanos.

Por otra parte, la lectura asidua permite tener juicios coherentes, lógicos, razonables, procedentes, pertinentes que respondan con verdad a las expectativas, necesidades, requerimientos propios o de los demás respecto a determinado tema, realidad, problema, situación (Ayala, 2019. p. 77).

2.4. Clases de lectura

Los estudiantes al iniciar el acto de leer, nos damos cuenta que existen algunas clases de lectura, mismas que encierran objetivos diversos y unas se usan con más frecuencia que otras, así Flores Gil, Rita (2017) sostiene:

Dentro de las clases de lectura tenemos: lectura oral y en silencio, informativa y recreativa. Al aprender a leer, el primer contacto del niño es con la lectura oral, que es importante, porque a través de ella adquiere hábitos correctos para leer eficazmente. Una vez que el niño ha dominado la técnica de la lectura, la lectura oral va cediendo lugar a la lectura en silencio, que viene a reforzar la técnica de leer, así como ayuda a comprender y obtener mayor velocidad. Paralelas a estas clases de lectura se le introduce también desde pequeño en la lectura recreativa, cuyo fin es el entretenimiento, el placer, leer lo que desea. La lectura informativa es la que se realiza con el propósito de

conocer, saber y se aplica en los trabajos de investigación, resúmenes, entre otros (p.110).

Sin embargo, resulta difícil realizar una clasificación cerrada, puesto que, los tipos de lectura se pueden complementar y en un mismo proceso se pueden dar algunas de ellas de manera simultánea, así, por ejemplo, la lectura en silencio se la puede efectuar leyendo artículos informativos, como también artículos recreativos.

Por otra parte, se debe asumir que la lectura oral favorece la adquisición de los signos y posteriormente el hábito que convierte a la lectura como una actividad incluso inconsciente que se lo puede realizar. Asimismo, la lectura oral tiene mayor relevancia al inicio del aprendizaje, pero conforme pasa el tiempo y se perfecciona el arte de leer la lectura en voz alta va disminuyendo significativamente, esto debido a que la lectura en silencio adquiere mayor relevancia (Villa, et al, 2020. p.114).

Concomitante a lo antes mencionado, la lectura en silencio favorece el perfeccionamiento de la misma, así como también, permite la aceleración o rapidez en el arte de leer. Y este perfeccionamiento responde al ritmo cognitivo de cada estudiante. Por ello, en la actualidad se da mucha importancia a la lectura en silencio, puesto que, el pronunciar las palabras a viva voz exige mayor inversión del tiempo. Asimismo, con la lectura en silencio se puede lograr mayor comprensión, puesto que, el cerebro no está preocupado en la articulación de las palabras y en la modulación de la voz. Ahora bien, la lectura en silencio en las primeras etapas del aprendizaje puede también traer consigo desventajas, como no darse cuenta de los errores que puede cometer el lector (Cosíos, 2012. p.68).

Ahora bien, la enseñanza de la lectura tradicional se ha centrado en las grafías, y en muchas ocasiones se lo considera como único recurso para enseñar a leer a los estudiantes, o para que se inclinen por la lectura, sin embargo, ya desde hace muchos años atrás se ha intentado implementar otro tipo de enseñanza en la iniciación de la

lectura o en el arte cotidiano de leer, y precisamente en este trabajo queremos develar, otro recurso didáctico poderoso dentro de la enseñanza del lectura y la adquisición del arte de la lectoescritura, por ello, es importante abordar en un acápite aparte la lectura de las imágenes (Villa, et al, 2020. p.114).

2.5. Lectura de imágenes

La comprensión del mundo circundante, el análisis e interpretación de datos, la aprehensión de la realidad, no se puede limitar únicamente a las graffas como recurso de conocimiento, en la actualidad, tiene relevancia las imágenes, los gráficos, las expresiones artísticas, por ello, Milán, José Antonio (2017) en su libro la Lectura y la sociedad del conocimiento dice:

Parte de la educación escolar de hoy - con el apoyo de los libros de texto y materiales complementarios- intenta también dar herramientas para la interpretación de los gráficos, esquemas y yuxtaposición de imágenes. En origen, esta es la respuesta de la enseñanza a la eclosión de lo que se dio en llamar la sociedad de la imagen, pero encontraremos también que resulta de especialidad utilidad para manejarse en un medio mixto como el que supone la web (p.97).

El autor antes mencionado está convencido de la importancia que tiene la imagen en la sociedad, pero, además, resalta la importancia que esta puede tener en la escolaridad de los estudiantes, en los procesos de adquisición de conocimientos, de aprendizajes y dominio de los mismos.

Por ello, es necesario que en las instituciones educativas se les enseñe a los estudiantes a saber interpretar imágenes y textos, con la finalidad de descubrir la riqueza que pueden encerrar las mismas y que no siempre pueden estar explícitas y que pueden tener un gran significado a la hora de entender todo el contexto.

Asimismo, los docentes deben enseñar a leer imágenes, puesto que, para que las reflexiones no se quedan anquilosados en las imágenes como tales, en la fotografía como la cosa en sí, como el todo, sino más bien aprendan a interpretar gráficos, cuadros, esquemas, infografías que son parte de la vida cotidiana. Esto permitirá interpretaciones coherentes y lógicas, y no por el contrario arbitrarias y sesgadas, que, en lugar de ayudar a descubrir una verdad, terminan ocultando la misma, porque prima el criterio subjetivo y no la razón objetiva (Milán, 2017. p.98).

Leer imágenes, por tanto, se convierte en un arte, en una habilidad mental e intelectual, que exige nociones técnicas y científicas. El cómic se convierte en un recurso eficaz para aprender a leer, para aprender a escribir, para aprender a interpretar de manera racional cuanto nos quieren transmitir, cuanto debemos saber y conocer (Villa, et al, 2020. p.114).

3. Escritura

3.1. Concepto de escritura

Para la Real Academia de la Lengua Española escribir es representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie. La definición de la Enciclopedia Larousse no se diferencia en casi nada de la Real Academia, escribir es representar las palabras o las ideas con letras u otros signos convencionales trazados en papel u otra superficie por medio de un instrumento adecuado a este fin. (RAE, 2019. p.32)

Comparando las definiciones antes mencionadas podemos determinar un elemento común, que es la representación de las palabras por medio de signos.

Cuando se habla de signos se da paso a la semiótica, a la simbología. Y el manejo de los símbolos también es un proceso complejo, como lo es la lectura Y este

proceso complejo se inicia cuando las personas aprenden a comunicar sus ideas a través de dibujos, cuando se es niño.

Para poder escribir es necesario aprender a leer correctamente, es decir saber identificar los signos gráficos, comprender su significado y tener la capacidad de amalgamar los mismos, primero concretar en palabras y luego de eso que es lo más complejo, la capacidad de amalgamar las palabras para crear textos con sentido, sintaxis y coherencia lógica, que es un proceso también complejo en extremo y que se requiere una serie de sustentos técnicos y científicos. Puesto que, detrás de las grafías o las palabras existe un gran contenido a ser percibido y asimilado (Milán, 2017. p.98).

Por esta razón, para poder escribir es necesario manejar una serie de habilidades que va desde el simple movimiento hasta procesos mentales complejos para generar una cadena de símbolos que den cohesión a textos globales.

Cassany (2016) sugiere otros detalles que forman parte de la escritura como: una situación de comunicación, un código lingüístico, unas situaciones específicas y un contenido. Por tanto, los textos no son sólo grafías agrupadas a normas de representación fonética. Limitándonos a la textualización (p. 75).

Se pueden distinguir tres componentes del saber escribir: un componente gráfico referido al uso de los procedimientos de correspondencia grafema - fonema, de representación fonética según determinadas convenciones como los signos gráficos, el uso de las mayúsculas, la disposición del texto o los signos de puntuación, entre otros.

Otro componente del saber escribir según Zayas (2017) es el componente gramatical, entendido como la capacidad de amalgamar las palabras en oraciones y las oraciones en composiciones globales o textos, teniendo en cuenta reglas de ortografía, gramática, sintaxis, semántica, morfología. Y el

tercer componente es el discursivo que se refiere al texto completo, teniendo en cuenta su intencionalidad (p. 76).

3.2. El proceso de la escritura

Aprender a escribir es complejo, no es una tarea fácil, tal vez con el pasar de los tiempos y en edades de la adolescencia o juventud cuando ya hemos desarrollado la habilidad de dibujar las letras, de conjugar unas palabras con otras, de concatenar unas ideas y otras, posiblemente resulte fácil escribir, sin embargo, la escritura es un sistema complejo. La autora (Sillero, Sandra, 2018) Señala:

El proceso de escritura es una destreza que se aprende a lo largo de la infancia. Para adquirirla correctamente es necesario que previamente se cumplan una serie de condiciones que mucho tienen que ver con el desarrollo neurológico, físico y emocional del niño o la niña (p. 107).

En el proceso de aprendizaje de la escritura, no sólo es necesaria la habilidad de mover los dedos, las manos o los brazos. Son procesos internos que se ejecutan en la persona, previamente como nos señala la autora, para que posteriormente se haga visible o explícito el arte de escribir. Por tanto, no se trata únicamente de tener a nuestra disposición los moldes o las figuras de las letras, para imitarlas, sino que exige procesos mentales, cognitivos, incluso afectivos en los estudiantes para que este proceso se lleve a cabo. Por ello, cuán importante es que los docentes vayan más allá de lo alcanzan a ver y se adentren en el mundo de los estudiantes para que desde ahí puedan sacar a relucir las capacidades de los estudiantes y las habilidades correspondientes. Continúa diciendo (Sillero, Sandra, 2018):

El habla se realiza de forma natural, la escritura por el contrario es un proceso más complejo, porque aprender el código del lenguaje escrito requiere cierta madurez y desarrollo intelectual (p.109).

Difícilmente las personas aprender por sí a escribir, necesitan de la ayuda y contribución externa para poder hacerlo, y dentro de eso influjo externo, se tejen una serie de herramientas, recursos, requisitos, los cuales no son propios al estudiante, son ajenos a él, y es aquí en donde entra el papel fundamental de las instituciones educativas, incluso como el apoyo de los padres de familia.

Asimismo, debemos entender que la habilidad de escribir es un proceso ordenado y sistemático, secuencial y procedimental. En este sentido en la enciclopedia Didáctica y Pedagogía para el mundo de hoy, manifiesta:

Para que un niño pueda desarrollar habilidades propias de motricidad fina, previamente deberá haber desarrollado la motricidad gruesa. La motricidad es la capacidad de las personas de generar movimientos voluntarios, coordinados principalmente por la corteza cerebral y regulada por el sistema nervioso y los sentidos. Así pues, la escritura siempre comienza con la motricidad gruesa (movimientos más torpes, amplios y menos definidos) y concluye con la motricidad fina (movimientos más rápidos, controlados y precisos) (p. 57).

El proceso de la escritura de manera visible y externa empieza con la motricidad, el cómic o el dibujo, puede ayudar sustancialmente a desarrollar la misma en los estudiantes, pidiéndoles imitar a los estudiantes ciertas imágenes.

A la motricidad deben sumarse otros factores que influyen en el aprendizaje de la escritura, la enciclopedia Didáctica y Pedagogía para el mundo de hoy puntualiza los siguientes:

Factores neurofisiológicos como: buen desarrollo sensorial, buen desarrollo muscular, buenas coordinaciones, tener la capacidad para manipular correctamente diferentes instrumentos (lápiz, pinturas, cuadernos, goma de borrar), tener una lateralidad manual estable (p.59).

Mientras se profundiza la investigación, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura resulta complejo, pero a la vez formativo, y se convierte en un proceso científico en el cual debemos tener por las menos nociones de los factores que intervienen en el proceso de la escritura, para que todos los procedimientos, herramientas y recursos para la enseñanza de este arte resulten efectivos (Rodríguez, 2018. p.113).

Por otro lado, es importante resaltar otros factores que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura y que lo detalla Ayala, Isabel (2019):

En la escritura es innegable que influyen factores cognitivos como la capacidad de procesar la información a partir de la percepción, buena atención, planificación, memoria, inhibición de estímulos. Además, tener buena capacidad de discriminación, de coordinación perceptivo-motora, orientación viso-espacial, memoria visual, madurez lingüística (p. 79).

Cuán importante es entonces que, en el momento de enseñar a escribir los docentes tomen en cuenta la amalgama de factores que inciden directamente en este proceso de aprendizaje. Todos los factores antes mencionados, se los puede potencializar a través de la enseñanza de la lectura del cómic, de la creación de los mismos. El cómic exige procesos cognitivos, pero a la vez motiva a la fluidez de los mismos, puesto que, capta la capacidad cognitiva del estudiante. Y, además, puede generar confianza en sí mismo, despertar emociones, favorecer la comunicación y estos son factores que también influyen el proceso de aprendizaje de la escritura (Villa, et al, 2020. p.115).

Como se ha mencionado, la escritura es un proceso en el que el niño va lentamente mejorando y optimizando su habilidad, por ello, es importante durante el proceso de la enseñanza de la escritura propiciar ambientes relajados y tranquilos,

dibujar imágenes, ayudarle a entender el proceso de la escritura es lento pero exigente.

3.3. La producción escrita

El mundo de hoy, que tiene como una de sus características primeras la globalización y que a la vez tiene como rector a la tecnología, exige al ser humano la capacidad o el arte de reflejar de manera escrita lo que siente, lo que piensa, lo que cree, lo que mira, lo que interpreta en su cotidianidad como necesidad para existir y desenvolverse. Por esta razón, las instituciones educativas deben fijarse como meta el desarrollo de la habilidad de escribir en sus estudiantes (Cosíos, 2012. p.70).

La habilidad o destreza de saber escribir debe ser desarrollada y fortalecida por la aplicación de un sinnúmero de actividades o estrategias, pero, además es imprescindible que los estudiantes tomen conciencia de que la escritura es una necesidad que debe ser perfeccionada con la práctica, pues, no sólo se trata de dibujar grafías o letras, sino de construir textos significativos y benéficos tanto para sí como para los demás. En este sentido Rodríguez (2018) manifiesta:

La lengua escrita es ante todo un objeto sociocultural, una tecnología colectiva de la humanidad que viene sirviendo desde hace siglos para resolver algunos problemas que las sociedades se han planteado. Por ello, la lengua escrita ocupa un lugar en los currículos escolares. Si más allá de las paredes de la escuela este objeto de conocimiento no tuviera utilidad, entonces tampoco constituiría un contenido escolar fundamental. En lo referente a su naturaleza y función, al contrario de lo que se cree habitualmente, la lengua escrita no es un código de transcripción del habla, sino un sistema de representación gráfica del lenguaje (P.107).

Por tanto, la escritura tiene un afán significativo de representar enunciados lingüísticos con significado, de esta manera, la escritura tiene relación con el lenguaje

oral, pero tiene funciones particulares que va mucho más allá de la correspondencia con los sonidos de las letras o las palabras que pronunciamos.

Es necesario, por tanto, resaltar que la escritura o la producción escrita se constituye en uno de los elementos imprescindibles en la educación, puesto que, sin este no se podría establecer relaciones entre lo oral y lo escrito y la correspondencia que tiene lo uno con lo otro, pero con el valor extraordinario de la escritura, verdad que corroboramos cuando aplicamos el refrán popular: “las palabras se lleva el viento”.

No obstante, la escritura es un arte exigente pero realizable y posible, criterio muy bien elaborado por Fernández García (2017) en el libro *Leer y escribir con sentido*, quien dice:

Escribir es un acto complejo porque impone demandas simultáneas sobre el escritor. Cuando una persona escribe tiene que ocuparse de buscar contenidos y generar ideas nuevas, decidir cómo organizar el texto, pensar a qué audiencia va dirigido, tener muy claro qué efecto quiere lograr, manejar el lenguaje para conseguir ese efecto, utilizar la sintaxis correctamente, seleccionar vocabulario, tomar decisiones sobre mecanismos de estilo, asegurar la coherencia y la lógica del texto, no cometer errores de ortografía, producir un texto claro y transparente, lograr un texto que tenga energía, utilizar adecuadamente la puntuación para comunicar los significados deseados y controlar la longitud del texto (p. 58).

Como se puede ver la escritura es un arte complejo y exigente, por ello, los estudiantes desde tempranas edades y durante toda su vida escolar, deben aprender hábitos de planear, crear, organizar, establecer ideas, especificar partes de un todo. Estos hábitos muy bien pueden ser desarrollados gracias a la utilización del cómic como recurso didáctico.

Además, se debe inculcar en los estudiantes la conciencia de la importancia de la escritura, pues, no sólo se trata de obtener cualquier texto o discurso, es decir, sólo pensar en lo que se quiere decir, sino también tener en cuenta cómo, para qué, de tal suerte que cuanto se escriba tenga una finalidad y sobre todo permita la consecución de esa finalidad.

3.4. Beneficios de la escritura

Chacón, Geraldine (2018) afirma que: “la escritura ha asumido dos funciones vitales a lo largo de la historia: la comunicación y el conocimiento” (p.67). Sin duda alguna que estas dos funciones o beneficios han provocado en gran sentido el desarrollo y el avance de la humanidad. Puesto que, sólo el ser humano descubre, fortalece, aumenta sus conocimientos gracias al lenguaje.

En la actualidad, hemos alcanzado el nivel de pensamiento gracias a esa capacidad de amalgamar letras, palabras, ideas, textos. Y esto se debe gracias a la relación íntima entre el pensamiento y el lenguaje, lo cual posibilita nuestro desarrollo y crecimiento en todo sentido, como estudiantes, como profesionales, como seres humanos.

Por otro lado, el arte de escribir nos puede permitir comprender, entender, asumir nuestra propia vida de mejor manera, con más pasión y compromiso. Cuando en la vida nos detenemos a reflexionar sobre nuestra existencia, sacamos muchísimos criterios nobles, así como criterios críticos, pero ninguno de estos tiene el mismo peso cuando pensamos que cuando los escribimos. Cuando se plasma en un papel, el compendio de la vida, esto adquiere un valor muy significativo, puesto que, nos da la posibilidad de repensarlos, de retroalimentarlos, de auscultarlos con mayor detenimiento y discernimiento (Villa, et al, 2020. p. 115).

Por tanto, la escritura es una excelente oportunidad para la reflexión, puesto que, con ella y en ella ordenamos nuestros pensamientos, los valoramos, les damos

jerarquía, y se convierten en el impulso para fortalecer lo bueno y corregir lo malo. Y debemos entender que la vida, la existencia de todos los seres humanos es un entramado de relatos, cada día vamos construyendo historias, cada día vislumbramos algo novedoso, y si todo aquello lo plasmáramos en un papel, el significado de la existencia sería mayor y más satisfactorio, así exploraremos nuestro mundo, el mundo en el que vivimos, incluso el mundo de los demás. Y con miradas más cosmopolitas, más altruistas, de tal suerte que, la escritura se convierte en un arte para llevar la vida de manera más convincente, más placentera, con sentido pleno (Ayala, 2019. p. 80).

4. Lectoescritura

4.1. Concepto de lectoescritura

La lectoescritura es la capacidad para leer y escribir correctamente, no obstante, dentro de la educación escolarizada o formal, la lectoescritura es considerada un proceso de aprendizaje.

Como su nombre nos sugiere este proceso implica el cultivo de las dos habilidades obvias antes mencionadas, la lectura y la escritura. Habilidades o procesos básicos, pero imprescindibles para que las personas aprendan durante su vida.

Dentro del proceso educativo de los estudiantes la lectoescritura provoca beneficios extraordinarios como: el dominio y manejo óptimo, adecuado y efectivo de la ortografía, mejora la capacidad de concentración, aumenta y fortalece la capacidad imaginativa, fortalece el proceso de aprendizaje, aumento el pensamiento crítico, y la capacidad de expresarse de manera lógica, coherente (Izquierdo & Tejedor, 2017. p.130).

Adquirir estas dos habilidades se convierte en la base y fundamento para desarrollar la capacidad intelectual de las personas. En la habilidad de la lectoescritura, como en los procesos antes mencionados influyen procesos biológicos,

psicológicos como: la visión, la percepción, la mente, la cognición, la criticidad. Además, es necesario que el estudiante domine conceptos como: sintaxis, semántica, léxico, que terminan siendo componentes del lenguaje oral y que se lo transporta a la lengua escrita o a la habilidad de la escritura.

4.2. La lectoescritura como ejercicio complejo

La lectoescritura es un ejercicio complejo pero que debe realizarse de manera voluntaria a partir de los intereses y necesidades que tenga el estudiante, al respecto Parra Rojas (2017) en su libro: la lectoescritura como goce literario afirma:

El poder de las palabras evidencia la importancia de leer y de escribir en la escuela, al mismo tiempo la lectura y la producción escrita, son complejos procesos de construcción de sentido, que exigen la coordinación de diversas acciones, informaciones, índices o niveles textuales, es una compleja actividad cognitiva, donde además intervienen también, la afectividad y las relaciones sociales y culturales del sujeto (p. 76).

Por tal motivo, los textos o libros deben estar a disposición de los estudiantes y cada uno de ellos debe recoger intereses, necesidades, expectativas, es decir, despertar goce estético, de acuerdo con su edad y nivel cultural.

En otras palabras, el docente debe estar consciente que la lectoescritura de textos es un ejercicio esencial en la adquisición de conocimientos, ya que cuando se realiza esta acción, el estudiante establece relaciones entre sus vivencias con las letras que aparecen impresas en los textos. Además, es necesario permitir que el estudiante delibere que es lo que quiere leer o escribir, de tal manera que su producción sea tanto voluntaria como motivada libremente, sin embargo, el docente debe iluminar y direccionar esta práctica para que no sea una actividad llevada por el desinterés, que se adapte al contexto y a la edad de cada estudiante. De igual forma Parra añade que:

Para propiciar encuentros vitales en la vida escolar, entre lectores y textos, es primordial, la preocupación tanto por la variedad como por la calidad de textos que circulan en las instituciones educativas. Una buena selección de textos, lleva al estudiante a una buena lectura y esta lo devuelve al lenguaje su vital importancia (p.78).

De la cita anterior se puede inferir que los textos que se les pide leer a los estudiantes deben ser atractivos, amenos, con temas variados y actuales para que los estudiantes puedan aprender explorando mejor el mundo que les rodea a través del lenguaje, al mismo tiempo es imprescindible hacerle entender al estudiante que la lectura y la producción escrita o de textos, no es una tarea tediosa ni aburrida, por el contrario es indispensable que el maestro forme en sus estudiantes una actitud auténtica frente al lenguaje, el cual proporciona la construcción de realidades, interviene en el desarrollo de la cultura, además de dar apertura a la creación del presente y el futuro.

Por otra parte, es importante incentivar a los docentes para que ellos sean los primeros practicantes de la lectoescritura y compartan este goce con sus estudiantes.

4.3 Beneficios del cómic en la lectoescritura

Aún se conserva en la mentalidad y la idiosincrasia de las personas que el cómic es un recurso o elemento eminentemente distractor y más aún que ha servido o sirve para producir alegría en las personas. Y no se le ha dado la importancia que se merece, más aún en la educación.

En la Unidad Educativa "San Pío X", el cómic no ha sido introducido aún como un recurso didáctico-pedagógico en la asignatura de Lengua y Literatura para enseñar a los estudiantes el arte de la lectoescritura. Por el contrario incluso los docentes desconocen los elementos técnicos-científicos que se describían anteriormente respecto al cómic. La enseñanza de la lectura y la escritura están ancladas en los

métodos tradicionales de enseñanza de estas habilidades. Si los docentes desconocen el cómic como un recurso propio dentro de la didáctica, menos aún pueden desarrollar con los estudiantes.

Además, se cree aún que el cómic son una secuencia de gráficos de entretenimiento a través de aventuras gráficas idealizadas. Y el cómic en la actualidad va mucha más allá de eso. Es un recurso artístico, intelectual, científico que narra más que idealizaciones, sino más bien es un recurso que genera conocimiento, información, incluso formación en las personas a nivel humano, espiritual, psicológico.

Por ello, los beneficios que el cómic puede provocar son extremadamente significativos en las personas y dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, también es un recurso innovador para la enseñanza de la lengua y de la literatura en los adolescentes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pío X", entre los cuales podemos mencionar los siguientes:

4.3.1 Desarrollo del pensamiento

Es importante ensayar una definición de lo que es leer un comic, para ello, nos apoyamos en el criterio de Berns, et. al. 2013, quien señala "leer cómic tiene un efecto positivo para la función cerebro. Su estudio demostró que leer una novela cambia la actividad neuronal no sólo mientras se lee los cómics, sino también hasta varios días después" (p.67).

Con estas bases científicas además, se puede afirmar que el cómic nos permite pensar de manera diferente a lo que normalmente aprendemos en las instituciones educativas, puesto que, cuando leemos un texto estamos esperando las siguientes palabras, para entender el mensaje del texto, en cambio con los gráficos el pensamiento se activa para prever lo que puede pasar, ello permite la activación máxima del pensamiento, puesto que, la actividad no consiste únicamente en mirar

imágenes sino interpretar las mismas e ir más allá de lo que miran los ojos y descubrir su significado (Berns, et al, 2013. p.72)

Esto hace que el cerebro se active significativamente y una de sus facultades que es el pensamiento, por ende, el razonamiento y la capacidad de pensar. En este mismo sentido permite la memorización incluso, posteriormente el desarrollo del pensamiento asociativo y deductivo, porque se van fijando los conocimientos y luego asociamos con otros nuevos, por ende, la memoria a largo plazo se puede activar también.

De esta manera, la capacidad de pensar se desarrolla y madura de manera secuencial. Este mismo desarrollo va a permitir que su capacidad de percepción sea mayor. Ahora bien, la capacidad de percepción no se queda simplemente en el cerebro, sino más bien que se transporta a la capacidad posterior para percibir su mundo y el mundo circundante, esta capacidad de desarrollar el pensamiento, vendrá concomitante poder solucionar problemas de la vida real incluso.

4.3.2 *Expresión empática*

Según muchos entendidos en psicología, sociología, incluso siquiatria definen a la empatía como la capacidad de entender a los demás y asumir los sentimientos, pensamientos, incluso situaciones como si fueran propias.

En este sentido Jennifer Lerner (2016), psicóloga y profesora de políticas públicas, ciencia de decisiones y gestión de Thornton en Harvard Kennedy define la empatía como la capacidad de percibir con precisión lo que siente otra persona. Así mismo, Sara Konrath afirma que necesitamos la empatía porque nos motiva a actuar cuando vemos que las otras personas están sufriendo.

De esta manera podemos entender cuánto beneficio puede provocar la empatía en los seres humanos y el rol imprescindible en las culturas y en la convivencia de los seres de personas.

Cuando los estudiantes leen cómics deben entender lo que los gráficos quieren decirle, incluso comprenden la intención del autor y provoca algunas reacciones internas en el lector, de esta manera se va generando empatía con el autor del cómic y los sentimientos del lector. Esta empatía no se genera por fuerza o por obligación, sino por espontaneidad, esta generación de empatía se transporta a la existencia de las personas y hace que las personas con esa capacidad silenciosa de leer e interpretar cómics, también estén en la capacidad de interpretar y leer sentimientos, emociones, reacciones, situaciones de las personas (Izquierdo & Tejedor, 2017. p.130).

Asimismo, la empatía exige un pensamiento sistemático y lógico, para que, a la hora de interpretar la vida o las acciones de los demás sea con mucha precisión y lo más apegada a la verdad, para que la empatía sea auténtica y genere convivencia pacífica sana.

En tal virtud, los cómics trabajan no solo en el intelecto de las personas, sino que va más allá, incluso influyen en la psicología de las personas y puede generar una mejor manera de convivir con los demás, incluso consigo mismo. Y no sólo va a permitir que los estudiantes conozcan, sino también que compartan y se pueda generar una vida de convivencia pacífica.

4.3.3 Perfeccionamiento del lenguaje

La lectura de los cómics permite ampliar el universo de palabras que el estudiante puede manejar en su léxico, puesto que, mientras va leyendo va asociando las palabras conocidas que ya tiene, el significado que tienen otras e ir asociando el significado de las mismas.

Así mismo, al interpretar los gráficos y las escenas del cómic, el estudiante aprende a hilar ideas de manera lógica y sistemática, ese mismo procedimiento es transportado a la hora de expresarse de manera oral, el lector aprende a hilar ideas de

manera automática, de tal suerte que, su capacidad de reproducir textos de manera oral es espontánea y no requiere tanto esfuerzo para construir discursos.

Por otra parte, el estudiante estará en capacidad de comprender que muchas palabras pueden ser utilizadas en diferentes contextos, mismas que pueden tener significados distintos o connotaciones diferentes dependiendo de las circunstancias, eso facilita, que el estudiante pueda adaptarse a culturas distintas, con idiosincrasia diferente, por la riqueza y amplitud de su lenguaje.

4.3.4 Concentración y reflexión

El cómic por sí sólo capta la atención de los estudiantes, porque es un recurso eminentemente visual, y es una forma de aprendizaje particular en la actualidad, al generar atención, se va dando el primer paso para la concentración.

La concentración, es decir, la fijación de los elementos de la cognición aumenta en un porcentaje significativo, la visión, los procesos cerebrales y mentales concentran su funcionamiento en la interpretación de las imágenes, este es un proceso que se va generando de manera automática, y mientras mayor es el tiempo para leer cómic, más fácil es lograr la concentración (Izquierdo & Tejedor, 2017. p.131).

De esta manera la concentración se convierte en un hábito, puesto que, con facilidad son disipados los distractores mentales de la imaginación. Por tanto, el estudiante entiende la concentración como una herramienta importante para leer los cómics, y se va generando de manera automática la aprehensión del mensaje, la narración del mismo, los elementos constitutivos de las escenas.

Por otra parte, el cómic al ser asumido por el estudiante va generando procesos reflexivos, puesto que, se suscitan preguntas del porqué de las escenas, el estudiante responde sus mismos cuestionamientos, genera criterios lógicos respecto a una determinada escena o puede contraponer incluso sus criterios a los del autor. Eso fortalece su capacidad de reflexión.

Entonces, no es una lectura fría y sólida del cómic, es un proceso reflexivo con el cual el estudiante se relaciona con cada escena o con la narración en su totalidad de manera activa.

4.3.5 Fortalecimiento de la imaginación

El mismo hecho de interpretar las imágenes del cómic hace que el estudiante se imagine la continuidad en las imágenes, además, permite imaginar mundos que nos son suyos, con personajes que son producto de la imaginación del autor.

Esto permite jugar de manera mental e ir transportando incluso a la posible asunción de realidades y la consiguiente solución de problemáticas complejas, porque su idealismo va más allá de lo que percibe su visión.

Va entonces enriqueciendo la facultad de producir imágenes y procedimientos incluso inexistentes. Por tanto, el ingenio aumenta y con este las capacidades para crear historias que pueden incluso recrear su psicología, sus afectos, emociones, incluso sus intereses existenciales.

De esta manera, con todo lo hasta ahora mencionado es posible mirar los inmensos beneficios que la lectura de los Cómics, provoca en los estudiantes a nivel de procesos de enseñanza aprendizaje, de fortalecimiento de sus capacidades, de explorar su ser interno.

Por tanto, el cómic se convierte en un recurso muy pertinente en la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura y que a su vez van a influir en todo el proceso de formación de los estudiantes, porque los niveles de reflexión, criticidad, imaginación no sólo van a servir para lengua y literatura, sino para las otras ciencias que se imparten en la Institución Educativa

Capítulo dos

Metodología

2.1. Contexto de la investigación

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Particular Católica “San Pío X” misma que está al servicio de la educación y la comunidad. Creada en el año 1955, con acuerdo Ministerial No. 459 del 27 de septiembre, ubicada en la provincia del Tungurahua, cantón Ambato, Parroquia Atocha – Ficoa.

Se desarrolla el presente trabajo con la finalidad de aportar a la formación integral de los educandos, especialmente el proceso de lectoescritura en los estudiantes de a través del cómic como recurso didáctico-pedagógico, asumido como una herramienta innovadora y con resultados prometedores.

Como propuesta didáctica se utilizará la aplicación de cinco talleres, el primero será de diagnóstico, los tres restantes servirán para demostrar cómo influye el cómic en el desarrollo de la lectoescritura; finalmente, el último servirá para realizar la evaluación final.

2.2. Muestra y población

Para el presente estudio se aplica una muestra de población determinada por 40 estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado. Sus edades comprenden entre quince y dieciséis años. Veinte y cinco son varones y quince estudiantes son mujeres.

2.3 Participantes

La presente investigación se contó con los siguientes participantes:

- Directivos de la Institución. (Rector, Vicerrector, Coordinadora Pedagógica)
- Docentes del área de Lengua y Literatura.
- Estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.
- El Investigador.

- El Asesor de Tesis y la Docente Tutora del Prácticum IV.
- La comunidad educativa en general.

2.4 Métodos, técnicas e instrumentos

2.4.1 Metodología de la investigación

Dado que el objetivo de esta investigación será constatar la incidencia del cómic en la mejora de la lectoescritura, se recurrió al método descriptivo-explicativo, ya que identificaremos las diferentes debilidades o problemas en cuanto a las competencias de lectoescritura y a su vez se verificará si las aplicaciones de los talleres de lectura creativa fortalecen en los estudiantes la capacidad de análisis en el pensamiento crítico.

2.4.2 Enfoque de la investigación

El presente trabajo será diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque mixto, que consiste en una combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo.

Los enfoques mixtos de acuerdo a Hernández-Sampieri y Mendoza (2014):

Representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (p.114).

Debido a que en la investigación se tomará como participantes a los directivos y docentes cuya población es pequeña, con los cuales se buscará conocer las diversas realidades y opiniones con respecto al tema de estudio, a esta realidad la analizaremos de manera cualitativa.

Por otro lado, tenemos como participantes a los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado, como esta población es mayor, se aplica una técnica

de recolección de datos estandarizados, para luego presentar de manera estadística el análisis de resultados es decir de forma cuantitativa.

2.4.3 Técnicas e instrumentos

Con la finalidad de obtener los resultados esperados en este trabajo de investigación y como se va a aplicar el enfoque mixto se realizará una entrevista con preguntas abiertas para los directivos y docentes del área de lengua y literatura, para los estudiantes en cambio se procederá a aplicar un cuestionario tipo encuesta con enunciados claros y relacionados con el tema de la investigación en este caso queremos diagnosticar, desarrollar y evaluar la lectura a través del cómic

2. 5 Diseño y procedimiento

En esta investigación se seleccionó a la Unidad Educativa “San Pío X” perteneciente al cantón Ambato, gracias a la apertura de las autoridades y docentes del área de Lengua y Literatura, quienes muy cordialmente me permitieron realizar la investigación de campo, la misma que se llevó a cabo de manera ordena previa planificación de horarios.

En primer lugar, se aplica una entrevista a los docentes y directivos para conocer qué importancia le conceden al cómic como recurso didáctico para la enseñanza de la lectoescritura, los beneficios que provoca en los estudiantes y en el proceso de formación de los mismos.

Luego se procede a aplicar una encuesta a los estudiantes de Primer año de bachillerato en ciencias.

Antes de aplicar los instrumentos tanto a docentes como a estudiantes se explica el motivo del trabajo de investigación que se está realizando y la importancia

de cómic como recurso didáctico para desarrollar y fortalecer la habilidad de la lectoescritura y se llena una matriz FODA como actividad preliminar o de diagnóstico que permita tener elementos iniciales del posterior trabajo de campo.

Humanos:

- Autoridades.
- Docentes.
- Estudiantes.
- Investigadora.

Institucionales:

- Unidad Educativa "San Pío X"

Materiales:

- Entrevista para los docentes.
- Encuesta para los estudiantes.
- Fotocopias
- Laptop
- Bolígrafos
- Marcadores

Económicos

- Fotocopias.

Tabla 1

Diagnóstico previo al trabajo de campo

Perspectiva interna	
<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes capacitados en estrategias innovadoras y adaptados al cambio, • Estudiantes predispuestos a innovar y aprender • Apoyo de autoridades de la Institución 	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interdisciplinariedad en potenciar la lectoescritura, • Acceso guiado a fuentes válidas para potenciar la lectoescritura • Introducción de nuevas estrategias y recursos como el cómic.
Perspectiva externa	
<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carencia de hábitos de lectura • Ausencia de control en la elaboración de tareas y actividades educativas, • Desmotivación por estrategias monótonas sin empleo de recursos 	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dedican a actividades en dispositivos electrónicos que no permiten leer o escribir, • Influencia de internet que proporciona

educativos <ul style="list-style-type: none">•	datos válidos o erróneos que no son validados, <ul style="list-style-type: none">• Facilismo en tiempos y presentación de tareas
-----------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota. En esta tabla se observa las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la Institución.

Capítulo tres

Análisis y discusión de resultados

3.1 Introducción

La actividad de recolección de información mediante la investigación de campo se efectúa tanto a docentes y directivos (6 personas) mediante la aplicación de una entrevista previamente estructurada, con preguntas abiertas referentes al tema que se investiga. También se hace uso de la encuesta, con su respectivo instrumento (cuestionario estructurado) que es aplicada a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa San Pío X; en ambos casos, con la finalidad de recabar información sobre el cómic como mecanismo para mejorar la habilidad de lectoescritura en los estudiantes.

3.1.1 Análisis de las entrevistas aplicadas a los docentes

Pregunta 1. ¿Considera importante un adecuado manejo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

Las personas entrevistadas, de manera unánime, manifiestan la importancia de manejar adecuadamente la lectoescritura, la conciben como un mecanismo muy importante para desarrollar la comprensión, asimilación y discriminación de información. El adecuado manejo, coinciden en indicar que parte de la capacitación docente y la habilidad de planificar y ejecutar este desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Qué ventajas identifica Usted con el uso adecuado de estrategias como el cómic para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

La diversificación de estrategias es aceptada y considerada positiva para los entrevistados. Consideran, en sus respuestas, que los docentes son responsables de diseñar la diversidad de estrategias dependiendo del contexto de la Institución, de las características del grupo y ven al cómic como una estrategia innovadora, interesante porque tiene un contenido e historia peculiares que son muy útiles para aplicarlas en el aula.

Pregunta 3. ¿Considera que estrategias diversas como el cómic pueden facilitar el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

Las respuestas hacen notar que, siendo la lectoescritura un pilar fundamental para la asimilación de información en todas las áreas de conocimiento, su desarrollo y refuerzo en los estudiantes es menester hacerla en varias vías, la del cómic es válida porque, consideran los entrevistados que es un mecanismo innovador que capta la atención de los estudiantes y los interesará en aprender.

Pregunta 4. ¿Qué opinión le merece el cómic utilizado como herramienta educativa?

Quienes responden la entrevista conciben al cómic como una herramienta útil, tiene una concepción histórica, cultural y educativa que, adaptada de manera adecuada, dará los resultados deseados, incentivará la investigación y favorecerá la lectoescritura en los estudiantes de Primero de Bachillerato. Adicionalmente, la herramienta se presta para la parte visual, creativa, innovadora, participativa en forma individual y cooperativa.

Pregunta 5. ¿Se puede afirmar que hay incidencia del cómic en la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

Quienes participan en la entrevista coinciden en afirmar, concomitante con la opinión de las respuestas a las anteriores interrogantes, que si existe incidencia del

cómic en la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato, las razones se orientan a la posibilidad de acceder a información, planificar, ejecutar y evaluar el proceso educativo, con énfasis en el desarrollo de habilidades que potencien el acceso a nuevos datos de manera adecuada, con ello se consolidan aprendizajes significativos.

3.1.2 Análisis general de las entrevistas

Las respuestas de las entrevistas muestran que quienes participaron de ellas están de acuerdo con la relación entre uso de estrategias innovadoras (como el cómic) con el desarrollo de habilidades (lectoescritura) en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato; adicionalmente señalan que el cómic es una herramienta útil por sí misma y por lo que implica su estudio y aplicación. Se consolida, con la opinión de los entrevistados el beneficio del estudio investigativo y su aplicación.

3.1.3 Análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes

1. ¿Cómo calificaría su nivel de lectoescritura?

Tabla 2

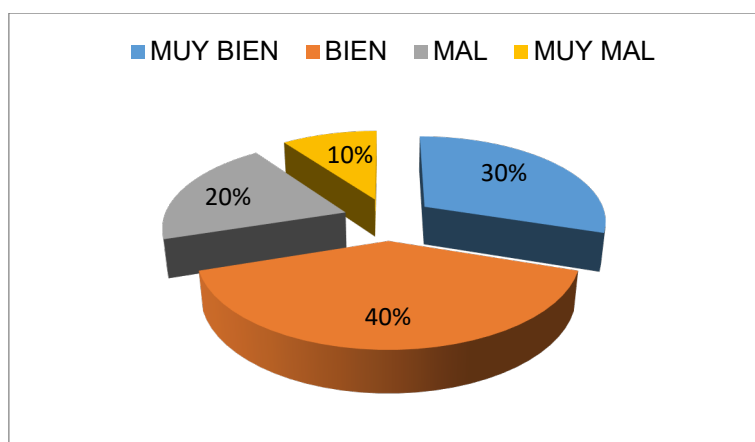
Calificación del nivel de lectoescritura

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bien	12	30
Bien	16	40
Mal	8	20
Muy mal	4	10
Total	40	100

Nota. En esta tabla se observa el nivel de lectoescritura de los estudiantes, siendo mayor el porcentaje de lectoescritura con muy buen nivel y buen nivel. Y un porcentaje menor entre mal y muy mal.

Gráfico 1

Calificación del nivel de lectoescritura



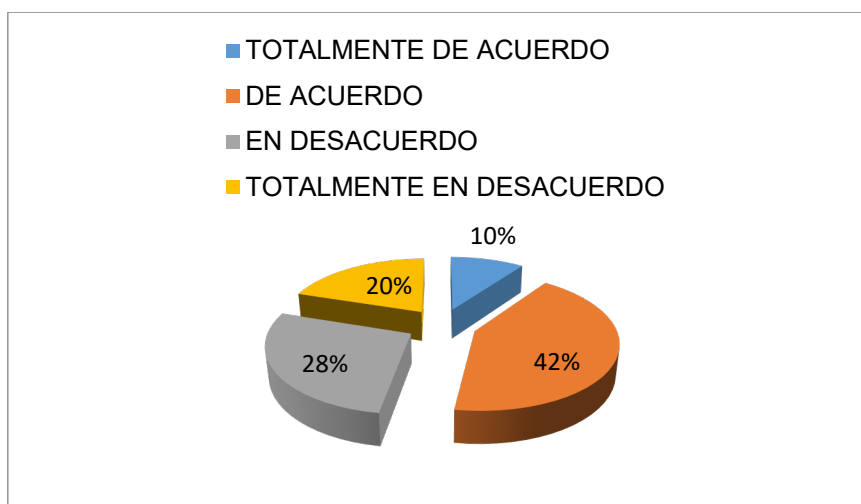
Análisis e interpretación: Las respuestas ante la interrogante de cómo califica el nivel personal de lectoescritura hacen ver que el 30% responde muy bien; 40% bien; 20% mal y el restante 10% muy mal. La mayoría de encuestados tiene una percepción positiva de su nivel de lectoescritura, sin embargo, un porcentaje considerable la autovalora de manera que deben revisarse las acciones y procedimientos didácticos para mejorarla.

2. ¿Se propicia el desarrollo de su lectoescritura en las clases de Lengua y Literatura de Primero Bachillerato?

Tabla 3*Desarrollo de lectoescritura en los estudiantes*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	4	10
De acuerdo	17	42
En desacuerdo	11	28
Totalmente en desacuerdo	8	20
Total	40	100

Nota. En esta tabla se observa que en las clases de Lengua y Literatura si se propicia la lectoescritura, sin embargo, se debe propiciar de mejor manera.

Gráfico 2*Desarrollo de lectoescritura en los estudiantes*

Análisis e interpretación: Del 100% de encuestados el 10% responde que está totalmente de acuerdo con que se propicia el desarrollo de su lectoescritura en las clases de Lengua y Literatura; 42% está de acuerdo; 28% en desacuerdo y el restante 20% totalmente en desacuerdo. Las respuestas tienen posiciones diversas,

posiblemente la concepción del nivel de lectoescritura requiere mayor comprensión y sobre todo asimilarlo desde la óptica de la utilidad para el presente año lectivo y a futuro que es lo fundamental pues, adquirir habilidades de lectura y escritura es perenne.

3. ¿Los docentes de Lengua y Literatura emplean diversidad de herramientas y recursos como el cómic para hacer el aprendizaje más dinámico e innov

Tabla 4

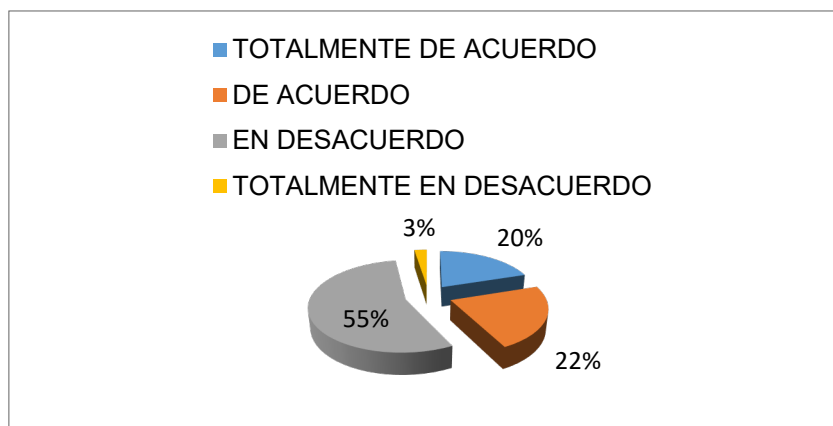
Los docentes emplean diversidad de herramientas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	20
De acuerdo	9	22
En desacuerdo	22	55
Totalmente en desacuerdo	1	3
Total	40	100

Nota. En esta tabla se observa que los docentes para la enseñanza de la lectoescritura utilizan pocas herramientas.

Gráfico 3

Los docentes emplean diversidad de herramientas



Análisis e interpretación: Del total de encuestados el 20% responde que está totalmente de acuerdo con que los docentes de Lengua y Literatura emplean diversidad de herramientas y recursos; 22% está de acuerdo; 55% en desacuerdo y el restante 3% totalmente en desacuerdo. La percepción de los estudiantes respecto a esta interrogante, en su mayoría, cuestionan el empleo de herramientas y estrategias que aporten al aprendizaje, este aspecto es necesario considerar a fin de que la percepción sea positiva en la totalidad de los estudiantes, esto se logra con revisión de la planificación y ejecución del proceso.

4. ¿Es pertinente o coherente una propuesta de insertar el cómic para el desarrollo de la lectoescritura?

Tabla 5

Es pertinente insertar el cómic para lectoescritura

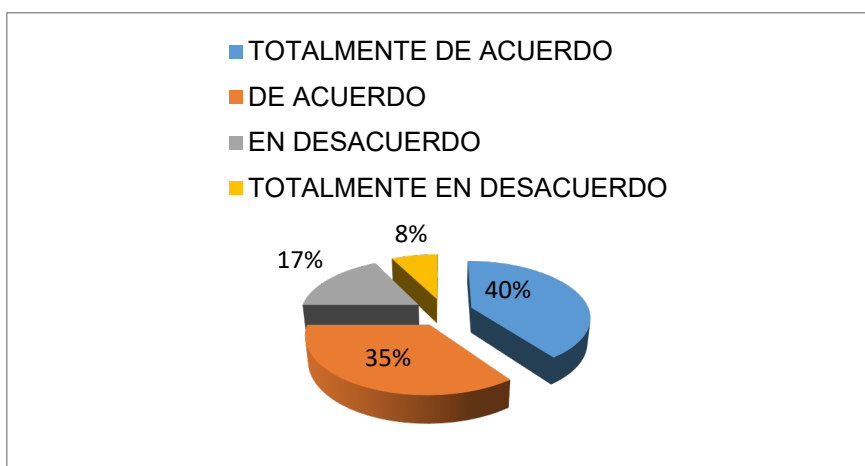
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	16	40

De acuerdo	14	35
En desacuerdo	7	17
Totalmente en desacuerdo	3	8
Total	40	100

Nota. En esta tabla se observa que mayoritariamente los estudiantes están de acuerdo que se incluya el cómic como método para el desarrollo de la lectoescritura.

Gráfico 4

Es pertinente insertar el cómic para lectoescritura



Análisis e interpretación: Ante la interrogante si es pertinente una propuesta de insertar el cómic para el desarrollo de la lectoescritura, el 40% responde que está totalmente de acuerdo; 35% está de acuerdo; 17% en desacuerdo y el restante 8% totalmente en desacuerdo. La percepción de los estudiantes respecto a esta interrogante, en su mayoría, cuestionan el empleo de herramientas y estrategias que aporten al aprendizaje, este aspecto es necesario considerar a fin de que la percepción sea positiva en la totalidad de los estudiantes, esto se logra con revisión de la planificación y ejecución del proceso.

5. ¿Qué elementos cree usted que debe contener la propuesta didáctica basada en el cómic para el fortalecimiento de la lectoescritura?

Tabla 6

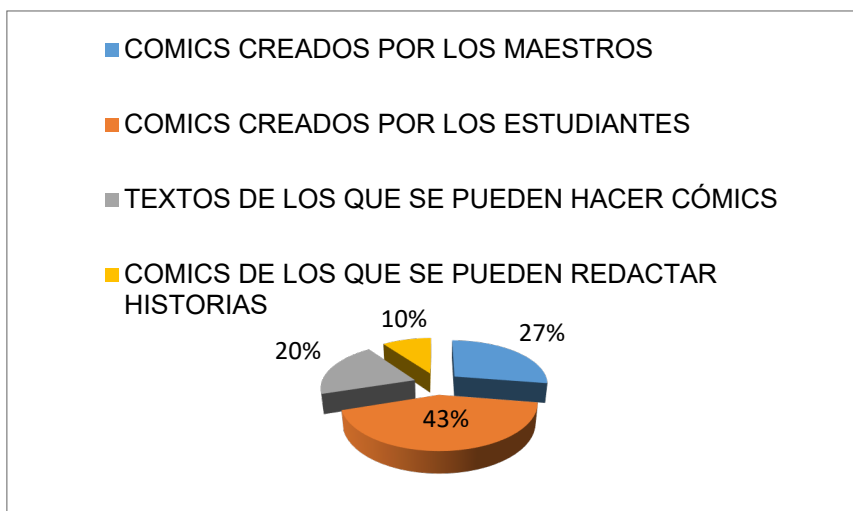
Elementos de la propuesta didáctica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cómics creados por los maestros	11	27
Cómics creados por los estudiantes	17	43
Textos de los que se pueden hacer cómics	8	20
Cómics de los que se pueden redactar historias	4	10
Total	40	100

Nota. En esta tabla se puede observar cómo los estudiantes valorarían sus propios trabajos y creaciones del cómic.

Gráfico 5

Elementos de la propuesta didáctica



Análisis e interpretación: Las respuestas ante la interrogante sobre los elementos que debe tener la propuesta didáctica, el 27% responde que debe tener cómics creados por los maestros; 43% cómics creados por los estudiantes; 20% textos de los que se pueden hacer cómics y 10% cómics de los que se pueden redactar historias. Los estudiantes, en su mayoría adoptan una posición orientada al desarrollo de su creatividad, todos, en mayor o menor medida, están de acuerdo con la aplicación del cómic para el desarrollo de sus habilidades de lectoescritura.

6. ¿El cómic es una herramienta que ayuda a sus habilidades de lectoescritura?

Tabla 7

El cómic ayuda al desarrollo de lectoescritura

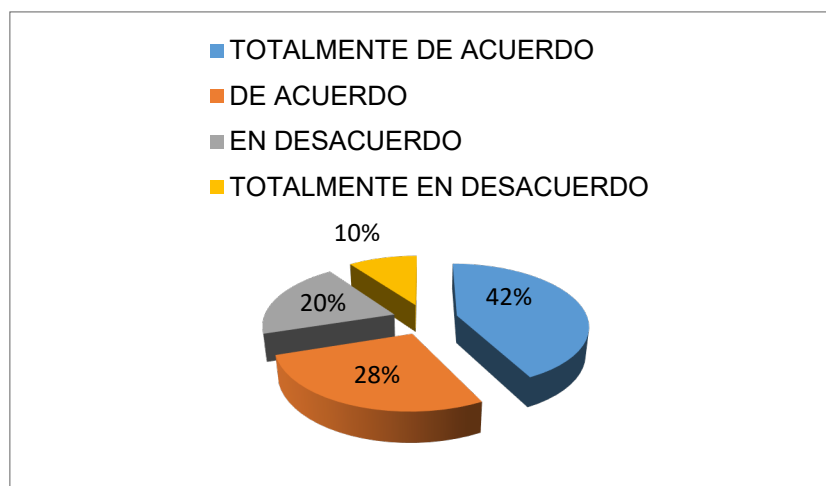
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	17	42

De acuerdo	11	28
En desacuerdo	8	20
Totalmente en desacuerdo	4	10
Total	40	100

Nota. En esta tabla podemos determinar que el cómic si ayuda a mejorar la lectoescritura.

Gráfico 6

El cómic ayuda al desarrollo de lectoescritura



Análisis e interpretación: Ante la interrogante si el cómic es una herramienta que ayuda a sus habilidades de lectoescritura, el 42% responde que está totalmente de acuerdo; 28% está de acuerdo; 20% en desacuerdo y el restante 10% totalmente en desacuerdo. Las respuestas permiten evidenciar que los estudiantes ven al cómic como una herramienta útil, que favorece el desarrollo de sus habilidades, lo que corresponde es aplicarlo de manera dinámica, congruente con lo que señala el currículo de la asignatura de Lengua y Literatura para Primer Año de Bachillerato.

7. ¿Qué le gustaría que le enseñen para analizar cómics que mejoren su habilidad de lectoescritura?

Tabla 8

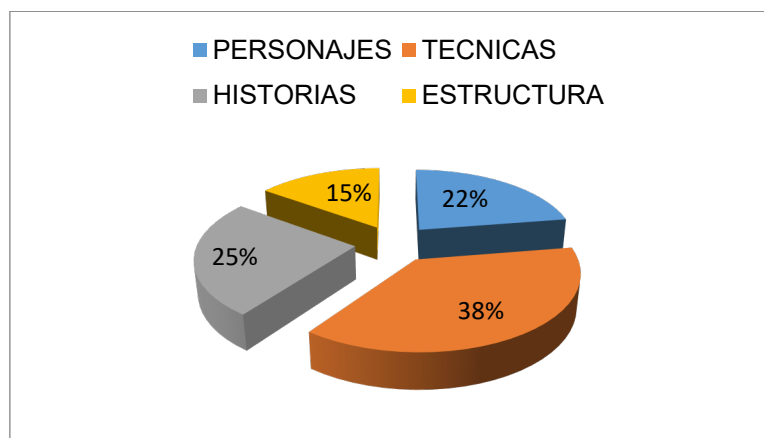
Elementos que se deben enseñar para analizar cómics

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Personajes	9	22
Técnicas	15	38
Historias	10	25
Estructura	6	15
Total	40	100

Nota. En esta tabla se puede observar que para enseñar el cómic todos los elementos son de mucha importancia.

Gráfico 7

Elementos que se deben enseñar para analizar cómics



Análisis e interpretación: Del 100% de estudiantes encuestados, el 22% responde que le gustaría que le enseñen personajes para analizar cómics; 38% técnicas; 25% historias y el restante 15% estructura. Las respuestas hacen notar que los docentes de Primer Año de Bachillerato muestran interés en aprender los aspectos

que permitan introducir el cómic como herramienta para el tratamiento de la asignatura de Lengua y Literatura y, sobre todo, favorezcan el desarrollo de la lectoescritura

8. ¿Con el empleo de herramientas como el cómic su habilidad de lectoescritura mejorará?

Tabla 9

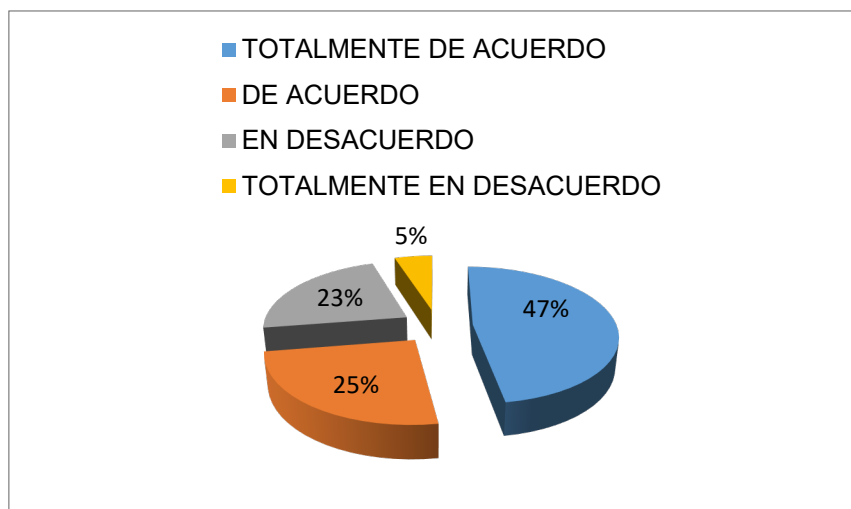
Con el uso de cómics mejorará su habilidad de lectoescritura

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	19	47
De acuerdo	10	25
En desacuerdo	9	23
Totalmente en desacuerdo	2	5
Total	40	100

Nota. Los estudiantes manifiestan estar de acuerdo que le cómic ayuda en la lectoescritura.

Gráfico 8

Con el uso de cómics mejorará su habilidad de lectoescritura



Análisis e interpretación: Del total de encuestados el 47% responde que está totalmente de acuerdo que con el empleo de herramientas como el cómic su habilidad de lectoescritura mejorará; 25% está de acuerdo; 23% en desacuerdo y el restante 5% totalmente en desacuerdo. Los estudiantes, con sus respuestas hacen prever que hay diversidad de opiniones, sin embargo, la mayoría se decanta por apoyar la herramienta en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de sus habilidades, la intención de la investigación es hacer que todos los estudiantes sean partícipes de las ventajas de la utilización del cómic como herramienta educativa.

9. ¿Al emplear el cómic en Lengua y Literatura se desarrolla su creatividad y se favorece su habilidad de lectoescritura.

Tabla 10

Con el uso de cómics se desarrolla la creatividad

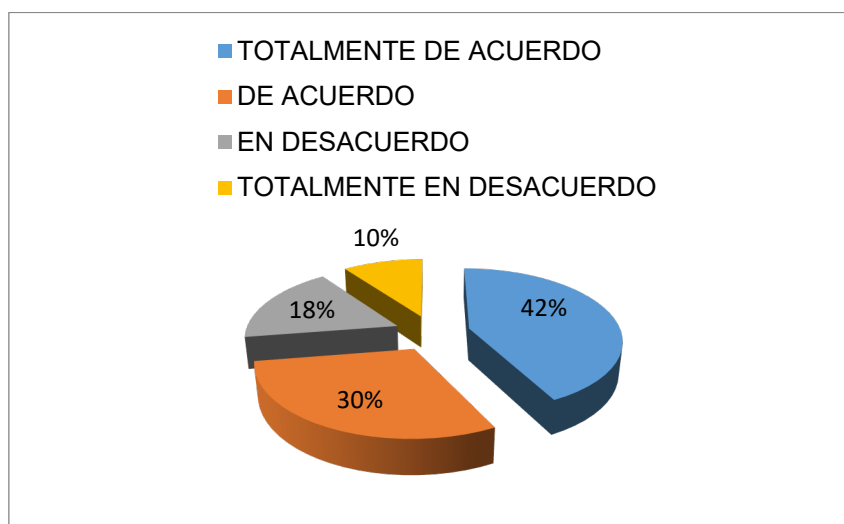
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------------	------------	------------

Totalmente de acuerdo	17	42
De acuerdo	12	30
En desacuerdo	7	18
Totalmente en desacuerdo	4	10
Total	40	100

Nota. En esta tabla se observa que los estudiantes manifiestan que el cómic ayudará también en su creatividad, como habilidad para la vida.

Gráfico 9

Con el uso de cómics se desarrolla la creatividad



Análisis e interpretación: Del total de estudiantes encuestados, el 42% responde que está totalmente de acuerdo que al emplear el cómic en Lengua y Literatura se desarrolla su creatividad y se favorece su habilidad de lectoescritura; 30% está de acuerdo; 18% en desacuerdo, y el restante 10% totalmente en desacuerdo. Los estudiantes, con sus respuestas permiten notar que acogen a modalidades que ponen de relieve la creatividad para su aprendizaje.

10. ¿Se deben implementar talleres en los que haya capacitación a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa San Pío

X de la ciudad de Ambato para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura?

Tabla 11

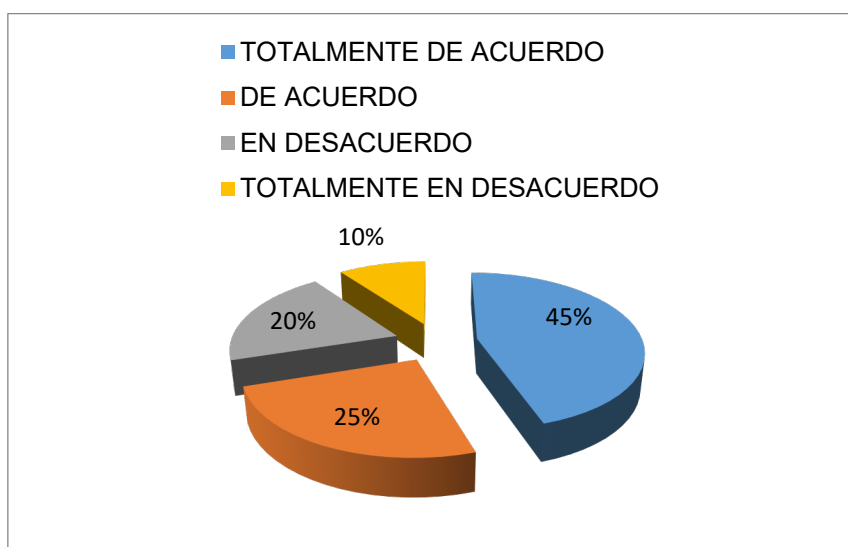
Deben implementarse talleres de capacitación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	18	45
De acuerdo	10	25
En desacuerdo	8	20
Totalmente en desacuerdo	4	10
Total	40	100

Nota. En esta tabla se puede observar que los estudiantes manifiestan que se deben impartir talleres para poder desarrollar el cómic.

Gráfico 10

Deben implementarse talleres de capacitación



Análisis e interpretación: Del 100% de estudiantes encuestados, el 45% responde que está totalmente de acuerdo con la implementación de talleres que usen al cómic como herramienta que desarrolle las habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura; 25% está de acuerdo; 20% en desacuerdo, y el restante 10% totalmente en desacuerdo. Los estudiantes, con sus respuestas muestran predisposición y apertura a participar en eventos que propicien el uso adecuado del cómic como herramienta educativa que favorezca su desarrollo de habilidades de lectoescritura.

Capítulo cuatro

Propuesta de implementación de Talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura

4.1 Propuesta de implementación de Talleres para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura

Se ejecutaron cinco talleres con los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Pio X” en la asignatura de Lengua y Literatura, se detallan a continuación:

Taller 1

Título

El cómic, historia y utilidad en la lectoescritura



Objetivo

Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje (Mineduc, 2016).

Duración

1 semana (dos horas clase)

Proceso metodológico

1. Leer el siguiente extracto, tomado de <http://kmk.gipuzkoakultura.eus>

HISTORIA DEL CÓMIC

El origen del cómic está influido por las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en que se origina. Su historia se relaciona con la imprenta y la caricatura.



Hay algunos autores que dicen que el cómic ya existió en la prehistoria en las pinturas rupestre y en los jeroglíficos egipcios. Pero en realidad es hacia el año 1800 cuando se empiezan a escribir historietas ilustradas pero aún no de la forma actual (globos bocadillos). El primer cómic, tal como hoy lo conocemos, aparece en 1895 en un periódico de Nueva York. El primer personaje es YELLOW KID que representa a un pillastre con los dientes separados y vestido con un camisón de dormir.

En España las historietas no se popularizaron tanto como en otros países. Los cómics españoles surgieron de la revista TBO (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España). En dicha publicación aparecieron personajes tan conocidos por vuestros abuelos como el profesor Franz de Copenhague, que tampoco aprobó nunca las matemáticas o la familia Ulises. Otra famosa revista dedicada al humor fue Gran Pulgarcito. Incluso había una revista dedicada a chicas que se llamaba Lily. Las historietas de aventuras fueron bastante populares durante los años 50-70. A diferencia de los superhéroes americanos, nuestros héroes pretendían ser históricos. El Guerrero del Antifaz empezó a editarse en 1943. Es, por tanto, nuestro primer héroe enmascarado. Otro de los personajes es El Capitán Trueno, que corre numerosas aventuras al lado de sus inseparables amigos Goliat y Crispín. Por otro lado, José Escobar (1908) nos dio personajes eternos como Carpanta o Zipi y Zape. Posteriormente aparece Manuel Vázquez (1930) que fue el creador de Las hermanas Gilda y La familia Cebolleta. Por supuesto, no podemos olvidar a Francisco Ibáñez (1936) que dio vida, en 1958, a los inmortales Mortadelo y Filemón.

Fuera de nuestras fronteras destacan otros historietistas como Quino, el argentino conocido por el famoso personaje de Mafalda, el francés René Goscinny por sus personajes de Astérix y Obélix y el estadounidense Stan Lee creador, junto a otros, de los actuales personajes de superhéroes de los cómics de Marvel.



2. Formar equipos de trabajo (de cuatro integrantes)
3. Resaltar ideas principales, secundarias, términos desconocidos
4. Responder el cuestionario de evaluación
5. Exponer en plenaria las respuestas, consolidarlas con retroalimentación del docente.

Evaluación

Luego de leer el texto de la actividad anterior, responda en equipos de trabajo

1. ¿Cuál se considera el primer personaje de cómic de la historia?

- A. El que aparecía en las pinturas rupestres.
- B. El pillastre con dientes separados y camisón de dormir.
- C. El Guerrero del Antifaz.
- D. Carpanta

2. ¿Por qué en España se llaman tebeos a los cómics?
- A. Porque decidió ponerse un término más español.
 - B. Porque el historietista Manuel Vázquez lo puso.
 - C. Porque el término resultó de la unión de té y veo.
 - D. Porque el término surgió del título de una revista española.
3. Leyendo este texto aprendemos...
- A. a conocer más acerca de la historia de los cómics y los tebeos.
 - B. cuál es el papel que juegan los cómics en la sociedad de algunas ciudades.
 - C. cuál fue el personaje de cómic más relevante de la historia.
 - D. algo de historia sobre la literatura española del s. XIX.
4. Algunas revistas españolas dedicadas al humor fueron:
- A. Goliat, Gran Pulgarcito y Mafalda.
 - B. Lily, Gran Pulgarcito y TBO.
 - C. Carpanta, Ulises y TBO.
 - D. Crispín, Lily y TBO.
5. Según el texto YELLOW KID era un pillastre con dientes separados y camisón.
- ¿Cuál crees que es el significado del término pillastre?
- A. Honesto.
 - B. Pícaro.
 - C. Joven.
 - D. Ingenuo.

Taller 2

Título

Estructura del cómic para la lectoescritura



Objetivo

Identificar la estructura del cómic como herramienta que favorece la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pio X".

Duración

1 semana (dos horas clase)

Proceso metodológico

1. Disertación del docente sobre la estructura del cómic
2. Presentación de estilos de cómic, herramientas y temáticas sobre las que se pueden efectuarlos
3. Presentación de ejemplos de cómic
4. Plenaria con preguntas e inquietudes de estudiantes
5. Actividad en equipos de trabajo para elaborar un organizador gráfico que resuma la estructura y utilidad del cómic para favorecer la lectoescritura

Evaluación

Se valorará la participación en la plenaria y en la presentación de los organizadores gráficos del tema en estudio.

Taller 3

Título

Uso del cómic en el proceso educativo de Lengua y Literatura



Objetivo

Emplear la herramienta del cómic como elemento de aprendizaje de Lengua y Literatura con los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Pio X".

Duración

1 semana (dos horas clase)

Proceso metodológico

1. Distribución de los estudiantes en equipos de trabajo
2. Análisis de diferentes cómics, de diferentes épocas y temáticas facilitadas por el docente.
3. Explicación del docente de la importancia y aplicación del cómic en el proceso educativo
4. Preparación de una presentación sobre la temática de estudio
5. Plenaria con las exposiciones de los estudiantes
6. Actividad de retroalimentación para extraer las conclusiones del tema estudiado

Evaluación

Se valorará la participación en la plenaria y en la exposición del tema en estudio.

Taller 4

Título

Diseño de cómic en base al estudio de Lengua y Literatura



Objetivo

Emplear la herramienta del cómic como elemento de aprendizaje de Lengua y Literatura con los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Pio X”.

Duración

1 semana (dos horas clase)

Proceso metodológico

1. Análisis de la información del Texto de Lengua y Literatura de Primer Año de Bachillerato.

EL LIBRO ELECTRÓNICO

Los adultos firan de Internet

Los adultos firan de Internet atraídos por la fotografía digital, el envío de correos y la observación de videos. El auge de los dispositivos portátiles y los teléfonos inteligentes (smartphones) han contribuido notablemente en la expansión de la digitalización. Estancado o en fase decadente está la utilización del correo electrónico, el chat, los foros y blogs, la búsqueda de información general y la entrada en mundos virtuales, según el estudio La sociedad de la información en España 2010, elaborado por la Fundación Telefónica. En el polo contrario, los jóvenes están empezando a abandonar algunos de los canales de comunicación del mundo digital, como el correo electrónico o los mensajes SMS. Ahora se decantan por las redes sociales como la herramienta favorita para comunicarse con sus amigos. «España es ya una sociedad digital», proclamó ayer el presidente de Telefónica,

César Alierta, durante la presentación del informe que traza un dibujo preciso sobre el estado de las tecnologías de la información y la comunicación. Los internautas son ya casi 27 millones (el 64,2 de la población española, un 7% más que en 2009) y dos de cada tres acceden a diario a la red (el 13,3% más). Este crecimiento se apoya en la expansión de la banda ancha fija (el año pasado superaban los 10 millones de accesos, con una subida del 8,3% y llegaba a la mitad de los hogares) y en el uso cada vez más habitual del celular para acceder a internet.

Gómez, Rosario. (2011). Los adultos firan de Internet. Extraído el 30 de junio de 2015 desde: www.elpais.com (adaptación).



2. Cada estudiante redacta un resumen de la lectura
3. Los alumnos en forma individual, diseñan un cómic relacionado con la temática de la lectura
4. Plenaria con las exposiciones de los trabajos de los estudiantes
5. Actividad de retroalimentación para extraer las conclusiones del tema estudiado

Evaluación

Se valorará mediante coevaluación y heteroevaluación la exposición de los cómics elaborados

Taller 5

Título

Diseño de cómic con base en la propia creatividad



Objetivo

Emplear la herramienta del cómic como elemento de aprendizaje de Lengua y Literatura mediante creaciones propias de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Pio X”.

Duración

1 semana (dos horas clase)

Proceso metodológico

1. Organización de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en equipos de trabajo
2. Diseño de un bosquejo de la temática y estructura del cómic a elaborar, el tema es libre y surge de la creatividad del equipo de trabajo
3. El equipo redacta la historieta a la que se refiere el cómic
4. Los alumnos diseñan su cómic original
5. Plenaria con las exposiciones de los trabajos de los estudiantes
6. Actividad de retroalimentación para extraer las conclusiones del tema estudiado

Evaluación

Se valorará mediante coevaluación y heteroevaluación la exposición de los cómics elaborados.

Conclusiones

Se han arribado a las siguientes conclusiones:

La realización de la investigación permite evidenciar una clara incidencia del empleo del cómic como herramienta didáctica en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de Primer Año de Bachillerato con soporte de la asignatura de Lengua y Literatura, eso lo demuestran los resultados de la investigación de campo, la mayoría de encuestados optan por una herramienta didáctica (como el cómic) como un recurso útil que aporta beneficios en el aprendizaje.

Asimismo, las entrevistas y encuestas efectuadas con docentes y estudiantes de la Unidad Educativa "Pio X" obtienen como resultado que el cómic es una herramienta útil, que deben desarrollarse actividades y/o talleres que potencien la lectoescritura de los estudiantes con uso de dicha herramienta, los participantes en la investigación de campo están predispuestos a participar en actividades relacionadas con el empleo del recurso didáctico como el cómic.

Se concluye que los docentes son los responsables de garantizar un eficiente proceso de enseñanza aprendizaje y el adecuado uso de herramientas como el cómic, para ello deben diseñar una planificación acorde a los requerimientos del currículo y ejecutarlo de manera adecuada; la planificación comprende el análisis de los elementos curriculares, destrezas con criterio de desempeño a desarrollar y métodos, así como estrategias a usar de manera que se ejecute un proceso dinámico, acorde a los requerimientos de la evolución de la sociedad.

De la misma manera, se arriba a la conclusión que los estudiantes de Primer Año de Bachillerato, están predispuestos a participar en talleres que les permitan acceder a información con soporte en el cómic y que desarrollen sus habilidades de

lectoescritura. Los docentes de este año de Bachillerato muestran interés en un proceso interactivo

Recomendaciones

La Universidad debe seguir propiciando espacios de investigación porque permiten poner a los estudiantes en contacto con la realidad que se desenvuelven, identificar aspectos a mejorar y actuar en consecuencia, poniendo en práctica lo aprendido teóricamente.

La Unidad Educativa “San Pio X”, participe del estudio, debe acogerlo de manera que sirva para potencializar el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en Primer Año de Bachillerato y, de ser posible, adaptarlo y aplicarlo en otros años a fin de dar la mejor utilidad a la investigación efectuada.

Los estudiantes deben asimilar que los empleos de herramientas educativas requieren de una preparación e involucramiento adecuado que lleve al éxito su aprendizaje, que este sea significativo con el soporte de una planificación curricular eficientemente realizada y respaldo de los padres de familia/representantes.

Las limitaciones de la investigación están principalmente en los problemas que se presentan en la cotidianidad del proceso de enseñanza – aprendizaje; esto es el poco o ningún interés que aporten los estudiantes a su desempeño. Por otro lado, se pueden ampliar los estudios investigativos con otras herramientas afines al cómic y se puede auscultar el impacto de la presente investigación en futuros análisis.

Referencias

- Ayala García, Patricia (2019). *El lenguaje del cómic empleado en procesos educativos de lectura y escritura*. Buenos Aires. McGrawHill.
- Carranza, Carlos Duval (2018). *La utilización de la memoria para almacenar conocimientos*. Bogotá. LNS
- Corral, J. (2018) *La educación. Teorías educativas*. Madrid. Morata.
- Cosios, J. (2012) *La lectura como proceso de interpretación de las ideas en las actividades escolares*. Bogotá. LNS.
- Durán, José Antonio (2017) *Métodos pedagógicos para desarrollar las habilidades de lectoescritura*. México. KAPELUZ.
- Entwistle, Noel (2018). *Desarrollo de las habilidades de lectoescritura desde tempranas edades*. Madrid. UBEC
- Fernández García, J. (2017) *Leer y escribir con sentido*. México. KAPELUZ
- Flores Gil, Rita (2017) *Estrategias para desarrollar correctamente el arte de leer el cómic*. Buenos Aires. Paidós.
- Griño, María. (2015). *Fomentar el hábito lector a través del cómic*. Barcelona. UNIR.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2923/MariaCintia_Gri%C3%B1o_Nolla.pdf?sequence=1
- Hernández, Nesly. (2019) *El cómic en la didáctica de la escritura: una experiencia con estudiantes de Séptimo Bachillerato de un Colegio público de Florida Blanca*. Bucaramanga. UNAB.
- Hernández Sampieri, Roberto (2014) *Metodología de la Investigación Científica*. México. McGrawHill.

- Howe, (2011). *El cómic como lenguaje para la diversión y educación de todas las generaciones*. México. SANTILLANA.
- Izquierdo, Andrés; Tejedor, Juan. (2017) *El cómic como herramienta didáctica en los procesos de lectoescritura de los estudiantes de nivel elemental (A1) de Inglés de la Licenciatura en lenguas modernas de la Pontificia Universidad Javeriana*. Bogotá. Departamento de Lenguas Modernas.
- Jiménez Arriagada, Victoria, Bañales-Faz, Gerardo, & Lobos-Sepúlveda, María Teresa. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25(85), 375-393. Epub 17 de agosto de 2020. Recuperado en 02 de mayo de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200375&lng=es&tlng=es.
- Milán, José Antonio (2017) *Los libros de texto y materiales complementarios para el desarrollo de habilidades*. Buenos Aires. KAPELUZ
- Mora Galeano, Viviana (2018) *Estrategias didácticas en el afianzamiento de la lectoescritura*. Bogotá. UNAB.
- Oropeza Acosta, Eduardo (2018) *La lectura como medio de difusión de las ideas. Análisis comparativo*. Buenos Aires. McGrawHill
- Ostria, Mauricio (2019). *La crisis del libro; prácticas literarias y cambios culturales profundos*. Madrid. UBEC
- Paré, Charlène; Soto-Pallarés, Carmen (2017) El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria Ocnos: *Revista de Estudios sobre Lectura*, vol. 16, núm. 1, pp. 134-143 Universidad de Castilla-La Mancha Cuenca, España
- Parra Rojas (2017) *La lectoescritura como goce literario. Una visión desde la enseñanza y el aprendizaje*. Bogotá. Graó.

- Rodríguez Diéguez (2018) *El cómic y su utilización Didáctica. Una visión holística*. México. McGrawHill.
- Sarango Jaramillo, C. G. (2020). Proyecto lectura y escritura y su incidencia en los procesos de formación lectora en estudiantes de bachillerato. *Revista Cognosis*, 5(2), 103-108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i2.1777>
- Sarango, C. & Vásquez, A. (2018). *Leer para crear: una alternativa para enseñar a leer*. Revista para el Aula, edición 28. Loja
- Sillero, Sandra (2018) *Procesos de reforzamiento de la lectura y escritura en estudiantes de educación secundaria*. México. Graó
- Tapia, Alba (2018). *El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en Educación Primaria desde la plástica*. Cantabria. UC.
- Villa-Castro, T., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva*. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 485-511. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.343>
- Zayas (2017) *Habilidades de lectura y escritura en el proceso de enseñanza – aprendizaje*. Madrid. Morata

Apéndice

Anexo



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TITULACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO X

1. ¿Considera importante un adecuado manejo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

2. ¿Qué ventajas identifica Usted con el uso adecuado de estrategias como el cómic para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

3. ¿Considera que estrategias diversas como el cómic pueden facilitar el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

4. ¿Qué opinión le merece el cómic utilizado como herramienta educativa?

5. ¿Se puede afirmar que hay incidencia del cómic en la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato?

GRACIAS

Anexo 2

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TITULACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO X

Objetivo:

Obtener información acerca de la incidencia del cómic en la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa San Pío X de la ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2021/2022.

Instrucciones:

- Se efectúa una investigación para mejorar la calidad del proceso, en base al criterio de docentes y estudiantes; por lo tanto, se solicita responder el cuestionario de la forma más veraz y responsable.
- Lea detenidamente antes de contestar.
- Escoja una alternativa de respuesta para cada pregunta

Cuestionario:

1. ¿Cómo calificaría su nivel de lectoescritura?

Muy Bien ()

Bien ()

Mal ()

Muy Mal ()

2. ¿Se propicia el desarrollo de su lectoescritura en las clases de Lengua y Literatura de Primero Bachillerato?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

3. ¿Los docentes de Lengua y Literatura emplean diversidad de herramientas y recursos como el cómic para hacer el aprendizaje más dinámico e innovador?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

4. ¿Es pertinente o coherente una propuesta de insertar el cómic para el desarrollo de la lectoescritura?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

5. ¿Qué elementos cree usted que debe contener la propuesta didáctica basada en el cómic para el fortalecimiento de la lectoescritura?

Cómics creados por los maestros ()

Cómics creados por los estudiantes ()

Textos de los que se pueden hacer cómics ()

Cómics de los que se pueden redactar historias ()

6. ¿El cómic es una herramienta que ayuda a sus habilidades de lectoescritura?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

7. ¿Qué le gustaría que le enseñen para analizar cómics que mejoren su habilidad de lectoescritura?

Personajes ()

Técnicas ()

Historias ()

Estructura ()

8. ¿Con el empleo de herramientas como el cómic su habilidad de lectoescritura mejorará?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

9. ¿Al emplear el cómic en Lengua y Literatura se desarrolla su creatividad y se favorece su habilidad de lectoescritura?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

10. ¿Se deben implementar talleres en los que haya capacitación a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa San Pío X de la ciudad de Ambato estarán capacitados para emplear el cómic y favorecer la habilidad de lectoescritura?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN