



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA
EN LOS ESTUDIANTES DE 3º DE BACHILLERATO TÉCNICO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo

Autor:

Caiza Toaza Jonathan Paul

Tutora

Msc. Soraya Toro Santacruz

QUITO – ECUADOR

2021

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO

Yo, Caiza Toaza Jonathan Paul, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 3ro DE BACHILLERATO TÉCNICO”, como requisito para optar al grado de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo. y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 25 días del mes de enero de 2022, firmo conforme:

Autor: Jonathan Paul Caiza Toaza



Firma:

Número de Cédula: 1722074869

Dirección: Pichincha, Mejía, Machachi, Urbanización Santa Inés

Correo electrónico: paulcaiza1991@hotmail.com

Teléfono: 0998114676

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 3ro DE BACHILLERATO TÉCNICO" presentado por Caiza Toaza Jonathan Paul, para optar por el Título Magister en Innovación y Liderazgo Educativo,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ciudad, Quito 25 de enero del 2022

Msc. Soraya Toro Santacruz

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo., son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ciudad, Quito 25 de enero 2022



Caiza Toaza Jonathan Paul

1722074869

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 3ro DE BACHILLERATO TÉCNICO, previo a la obtención del Título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ciudad, Quito 25 de enero de 2022



Firmado electrónicamente por:
**JUAN CRISTOBAL
PAREDES
BAHAMONDE**

Msc. Juan Cristóbal Paredes Bahamonde

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**ELOISA
JACQUELINE
ALTAMIRANO VACA**

Msc. Eloísa Jacqueline Altamirano Vaca

VOCAL

.....
Msc. Soraya Elizabeth Toro Santacruz

VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a Dios por ser mi guía espiritual, y a todos mis familiares y amigos que me incentiva a seguir este hermoso camino que es la educación

Jonathan Paul Caiza

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo refleja mi esfuerzo constante para cumplir esta meta. Agradezco a mi Tutora, Msc. Soraya Toro Santacruz, por todo el apoyo y asesoramiento brindado para culminar este trabajo de investigación y a la Universidad Tecnológica Indoamérica por ser una institución que brinda una educación de excelencia.

Jonathan Paul Caiza

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN EJECUTIVO	13
ABSTRACT	14
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	8
Formulación del problema	9
Hipótesis	11
Destinatarios del proyecto	11
Objetivos	12
CAPÍTULO I	13
MARCO TEÓRICO	13
Desarrollo teórico del objeto y campo	16
Lectura	17
<i>Definición</i>	18
<i>Proceso de la lectura</i>	20
<i>Trascendencia de la lectura</i>	21
<i>La lectura en el proceso educativo</i>	21
<i>La lectura desde la perspectiva constructivista.</i>	22
<i>Fomento de la lectura</i>	23
Hábitos de lectura	25
<i>Factores que inciden en el desarrollo del hábito lector</i>	26

<i>Estrategias para el fomento del hábito lector</i>	27
<i>Recursos didácticos para el fomento del hábito lector</i>	30
Los comics	31
<i>Definición de comic</i>	31
<i>Nacimiento del comic</i>	33
<i>Elementos del cómic</i>	34
<i>Elementos visuales del comic</i>	36
<i>Elementos verbales del comic</i>	38
<i>Elementos simbólicos del comic</i>	40
Cómic digital	41
<i>El Comic en el aula de clase</i>	42
<i>Proceso didáctico de la implantación del cómic en el aula</i>	43
<i>El Comic como estrategia pedagógica</i>	46
<i>El cómic como herramienta didáctica de aprendizaje</i>	48
<i>El comic como oportunidad de motivación y aprendizaje</i>	49
<i>El Comic como recurso digital para el fomento del hábito lector</i>	49
CAPÍTULO II	52
DISEÑO METODOLÓGICO	52
Enfoque y diseño de la investigación	52
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	53
Operacionalización del objeto y campo de estudio	54
Proceso de recolección de los datos	60

<i>Valoración de la aplicación de recursos por parte de los docentes para el fomento del hábito lector</i>	61
<i>Valoración de la población estudiantil</i>	61
<i>Confiabilidad del instrumento</i>	61
Análisis y procesamiento de la información	66
CAPÍTULO III	78
PRODUCTO	78
Nombre de la propuesta	78
Definición del tipo de producto	78
Objetivo	78
Estructura de la propuesta	79
Validación de la propuesta	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
Conclusiones	92
Recomendaciones	93
BIBLIOGRAFÍA	94
ANEXOS	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra	53
Tabla 2 Variable independiente; Comics como recurso digital pedagógico	54
Tabla 3 Variable dependiente; Fomento de la lectura en estudiantes	57
Tabla 4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	60
Tabla 5 Resultados de valoración de cuestionario a estudiantes	62
Tabla 6 Resultados de valoración de cuestionario a docentes	64
Tabla 7 Elementos	66
Tabla 8 Características	68
Tabla 9 Uso pedagógico	70
Tabla 10 Tipos	72
Tabla 11 Frecuencia	74
Tabla 12 Preferencia	75
Tabla 13 Estrategias que conforman la propuesta	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas	10
Gráfico 2 Utilización didáctica del cómic	46
Gráfico 3 Elementos	66
Gráfico 4 Características	68
Gráfico 5 Uso pedagógico	70
Gráfico 6 Tipos	72
Gráfico 7 Frecuencia	74
Gráfico 8 Preferencia	76

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

TEMA: EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 3^{ro} DE BACHILLERATO TÉCNICO

AUTOR: Caiza Toaza Jonathan Paul

TUTORA: Msc. Soraya Toro Santacruz

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el uso del comic como recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía, durante el periodo académico 2021. La hipótesis de estudio fue “Se usan los comics como un recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico”. Para ello la investigación fue desarrollada empleando el paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, del tipo descriptiva, trabajando con una población de 37 estudiantes y seis docentes, a quienes se les aplicó dos encuestas empleando dos cuestionarios cerrados validados. Como resultado se destacó la receptividad positiva de los docentes frente a la aplicación de los comics digitales dentro del desarrollo de las clases de la asignatura de Lengua y Literatura de forma remota. Por su parte se identificó que no existía un gusto por la lectura por parte de los estudiantes, siendo la lectura un acto propio de la academia y no una actividad voluntaria y placentera. Se concluye que los elementos visuales, la presentación de los personajes, así como el uso de los elementos verbales y simbólicos del comic ayudan a mejorar la comprensión de las historias a la par de que llama la atención y fomentan la lectura en los estudiantes de Bachillerato técnico, sin embargo, solo la mitad de los docentes emplean este tipo de recursos en las actividades académicas. Con relación a los estudiantes la mayoría no practicaban la lectura con frecuencia, prefiriendo textos recreativos que textos escolares, siendo el tipo de recurso literario preferido los libros para jóvenes, leídos en la casa. Finalmente se procedió a elaborar una guía digital utilizando los comics como recurso para fomentar la lectura en estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico.

Palabras clave: Bachillerato técnico, Comics Digital, Fomento de la Lectura.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

THEME: THE COMIC AS A DIGITAL RESOURCE TO PROMOTE READING
IN THE STUDENTS OF 3RD OF TECHNICAL HIGH SCHOOL

AUTHOR: Caiza Toaza Jonathan Paul

TUTOR: Msc. Soraya Toro Santacruz

ABSTRACT

This research aimed to determine the use of comics as a digital resource for the promotion of reading in students of 3rd year of Technical Baccalaureate in "2 de Agosto" High School, located in Cutuglagua parish, Mejía canton, during the academic term 2021. The study hypothesis was "Comics are used as a digital resource for the promotion of reading in 3rd year technical high school students". To this end, the research was developed using the positivist paradigm, with a quantitative approach, of descriptive type, working with a population of 37 students and six teachers, to whom two surveys were applied using two validated closed questionnaires. As a result, the positive receptivity of teachers to the application of digital comics within the development of the classes of Language subject and Literature remotely was highlighted. On the other hand, it was identified that there was no interest for reading in the students, taking into account that reading is an act of the academy and not a voluntary and pleasant activity. It is concluded that the visual elements, the presentation of the characters, as well as the use of the verbal and symbolic elements of the comic help to improve the understanding of the stories while attracting attention and encouraging reading in High School students, however, only half of the teachers use this type of resources in academic activities. In relation to the students, most did not practice reading frequently, preferring recreational texts to school texts, being the preferred type of literary resource books for young people, read at home. Finally, a digital guide was developed using comics as a resource to encourage reading in 3rd year technical high school students.

KEYWORDS: Technical Baccalaureate, Digital comics, Promotion of reading.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La lectura es en sí, uno de los principales medios mediante el cual se puede captar la información, es “una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer” (Márquez A., 2017, pág. 3). Por lo tanto, el tener buenos hábitos de lectura es básico para el proceso de aprendizaje de cualquier persona, sin importar la edad, actividad que en la actualidad se ha ido perdiendo dentro los centros de enseñanza educativa. En este contexto la presente investigación es de importancia puesto que a través de su ejecución se espera desarrollar técnicas innovadoras que ayuden a fomentar la lectura.

El componente innovador y actual de la investigación subyace en el uso de recursos disponibles en las redes digitales, de manera precisa el comic. Este instrumento narrativo textual y visual ha cobrado importancia en la población adolescente en los últimos años, por lo que usar el interés desarrollado por la sociedad actual en este tipo de recursos puede beneficiar el incentivar la lectura, el hábito de leer y mejorar su capacidad de comprensión textual.

Bajo estas premisas el proyecto investigativo se sitúa en la línea de innovación y la sub línea del aprendizaje, ya que se propone buscar solución ante la problemática de poco desarrollo de la lectura en las poblaciones estudiantiles de bachillerato técnico, a

través de estrategias activas que fomenten los hábitos de lectura en los estudiantes de 3^o Bachillerato Técnico.

Poseer buenos hábitos de lectura permite a los estudiantes un mejor acceso al conocimiento, desarrollando a través de ella un pensamiento crítico, adquiriendo habilidades comunicacionales y expresivas al comprender lo que está leyendo y aplicarlo en su entorno social y educativo. Aunque la lectura no es la única forma de acceder al conocimiento, es uno de los medios más enriquecedores, potenciándolo y magnificándolo más que cualquier otro mecanismo existente.

Un hábito, es algo que se desarrolla por la repetición frecuente de una actividad, es una especie de costumbre de hacer algo, como lo señaló Aristóteles “los hábitos se engendran por las operaciones semejantes” siendo una virtud cuando son considerados como buenos rutinas o costumbres. Los hábitos de la lectura son adquiridos cuando se realiza la lectura frecuentemente de forma sistemática en horario preestablecido; o asistemática al leer cualquier texto sin importar la hora, su contenido, ni medio utilizado para leer. Los hábitos de lectura se fueron instaurando desde la aparición de la imprenta y la publicación de textos impresos, actividad que perdurará hasta que se produzcan textos y existan personas interesadas en leerlos.

Según un estudio realizado por (Ortega, 2018, pág. 11) se considera que existe el hábito de lectura “cuando existe una conducta originada por la constante repetición del acto de leer, y la persona lee por el placer de leer.” Es decir, un hábito de lectura es una costumbre que puede ser adquirida o formada como cualquier otra, en donde se predispone al sujeto al desarrollo de prácticas continuas y rutinarias, incentivándolo y eliminando aquellos factores que contravienen en la formación de estos.

La lectura es un instrumento para adquirir conocimientos y educarse mediante un proceso de interpretación y comprensión de un texto, sólo basta con conocer las letras o símbolos del alfabeto del idioma para realizar una descodificación eficiente y precisa e interpretarlos en conjunto al leerlos, ésta actividad de “leer” tiene sus inicios cuando el hombre primitivo comenzó a comunicar sus ideas utilizando dibujos y figuras para representarlas y así poder trasmitirle a otras personas visualmente su idea. Actualmente se ha desarrollado una cultura visual por así llamarla, que está presente en cualquier parte de nuestro entorno hacia donde se mire, en cualquier sitio hay una imagen que sin leerla transmite un concepto, un pensamiento o una idea, esta concepción de leer al descifrar un texto o imagen es utilizada en las aulas de clase donde el docente coloca figuras o imágenes llamativas con letras y frases para enseñar a través de ellas a los niños a leer captando su interés, motivándolos a aprender cada vez más contenido y de esta forma estimularlos a seguir leyendo.

Los docentes están obligados a utilizar varios tipos de lectura utilizando estrategias innovadoras de fácil acceso para los estudiantes dentro y fuera del aula de clase, que mejoren su comprensión lectora, por lo que recomienda que los alumnos a nivel de bachillerato lean en forma significativa donde se promueva la comprensión y el saber, puesto que;

al estar leyendo las células del cerebro se estimulan y se desarrolla mejor el pensamiento cognitivo, es decir, aumenta la capacidad de la mente para que los alumnos pueden incrementar su habilidad de la comprensión lectora, que reconozcan una idea principal de un tema, que sepan interpretar la idea principal del autor. (Vital, 2017)

De igual forma la investigación se considera pertinente al tener una relación directa con el aprendizaje de los jóvenes, o una estrategia digital educativa como lo señala el Plan Nacional para la promoción y estimulación de la lectura “José de la Cuadra”, a través de cuentos e ilustraciones.

Los cómics son parte de esta cultura visual al representar con figuras y textos historias reales o ficticias, es considerada una yuxtaposición de imágenes de una manera secuencial suministrando una información. La palabra cómic proviene del idioma inglés *comic*. Barbier 1993 la utiliza al referirse “a una manifestación física - historieta, webcómic, novela gráfica, tira cómica, tebeo-, alude a un lenguaje con unas características particulares, con sus propios elementos identificativos, algunos de los cuales comparte con otros lenguajes”. (Mayor, 2018, pág. 15). Que bien utilizadas pueden llegar ser un medio para que los niños y jóvenes adquieran el amor a la lectura desarrollando hábitos lectores, mejoren su ortografía y mejoren su nivel cultural y crítico.

En el contexto legislativo y normativo del Ecuador la Ley Orgánica de Cultura (2016), hace referencia en su Art. 120 sobre la creación de un Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura para lo cual podrá fomentar y promover fondos editoriales privados con el fin de promover la lectura. Así mismo en su art. 126 se hace énfasis en el deber del Sistema Nacional de Educación para el fomento de la lectura a través de concursos o mecanismos efectivos para el fomento de tan importante aspecto.

De igual forma se ratifica la pertinencia de la realización del presente trabajo investigativo por guardar relación con la campaña “Yo Leo” iniciada en el 2017 para promover y fortalecer la lectura en los estudiantes, docentes y dentro del núcleo

familiar alienándose a los planes del Ministerio de la Cultura y Patrimonio del Ecuador aplicado en cinco líneas de acción: la Fiesta del libro, Nuestras historias, Plan lector, Formación de mediadores y Red de bibliotecas escolares (Ministerio de Educación, s.f). Por otro lado, el código de la niñez y adolescencia se refiere en su artículo 58 al igual que los artículos 347 y 350 de la Constitución Nacional donde se indican que los niños y jóvenes deben recibir una educación de calidad y que en las estrategias didácticas se deben incorporar tecnologías innovadoras de información, igualmente se deben proporcionar a los niños y jóvenes ecuatorianos para alcanzar una educación de calidad recursos y materiales didácticos innovadores. (Asamblea Nacional, 2008)

Ecuador es un país que ha experimentado cambios a nivel educativo aplicando políticas para elevar la calidad de la educación en todos sus niveles, haciendo mayor hincapié en la Educación General Básica y en las líneas de investigación que emerge en la actualidad orientadas a desarrollar hábitos de lectura dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con el propósito de fortalecer y obtener competencias a través de la adquisición de habilidades y capacidades que no sólo sean meras operaciones comunicativas, sino que estas sean interpretativas, críticas de forma coherente y pertinente en los diferentes contextos.

En este contexto es relevante y oportuno para esta investigación destacar que, en el diseño curricular de Educación General Básica se menciona la lectura como un eje fundamental que debe ser habitual dentro de los procesos de adquisición de conocimientos, por lo cual se hace necesario plantear opciones que estén orientadas al desarrollo del hábito entre los estudiantes como una forma divertida y placentera, donde además aprenda divirtiéndose, ofreciéndoles para ello alternativas del diseño de

los textos y de los contenidos donde los docentes los puedan orientar en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la lectura.

En estudios realizados en torno al uso de los comics como una herramienta para el fomento de la lectura, se destacan la realizada por (Granada Dávila, 2018), en donde realizan una propuesta didáctica para el estímulo de la lectura y escritura de un grupo de estudiantes de bachillerato. Para ello se apoyan en el género literario de los comics debido a que a pesar que el estudiantado carece de interés o emoción por la lectura de contenidos académicos, experimentan placer y deleite al realizar la lectura de los comics como actividad creativa, reduciendo así la predisposición negativa por motivación, favoreciendo la interacción en el aula y el desarrollo del pensamiento creativo.

Otra investigación de interés fue la presentada por (Jiménez Arriaga & et al, 2020) en donde analizan el uso del cómic en el área de didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. En dicha investigación de enfoque documental, se analizó al comic contemplando sus características y la utilización didáctica de las mismas, logrando identificar que el comic es una de las herramientas de mayor eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite potenciar la alfabetización visual y mejorar las habilidades de lenguaje y literatura. Este fenómeno según refleja en su investigación se debe principalmente a que llama la atención de los lectores desmotivados a la par que va desarrollando el pensamiento creativo. Resaltan los autores, que, a pesar de ser una herramienta muy efectiva en la práctica pedagógica, es importante reconocer que la efectividad va acompañada de la formación y capacidad de los docentes de aplicar de manera adecuada el instrumento. La formación necesaria para el abordaje efectivo

de la metodología debe ser adquirida en la formación inicial o continua del docente mediante actividades que le permitan fomentar las habilidades de alfabetización visual.

Por su parte en el estudio desarrollado por (Piza Sandoval, 2018) explica que el contexto actual existe dificultad creciente en el área de lenguaje y literatura en cuanto al fomento del hábito lector en los estudiantes, debido a la ineficacia de las estrategias tradicionales lo que cohibe el desarrollo del aprendizaje significativo. En ese contexto el cómic surge como una herramienta multidisciplinar didáctica, el cual permite desarrollar en las aulas tres fases didácticas; lectura, redacción de las vivencias personales, y la transformación del texto en un comic, permitiendo a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados mediante un proceso educativo práctico e interactivo.

Ahora bien en el caso de la presente investigación se presenta como problemática tal como en los estudios mencionados con anterioridad, una apatía general por la lectura en los estudiantes de 3^{ro} Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía de la provincia Pichincha, dicha aseveración se fundamentó a través de la información de los docentes en su práctica diaria, quienes manifestaban que los hábitos de lectura del estudiantado a su cargo era escasa y en algunos casos casi nula , afectando esta situación no solo a su aprendizaje al momento de adquirir conocimientos, sino también a su desarrollo y desenvolvimiento social al no poseer herramientas comunicacionales y el dominio de la cultura general para establecer algún tipo de relación efectiva.

En tal sentido resulta necesario el desarrollo e implementación de metodologías activas y amigables que ayuden a fomentar en los estudiantes los hábitos de lectura donde no lean solo por alcanzar una calificación o por cumplir con una obligación de

una asignación escolar, más bien que vean en la lectura una herramienta para su superación personal.

Planteamiento del problema

La situación de apatía a la lectura a nivel mundial es reseñada por la Organización de Naciones Unidas (ONU), al considerar que en el mundo hay cientos de millones de niños que no saben cómo leer un simple mensaje publicitario, un recípe médico o interpretar alguna información básica, donde según lo señalado en el último informe de este organismo para el año 2020 existían 670 millones de personas analfabetas que ni siquiera saben leer a lo largo y ancho del planeta (ONU, 2020).

Ecuador no está fuera de los países con alto número de personas que no saben leer, tal como lo indica el (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019) la población analfabeta ecuatoriana distribuida por sectores, en el sector urbano el 3,73% de la población es analfabeta y 12,22% de la población en el sector rural, siendo el grupo etario de las mujeres el que presenta mayor índice de analfabetismo con un 14,17%, todo estas son cifras alarmantes, a pesar de los diferentes planes que se han instaurado dentro del territorio nacional para erradicarla, cifras que deben ser mucho mayor en referencia al número de personas que no tienen un tipo de hábito de lectura, afectando esta situación al alza de los niveles de personas que carecen de una formación académica adecuada, razón por la cual es imperativo plantearse nuevas estrategias que motiven a los estudiantes a leer.

En tal sentido un desarrollo del hábito lector asegura a los jóvenes de 3^{ro} Bachillerato Técnico el dominio de un lenguaje y que adquieran habilidades comunicacionales, al

darle herramientas suficientes para enfrentar su futuro próximo como adultos y profesionales.

Entre los efectos del desinterés por la lectura se encuentran; las dificultades generales durante la academia en cuanto a la comprensión de contenidos en las distintas asignaturas cursadas, un bajo rendimiento académico generalizado, y por defecto un escaso o nulo hábito lector.

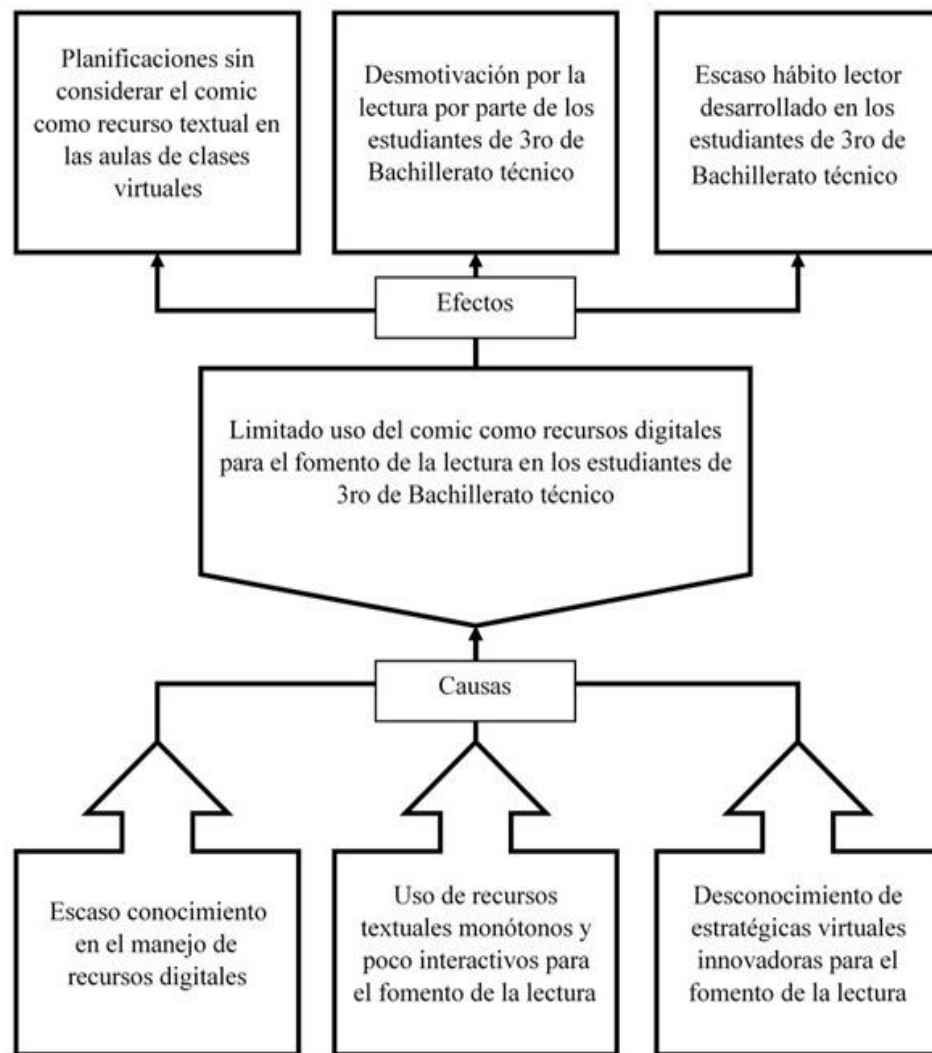
Uno de los factores centrales de esta problemática resulta el limitado uso de herramientas didácticas que resulten llamativas para los estudiantes, tales como los recursos digitales como los comics. Esto debido principalmente a que los docentes no cuentan con los conocimientos adecuados para la inclusión de materiales didácticos innovadores en los procesos de enseñanza virtual, una planificación de los cursos con un enfoque inadecuado para la estimulación de la lectura o un manejo inadecuado de estrategias para el fomento de la lectura.

El cómic puede llegar a ser este medio tan necesario y urgido para despertar ese interés por la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de Bachillerato Técnico, motivándolos con estrategias innovadoras y divertidas a tomar con frecuencia un texto y leerlo con ánimo y deseos de aprender.

Formulación del problema

¿Cuál es el uso del comic como recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía, durante el periodo académico 2021?

Gráfico 1 Árbol de problemas



Elaborado por; Caiza, J. 2021.

Análisis críticos

Tal como se observa en el estudio causa y efecto, en una observación preliminar se identificó que el escaso conocimiento en el manejo de recursos digitales, el uso de recursos textuales monótonos y poco interactivos para el fomento y el desconocimiento de estrategias virtuales innovadoras para el fomento de la lectura han dado paso al

limitado uso del comic como recurso digital con el propósito de fomentar la lectura en estudiantes de 3ro de bachillerato técnico. Dicha problemática acarreo entre otros, la creación de planificaciones sin considerar el comic como un recurso textual en las aulas de clases virtuales, la desmotivación por la lectura por parte de los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico y por consecuencia el escaso hábito lector desarrollado en los estudiantes objeto de la investigación.

Hipótesis

Hipótesis alternativa:

Se usan los comics como un recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico.

Hipótesis nula:

No se usan los comics como un recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico.

Destinatarios del proyecto

Los destinatarios del presente proyecto de investigación serán principalmente los estudiantes de 3ro de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía de la provincia Pichincha. De forma indirecta se beneficiarán del proyecto los docentes de lengua y literatura, así como la familia y la comunidad de la Unidad Educativa en general, donde se realizará el estudio.

Objetivos

Objetivo General

Determinar el uso del comic como recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía, durante el periodo académico 2021.

Objetivos específicos

- Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”.
- Evaluar el nivel de lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”.
- Elaborar una guía didáctica digital utilizando los comics como recurso para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Como se ha señalado anteriormente en el mundo habitan 670 millones de personas analfabetas y en América Latina según datos estadísticos, existen aproximadamente 32 millones de personas analfabetas y dos de cada diez personas que no alcanzan a los niveles mínimos de comprensión lectora, entrado en este grupo de países latinoamericanos esta Ecuador, donde los jóvenes y adultos en su mayoría carecen de un hábito lector afectando directamente su nivel cultural y desarrollo profesional, esta situación ha motivado a investigadores del tema a buscar soluciones, entre los cuales se consultaron los más relacionados con el tema de esta investigación destacándose los siguientes antecedentes.

Antecedentes de la investigación

En Venezuela fue publicado por la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda una investigación de tipo descriptiva realizada por (Villa, García, Cárdenas, & Erazo, 2020) titulada “El comic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva” con el objetivo de “proponer como estrategia didáctica innovadora el empleo de herramientas digitales para que los estudiantes de Educación Básica diseñen cómics con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora”. Para alcanzar su objetivo contaron con la colaboración de 33 docentes los cuales respondieron a un cuestionario relacionado con los comics y la comprensión lectora de los estudiantes. Los resultados indicaron que los estudiantes en su mayoría presentaban debilidad en la comprensión lectora, en base a este resultado se elaboraron comics utilizando herramientas digitales

para fortalecer la lectura entre los estudiantes. El análisis posterior a estas actividades evidenció que el 100% de los estudiantes se sintieron estimulados por los colores a comprender mejor el texto, el 81,8% indicaron que las onomatopeyas incitaron la comprensión inferencial del contenido del texto, los docentes por su parte estimaron que el 63,6% que diseñan los comics mejoraron el nivel de lectura. En conclusión, diseñar los comics utilizando herramientas digitales fortalece la lectura y desarrolla la creatividad.

Los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico presentan desmotivación para leer y carecen por lo tanto de un hábito lector, la investigación anterior demostró que los comics pueden ser una estrategia didáctica que puede ser utilizada en este grupo de estudiantes para motivarlos a desarrollar el hábito lector.

En la Universidad Cesar Vallejo del Perú (Olivares, 2018) desarrolló una investigación sobre “Lectura de historietas para incentivar el hábito lector en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Micaela Bastidas de Maranura” para lo cual trabajó con 18 estudiantes de bachillerato para estudiar como la lectura de las historietas pueden influir en su gusto por la lectura y el desarrollo del hábito lector, para estudiar esta situación utilizó un diseño pre experimental aplicando un test antes y después que los estudiantes realizaran sesiones de lectura de historietas, observando que el 88,9% de los estudiantes leía a veces, variando a 77,8% de estudiantes que desarrollaron el gusto de leer siempre que tienen tiempo libre después de las sesiones de lectura. Arrojando como conclusión que “la lectura de historietas incentiva el desarrollo del hábito lector en los estudiantes del 2° grado de secundaria”. (p. 44).

Los estudiantes de 2^{do} año de bachillerato peruano guardan similitud con los estudiantes ecuatorianos de 3^{ro} de bachillerato técnico al estudiar en niveles de educación próximos por lo que se puede inferir que también son similares en las edades, transfiriendo estos resultados se podría decir que utilizar los comics en este nivel de educación pueden ser un factor motivacional en los estudiantes para desarrollar el gusto por la lectura.

Al respecto en la Universidad de Cali, (Vila, 2020) tituló su investigación “Fomento lector de los Clásicos Hispánicos a través del cómic” planteándose estudiar como fomentan los comics la lectura de clásicos en los alumnos utilizando nuevas herramientas motivacionales para la lectura de Don Quijote de la Mancha, El Lazarillo de Tormes utilizando imágenes de comics. Para conocer el hábito lector de los 24 alumnos de 3° de bachillerato estructuró formularios para recaudar esta información aplicando cuestionarios pre y post test de Mediación lectora; los resultados indican que consideran aburrido realizar lecturas obligatorias y preferían leer algo que les interesara y les causara placer, indicaron que en los hogares los padres leen y les regalan libros, más de 55% de los alumnos tienen dificultad para comprender los textos clásicos, luego de la lectura de Clásicos utilizando el comic cambió la percepción de la lectura obligatoria de los Clásicos, aumentaron el tiempo de lectura fomentando el hábito de la lectura, aumentando el conocimiento de los títulos y autores de los Clásicos. Conclusión el comic es una metodología versátil dentro del aula de clase que debe ser estudiada por los especialistas.

Leer comics puede influir en la percepción que tienen los estudiantes de las lecturas obligatorias de los contenidos programáticos de bachillerato, influyendo positivamente

en desarrollar el interés en los estudiantes en textos Clásicos y adquirir el gusto por la lectura y de esta forma incentivar el hábito de leer.

En la Universidad Central del Ecuador (Navarro, 2020) estructuraron un estudio de campo titulado “El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal Calderón” para desarrollarlo se planteó como objetivo “establecer el cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato”. Donde con 30 estudiantes participantes en la investigación realizaron lecturas de comics y respondieron una encuesta donde el 97% de los estudiantes conocen que son los comics, el 67% identificó los elementos verbales durante la lectura, el 87% identifica los elementos visuales como las onomatopeyas y lo considera una buena herramienta educativa, el 40% relacionó palabras con imágenes. En conclusión: se pudo constatar después de la lectura de comics que los estudiantes mejoraron en la comprensión lectora y podría ser un instrumento para fomentar el hábito lector.

La utilización de la lectura de comics durante las horas de clase o fuera de ella es una herramienta metodológica que puede ser un elemento motivador de la lectura en los jóvenes adolescentes y contribuir en el desarrollo de la comprensión lectora.

Desarrollo teórico del objeto y campo

La lectura para los niños y jóvenes no debe ser visto como algo obligatorio e impuesto por los docentes y por los padres, debe ser algo voluntario y placentero al

momento de realizarla. En base a esta premisa se plantea esta investigación para proponer soluciones relacionadas con el hábito lector y el uso de los cómics en las aulas de clase del Ecuador. Los niños al crecer van desarrollando el idioma materno, primero lo hablan y comprenden el concepto que representa una palabra al asociarlo con una imagen de una forma natural implícita en su desarrollo cognitivo, posteriormente aprenden a leer al asociar las letras o símbolos de una palabra con un concepto o imagen y el cómic contiene los dos elementos básicos las imágenes y el texto, que bien orientados pueden fomentar la comprensión lectora y el gusto por la lectura, puesto que leer no significa ver unos símbolos y pronunciarlos, leer implica interpretar, comprender y analizar a nivel cognitivo un contenido, estableciendo una interacción entre el texto y el lector. Por lo que la lectura es “una actividad comunicativa entre emisor/lector, cuyo instrumento principal fue el lenguaje. El acto de leer está motivado por una finalidad, un propósito, un deseo de conocer y profundizar las ideas, de fomentar la interacción entre los hombres”. (Benites, 2018, pág. 18)

Lectura

Definir lectura es algo muy difícil de centrar en unas pocas palabras pues está íntimamente relacionada con la escritura, pues no se puede determinar si se lee sin saber escribir o se escribe sin saber leer, pues la lectura se relaciona con la capacidad de escribir. En la lectura están presentes los aspectos cognitivos, psicomotrices y afectivos que influyen en el desarrollo intelectual y en la capacidad de leer. Como lo señala Carlino 2002 citado por (Moreno, 2019) que la lectura y la escritura “se aprenden en ocasión de enfrentar las prácticas de producción discursiva y consulta de textos propias

de cada materia, y según la posibilidad de recibir orientación y apoyo por parte de quien domina y participa de estas prácticas”. (p. 94). Por lo que leer no es solo emitir un sonido asociado a un conjunto de símbolos de un idioma es saber interpretarlos, es conocer sus reglas gramaticales y sus signos de puntuación.

Definición

Para tratar de definir la lectura, se recurrió a la (RAE, 2014), la cual es una palabra que se deriva del latín *lectura* y se define como “acción de leer” o “interpretación del sentido de un texto” ahora ¿qué es leer? para RAE es “pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” o “comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica” vinculando ambas definiciones se podría decir que la lectura es la acción de comprender los caracteres en un escrito.

Es importante tener claro el concepto de lectura para esta investigación, razón por la cual se presentan algunas definiciones desde diferentes perspectivas.

Bello 2006 citado por (Cruz, 2018) “La lectura es un proceso complejo y coordinado que incluye operaciones preceptuales o regular, lingüístico y conceptual, y los lectores a su vez también representan los conceptos y los hechos que se describen en el texto” (p. 28)

Solé 2009 (citado en Lomas & Tusón 2009) define la lectura como “un proceso interactivo en el que quién lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados”. (Cruz, 2018, pág. 28)

Bernal 2011 citado por (Zambrano, 2020) la lectura es “la acción de descifrar los símbolos de un mensaje, comprender sus significados, relacionarlos con significados conocidos, apropiarse de algún elemento nuevo y desarrollar mediante este proceso, la creatividad” (p. 7)

Barboza y Peña 2014 citado por (Zambrano, 2020) entienden la lectura como “una actividad crítica, constructiva y significativa en la formación académica que se imparte desde los primeros grados de la educación formal, que contribuye a la formación del estudiante para la sociedad actual, cada vez más exigente”. (p. 7)

Grijalva 2016 citado por (Márquez A., 2017) plantea la lectura como “una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones felices, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer” (p. 3)

(Cruz, 2018) la lectura para él “está dirigida por los objetivos, por lo tanto, no es lo mismo leer para ver si interesa seguir leyendo, que leer para buscar información determinada, o leer para formar una idea global del contenido y transmitirlo a otra persona”. (p. 37)

Ministerio de Educación del Ecuador 2019 citado por (Zambrano, 2020) la lectura es: “un proceso cognitivo de gran complejidad en el que intervienen numerosas operaciones mentales y por medio del cual, cada lector construye significados y da sentido al texto” (p. 7)

La lectura es un proceso por medio del cual se comprende una idea o una información percibida a través de la vista o por el tacto por una serie de letras o símbolos de un idioma escrito que es procesada en el cerebro y se transforma en

conocimiento. Pero para alcanzar el conocimiento la persona debe haber desarrollado la comprensión lectora, en el cual según Manzano 2001 citado por (Funadodora & Lenera, 2018) “se relacionan mecanismos psico-fisiológicos a través de los cuales el lector interactúa con el texto escrito y de forma activa decodifica su contenido hasta entenderlo y realizar valoraciones críticas a partir de su propio conocimiento previo” (p. 229)

Proceso de la lectura

La lectura en sí es un proceso que se basa en la comprensión de un texto que es transmitido al lector por medio de un código previamente conocido y establecido en su idioma ya bien sea visual o táctil. Cuando se realiza una lectura intervienen diferentes procesos cognitivos, entre los que se señalan los siguientes:

- La percepción: al momento de reconocer una palabra de otra diferenciando las letras y sus combinaciones al formar una palabra y relacionar los símbolos con el sonido emitido.
- El léxico: comprende los procesos mentales para un significado a una palabra basándose en los conceptos almacenados en la memoria.
- La sintaxis: al momento de relacionar las palabras en un orden dentro de una oración conformando una estructura gramatical.
- La ortografía: comprende la forma de estructurar las letras en una palabra según las reglas del idioma (Neira, 2017)

Trascendencia de la lectura

Los jóvenes actuales necesitan contar con todas las herramientas disponibles para competir a nivel mundial por trabajos dignos y bien remunerados, la lectura les brinda un mundo de posibilidades de adquirir conocimientos y desarrollar las habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad, adquirir habilidades comunicacionales, pero para alcanzarlos deben saber descodificar los mensajes leídos, comprender su significado y luego transmitirlo o almacenarlo en su memoria.

Es importante desarrollar el interés por la lectura desde edades tempranas porque genera una gran variedad de beneficios cognitivos, psicológicos y sociales que vayan más allá del simple placer de leer un buen libro, entre los que citan:

- Fomenta el desarrollo de la creatividad e imaginación.
- Potencia el pensamiento crítico.
- Robustece la memoria.
- Contribuye al desarrollo de la personalidad.
- Fuente para adquirir conocimientos.
- Contribuye en la adquisición y enriquecimiento del vocabulario.
- Desarrolla el sentido de responsabilidad.
- Favorece el desarrollo de habilidades sociales (Villén, 2019).

La lectura en el proceso educativo

La lectura no consiste en simplemente leer un texto implica una serie de procesos que se inician en una secuencia analítica. que pueden ser ascendentes y descendentes

- Procesos ascendentes comprenden un conjunto de pasos que van desde las características textuales simples ascendiendo hasta las más complejas donde a medida que avanza va añadiendo rasgos textuales cada vez más complejos que lo llevan a la comprensión del texto, es decir parten de:

patrones gráficos, palabras, relaciones sintácticas, significado de las frases (por separado), significado de las frases en ciclos (conjuntos de frases), integración del texto (construcción del significado global del texto) y construcción del modelo situacional (relacionar lo anterior con el contexto en el que surge). (Sevilla, 2018, pág. 3)

- Procesos descendentes el camino va en dirección contrario, donde un lector experto posee el conocimiento que lo orientan en la lectura y posee la capacidad para relacionarlo con el significado global, es decir el proceso de la lectura es guiado partiendo de el “significado de las frases en ciclos, significado de las frases, relaciones sintácticas, palabras y patrones gráficos” (Sevilla, 2018, pág. 3)

Esta correspondencia entre ambos procesos origina según Martínez 2016 citado por Sevilla “el modelo interactivo que considera la lectura como un proceso complejo en el cual concurren, de manera interactiva y simultánea, cuatro componentes: el escritor, el lector, el texto y el contexto en el cual ocurre todo el proceso” (p.3)

La lectura desde la perspectiva constructivista.

Una de las teorías del aprendizaje refiere a las corrientes constructivistas las cuales se fundamentan en la idea de que la aprensión de conocimientos surge de un proceso

de construcción y aprensión de información donde el estudiante es un ser capaz de participar activamente en su proceso de aprendizaje (Lengua, 2015).

El constructivismo es una metodología de enseñanza de lectoescritura que considera que los estudiantes durante el proceso de lectoescritura no comienzan de cero, ya que ha ido incorporando muchos aprendizajes de lo percibe en su entorno. Todos esos aprendizajes no son algo previo y desvinculado de su proceso de alfabetización, sino que forman parte del mismo. Con el sistema constructivista cada alumno/a avanza a su propio ritmo individual (Cabos-Sanchiz, et al., 2020).

Fomento de la lectura

El proceso de fomento de la lectura es aquel donde se motiva la disposición de las actividades lectoras e interpretativas de textos por intención propia y no por la voluntad de terceros, esto con el fin de alcanzar la realización efectiva de las etapas de la lectura; motivación, lectura, comprensión, interpretación, comprensión, interpretación y finalmente el placer por leer.

Según explica (Luna Peña & et al, 2017) alcanzar el fomento de la lectura durante la adolescencia es una tarea un tanto ardua, sin embargo, la acción de fomento es indispensable debido a que la lectura es una herramienta necesaria para el desarrollo cognitivo y metacognitivo de cada individuo. El objeto del fomento de la lectura subyace en que los lectores alcancen a experimentar placer al leer, y este se genera cuando existe una verdadera comprensión e interpretación de lo leído.

Existen distintas estrategias y programas para el fomento de la lectura en poblaciones estudiantiles adolescentes, sin embargo, persisten los esquemas evaluativos, donde se preestablece que los lectores han comprendido y se han identificado con el texto en un plano emocional, y solo se valora de forma mecanizada el desarrollo de la lectura por medio de preguntas sobre textos impuestos donde los docentes valoran aspectos relativos a los contenidos, más no si el estudiante experimenta motivación por la lectura o si por el contrario genera aversión a esta actividad.

En ese contexto manifiesta (Solís, 2017)

(...) los nativos digitales demandan nuevas formas de enseñanza, puesto que su desarrollo supone características distintivas no solo a nivel neurofisiológico, sino que también emplean un nuevo lenguaje, el cual no siempre es compartido totalmente por los docentes que son inmigrantes digitales. Este nuevo lenguaje de los estudiantes, no solo implica cambios en las formas de comunicación a nivel oral, sino que también en cómo interactúan con los textos y las formas de acceder a la información escrita. (p. 2)

El desarrollo del hábito lector y la receptividad de este tipo de actividades como algo gratificante se relaciona con mejor desempeño académico y mayor motivación por el aprendizaje, en tal sentido para que las nuevas generaciones alcancen el desarrollo educativo óptimo, resulta necesario la implementación de técnicas didácticas empleando canales y herramientas que resulten llamativas para el estudiantado actual.

Hábitos de lectura

El hábito es una conducta que se repite regularmente al reproducir ciertas acciones, conducta que maestros y docentes deben desarrollar en los niños y jóvenes orientada a la lectura como un hábito ameno y recreativo, estimular esta conducta debería ser el objetivo principal de las personas que participan en la formación y educación de los niños desde edades tempranas, especialmente los docentes en todos los niveles de educación, en este sentido es importante que el estudiante tenga conciencia de lo importante que es leer y que el docente junto con los padres contribuyan a desarrollar este hábito lector, como lo señaló García 2010 consultado por (Márquez M. , 2017) el docente como “motivador de la lectura es determinante para el éxito escolar, siendo necesario asimilar un mundo nuevo y dirigirse al futuro con visión retadora e inspirada, mediante actividades prácticas, estrategias innovadoras y en contacto con la realidad” (p. 47)

Al respecto algunos autores citados definen el hábito lector;

Larrañaga y Yuber 2005 citado por (Guevara, 2021) para ellos “el hábito lector contiene doble aceptación en la conceptualización de hábito, como la facilidad que se logra por la práctica persistente de un mismo ejercicio y como la inclinación a la repetición de conducta específica”. (p. 10)

Valdés 2013 mencionado por (Neira, 2017) plantea que el hábito lector es:

El resultado de una combinación de actividades que tienen que ver con el compromiso lector, como son el gusto por leer, el tiempo dedicado a la lectura

por placer, la lectura realizada en las escuelas y la diversidad de materiales y soportes de lectura utilizados. (p, 58)

(Guevara, 2021) la entiende “como una acción de índole interactiva entre lector y texto que se orienta a comprender, entender y aprender el mensaje. En este proceso se anticipa y predice el objetivo o mensaje que desea transmitir el texto” (p. 9).

Factores que inciden en el desarrollo del hábito lector

El factor sociobiológico influye significativamente en que muchos niños adquieren el hábito de leer al ver sus padres u otro familiar hacerlo, pues les gusta en edades tempranas imitar las conductas de las personas en su entorno o cuando los docentes les leen cuentos que les motivan a seguir disfrutando de esa fantasía, para desarrollar el hábito lector se recomienda como estrategia que:

- Acondicionen un espacio agradable y ordenado, con suficiente luz y apartado de posibles agentes distractores.
- El niño o el joven se siente cómodo al leer, para lo cual deben adoptar una postura corporal, donde no sienta tensiones en su cuerpo e indicarles que no desplacen la cabeza de un lado a otro mientras la realiza para no generar cansancio que los induzca a dejar la lectura.
- Seleccionen textos que llamen la atención de los lectores según su edad y preferencias, no necesariamente deben ser textos clásicos que pueden causar apatía, pueden ser textos ilustrados, de aventura, de suspenso, cómic, revistas, todo lo que les genera motivación para leer.

- Realicen discusiones de lo leído entre ellos y el docente como guía (Neira, 2017).

Las condiciones económicas también es un factor que inciden negativamente en el desarrollo del hábito lector, debido que hay hogares que no cuentan con disponibilidad económica para adquirir libros o dispositivos electrónicos donde puedan leer, situación que el docente debe solucionar promoviendo el uso de bibliotecas dentro y fuera del instituto educativo, caso contrario de los niños y jóvenes que cuentan en sus hogares con textos y dispositivos electrónicos (Carneros, 2020)

Estrategias para el fomento del hábito lector

Para desarrollar el hábito lector en los niños y jóvenes es necesario valerse de diferentes estrategias de orden pedagógico y de recursos didácticos para motivarlos a adquirir esta costumbre, ambos conceptos íntimamente entrelazados en el ámbito educativo.

La motivación que proporcionen los padres y los docentes a practicar la lectura de forma regular desde los primeros años de vida va a incidir en el desarrollo del hábito lector y la comprensión lectora. En los adolescentes una de las estrategias utilizadas es despertar en ellos el placer de leer con materiales que llamen su atención y con los cuales se identifique, como lo manifestaron Ospina y Peña (2016) al referirse a

Entender las necesidades de los adolescentes significa entender las razones por las cuales les disgusta o no les gusta leer, por ejemplo: la presión por extraerle un significado a la lectura, la falta de identificación con el contenido escrito, no comprender los textos, entre otras. Gran parte de estos problemas se pueden

solucionar si la lectura se convierte en más que una obligación escolar para comprobar la adquisición conocimientos en español. (Luna & et.al., 2017, pág. 79)

Hablar de estrategia es hablar de procedimientos utilizados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para lograr un objetivo como lo mencionan Gamboa & et.al 2013 citados por (Zambrano, 2020) “las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (p. 13)

Las estrategias implican el desarrollo y conocimiento de habilidades creativas por parte del docente y de los padres para motivar a los educandos a aprender de forma significativa o a desarrollar hábitos de lectura, estas estrategias se aplican antes, durante y después de la lectura.

- Estrategia pre lectura el docente o el padre deben conocer el contenido del texto que se va a leer el niño o el joven para hacerle una pequeña reseña del contenido que despierte la curiosidad de cuál será el desenlace de la trama o cuento.
- Estrategia durante la lectura darle espacio y tiempo libre para que lean y comprendan lo leído.
- Estrategia post lectura realizar actividades donde explique con sus palabras lo que entendieron de la lectura propiciando una especie de debate entre ellos, el docente no debe imponer su criterio solo servir de guía (Rodríguez, 2018)

Además de estas estrategias los docentes pueden implantar estrategias motivadoras con un enfoque diferente para fomentar el hábito lector en los estudiantes, entre los cuales están:

- Crear su propio material de acuerdo a sus propios intereses y nivel de comprensión al permitirle a los estudiantes integrar conocimientos previos leídos en ensayos, narraciones de sus experiencias, cómic, canciones, entre otros. Los cuales a pesar de no ser obras literarias “los adolescentes escogen leer estas ficciones en sus tiempos de ocio, es porque tienen una cualidad motivadora que los otros textos escolares no tienen”. (Luna & et.al., 2017, pág. 83)
- Planificar eventos de lecturas en un lugar fuera del aula como una biblioteca donde existan diferentes libros y puedan seleccionar un texto de su agrado, de esta forma aprenden que existe diversidad de temas y libros que despierten su interés por leerlos.
- Crear en las aulas de clase una biblioteca con textos que capten la atención de los estudiantes y puedan llevarlos a casa para luego discutirlos en grupo.
- Fomentar los círculos de lectura de materias divertidos y amenos entre los estudiantes donde puedan debatir sobre temas leídos donde “en primer lugar se seleccionaba un libro; se fijaba un plazo para su lectura y una nueva reunión posterior para comentarlo”. (Armijo, 2017, pág. 8)

- Organizar competencias de lectura donde se seleccionan un número determinado de obras de preferencia narrativas para motivar la lectura y posterior en una fecha seleccionada se reúnen los participantes para discutirlos.
- Incorporar el uso de las TICs como herramientas de lectura,” para compartir y conocer los textos que los otros estudiantes están leyendo, le atribuye la capacidad para potenciar el trabajo autónomo y motivar de ésta manera la lectura”. (Armijo, 2017, pág. 8)
- Dar libertad a los estudiantes para que seleccionen los textos a leer y el orden en que los prefiere leer, “cada uno lleva un proyecto individual avanzando de manera paralela, y los estudiantes que comparten los mismos libros, finalmente deben desarrollar un proyecto en conjunto” (Armijo, 2017, pág. 9)

Recursos didácticos para el fomento del hábito lector

Los recursos son los materiales didácticos que van a ser utilizados durante el proceso de enseñanza, como los define (Vargas, 2017) son “Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje”. (p. 68), en este caso específico para desarrollar el hábito lector.

Los recursos didácticos comprenden una gama de materiales casi infinita que pueden ser utilizados por el docente o por encargados de la formación de los niños y jóvenes para transmitirles información de una forma motivadora estimulando los

órganos sensoriales para despertar el interés de aprender o desarrollar el hábito de lectura en ellos. Los recursos pueden ser físicos o virtuales y deben estar adaptados a las necesidades particulares físicas y psíquicas particulares de cada persona o las del grupo de personas involucradas en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de poder transmitir la información de forma adecuada, cumplir con los objetivos propuestos, servir de guía en el proceso y crear ideas utilizando los sentidos. Los recursos didácticos físicos se clasifican en textos impresos como: pizarra, carteleras, libros, manuales, cuadernos de ejercicios, revistas, cómic, prensa escrita, entre otros; los virtuales comprenden las pizarras virtuales, dispositivos electrónicos y las TIC.

Los comics

Los comics desde hace décadas han sido un instrumento de entretenimientos para los niños y jóvenes de muchas generaciones, por sus colores llamativos, por sus simbolismos representativos de sonidos, gestos y emociones, por su narrativa y diálogos entre los actores, que atrapan la atención del lector y facilitan la comprensión del tema tratado de una forma amena y fácil, que bien utilizados por los docentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje pueden ser unas herramientas muy útiles para despertar en los niños y jóvenes el hábito lector.

Definición de comic

El comic es considerado como un género de expresión ambiguo al combinar la parte icónica con la verbal, a este respecto el francés Hogarth en 1867 hace una reflexión sobre este género de expresión al considerarlo arte y literatura al expresar; “Certains

diront qu'il ne s'agit pas purement d'un art puisqu'il dépend en partie de son contenu verbal, et pourrait bien être ainsi une sorte de littérature" (Paré & Soto, 2017, pág. 135) que traducido al español reza "Algunos dirán que no es puramente un arte ya que depende en parte de su contenido verbal, y bien podría ser una especie de literatura" a este respecto afirmaron Reggiani y Vo Sprecher en el 2001 al referirse a las historietas estas nacen de un dibujo y se rehacen con la lectura.

Esta dualidad ícono verbal le da la característica de un elemento de expresión literaria de género híbrido considerándolo como el noveno arte por Maurice de Bévère, conocido en el mundo del cómic como Morris por la creación de historietas como el vaquero Lucky Luke, para Eisner 1988 "El carácter híbrido del cómic hace que no pertenezca a ningún género determinado, ya que necesita tanto al escritor como al dibujante para existir". (Paré & Soto, 2017, pág. 136) Al evolucionar las historietas aparecen en su estructura la filacteria o tefilín que son las pequeñas nubecitas con un texto u onomatopeya de un sonido y el término inglés de comics como referencia a las secuencias humorísticas strips del humor, con una serie de características particulares que lo identifican por poseer elementos propios y particulares.

En base a lo antes expuesto Barraza 2006 citado por (Villa, García, Cárdenas, & Erazo, 2020) define al cómic como:

Una narración gráfica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata con los globos o burbujas, viñetas y onomatopeyas, entre otros. (p.496)

Para Mc Cloud 2014 citado por (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020) los cómics son “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. En este género son tan importantes las palabras utilizadas como las imágenes para transmitir el concepto o la idea”. (p s.n)

En las narraciones gráficas se presentan en forma cronológica un conjunto de imágenes con un texto, estructurado en un lenguaje simple y fácil de comprender por los lectores, las imágenes desde las primeras pictografías han sido un medio de comunicación de ideas y pensamientos que ha utilizado el hombre para expresarse.

Nacimiento del comic

La comunicación de ideas con imágenes se remonta a tiempos del antiguo Egipto cuando a través de los jeroglíficos los egipcios escribían sus relatos e historias, igualmente lo hicieron en América los pueblos Mayas y Aztecas, por decirlo de una manera eran historietas talladas en piedra. Inicialmente se fue transformando hasta llegar a este género, era conocido inicialmente como historietas en algunos países o como tebeo, término acuñado en España desde hace 105 años como palabra TBO, que circulaba en esa época con secciones de figuras y textos, pero es el escritor, caricaturista y pedagogo nacido en Ginebra, Rodolphe Töpffer quien se considera por muchos como el padre de la historieta moderna, cuando en 1827 como una forma de enseñar a sus alumnos elaboró un pequeño álbum de “literatura estampada” como captó su atención que contenía imágenes y un corto texto de una o dos líneas, este álbum lo llamó Les Amours de M Vieux-Bois, siendo publicado posteriormente en 1837, según Martin

1978, para 1840 crea sus personajes Monsieur Pencil, Monsieur Crytogame, Docteur Festur entre otros, que formaba parte de sus publicaciones; para 1859 Wilhelm Bush de origen alemán crea las primeras historias en las que contaba muchas aventuras de las fechorías de dos personajes ficticios Max y Mortiz que representaban una pareja de bribones de la época. En los Estados Unidos a finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX surgen las caricaturas de carácter político y satíricas, iniciándose entre 1895 y 1905 con una serie de historieta de Richard Outcault llamada The yellow kid, el muchacho amarillo publicado en el New York World como un pictograma sin texto, evolucionando a medida que avanza la imprenta y la tecnología (Velásquez, 2018).

En Ecuador en 1994 aparecen las primeras historietas en un diario de circulación nacional El Comercio publicadas por Miguel Gómez entre las cuales destacó “El sol de Benjamín Carrión”, para 1984 Iván Valero hace la publicación de Panfleto con un personaje que tuvo mucha receptividad entre los lectores del diario “Meridiano”, el cómic como tal aparece en 1997 cuando Tomás Oleas publica en “El Universo” la tira “El príncipe Dinosaurio” que luego fue exportado a Estados Unidos y México (Rojas, 2019)

Elementos del cómic

El comic está diseñado con una serie de elementos que permiten transmitir una historia en forma secuencial al combinar un texto con elementos gráficos, cuya estructura narrativa según González 2014, referido por (Dueñas & León, 2018)

está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura

fonética. Su semiosis se fundamenta a partir del lexigrama, cuya escritura fonética está formada por un sistema convencional de signos típicos. (p.21)

Los personajes: son las figuras representativas de una persona u objeto dentro de un universo ficticio creado por él o por los autores del cómic, siendo los encargados de dar vida a la historia. Para (Tipán, 2017) los personajes de la historia

cumplen un papel indispensable representado en cada una de las situaciones, donde muestran alegría, tristeza, odio que, ayudado con frases, onomatopeyas haciendo que el personaje tome vida, dentro de la historia seguido además de diferentes escenas secuenciadas que parece que se mueven por sí solas. (p.19)

Los cuales al interactuar generan situaciones y diálogos, dentro de la historieta existen personajes entre los cuales se citan:

- Principales: son los personajes que de alguna forma se destacan sobre el resto de los personajes del cómic, son los que integran la trama y la sostienen, estos personajes pueden ser protagonista o antagonico.
- Secundarios: a pesar de no desempeñar un papel principal en la historia si son relevantes dentro de ella, al estar relacionados con el personaje principal y participan dentro de los acontecimientos del cómic.
- Héroes: son personajes imaginarios que tienen la capacidad de realizar acciones que ningún humano realizaría y con poderes especiales en beneficio de los demás personajes sacrificando sus propios intereses, sólo por brindar protección y defender los valores y principios (Bravo, 2020)

Elementos visuales del comic

Está compuesto por el código visual donde se integran cada trazo con un significado, es decir: “es aquello referente a la forma de la tira cómica lo cual incluye las viñetas, los planos, los dibujos, y otros elementos que hacen parte del lenguaje gráfico”. (Dueñas & León, 2018, pág. 22) y por el código gestual correspondiente a los gestos o expresiones en el rostro de los personajes.

La viñeta o panel: son las imágenes o pictogramas a color o en blanco y negro consecutivas que se presentan en forma encapsulada o enmarcada que contiene un texto con una secuencia narrativa. Una viñeta puede diferentes formas como cuadrada, rectangular, ovalada, vertical u horizontal enmarcado dentro de un contorno con el que puede comunicar sentimientos y emociones “La viñeta representa un como enojo, alegría, dolor, etc. instante del relato, un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, y se considera la unidad mínima del montaje del cómic”. (Fundación Antonio Esteve, 2018)

Los planos: son los que señalan la forma cómo se van a presentar las imágenes considerando como eje referencial el cuerpo humano, en los planos se señalan las distancias entre las partes del cuerpo de las imágenes, dependiendo del tamaño y punto de vista del encuadre, los planos se clasifican en:

- Primer plano (PP): cuando está de frente y señala la cabeza de la imagen;
- Plano medio (PM): cuando la imagen se representa de la cintura para arriba resaltando la acción del personaje;
- Plano general (PG): las personas son presentadas en forma delimitada con el cuerpo completo lo que proporciona una información de la trama;

- Gran plano general (GPP): es una representación de toda la trama donde no se pueden visualizar detalles de los personajes, es utilizado para presentar una ubicación del contexto;
- Plano de detalle (PD): es lo contrario del GPG y más específico que el PG, al mostrar la imagen más detallada y puede llegar a utilizar todo el espacio dentro de la viñeta (Dueñas & León, 2018).

Los ángulos de la visión: está relacionado con el punto de vista desde el cual se observan las figuras del cómic, este ángulo puede ser:

- Horizontal: cuando se observa el personaje como en la vida real a la altura del tórax;
- Picado: cuando se observa la figura de arriba hacia abajo;
- Contrapicado: es el caso contrario la figura se ve de abajo hacia arriba;
- Cenital: cuando la figura se observa en la dirección del pie del observador, totalmente hacia abajo, teniendo una vista total del ambiente y del personaje (Navarro, 2020)

El color: los colores son utilizados por el diseñador para imprimir connotaciones a las escenas. Como lo indica (Marfil, Montoya, & Chacon, 2018)

es uno de los elementos formales más importantes colaborando activamente con la aportación de connotaciones y complementos para el significado (...) las tonalidades aplicadas a cada uno de los personajes secundarios, ofrecen toda una gama de dimensiones existenciales, basada en el uso de uno de los códigos más importantes a la hora de fomentar la alfabetización visual ante la cultura de la imagen. (p. 598)

Se ha demostrado que los colores evocan sentimientos y emociones tanto positivas como negativas, por ejemplo, el color verde se relaciona con sentimientos positivos, el rojo por el contrario sentimientos negativos, mientras que el azul se relaciona con sentimientos neutros.

Elementos verbales del comic

Comprende todo referente a la parte escrita que es utilizada en la redacción de los textos con la que expresan las ideas y los diálogos los personajes (Dueñas & León, 2018)

El globo: es una manera de enmarcar los textos o expresiones de los personajes del cómic. Bocado o globo el clásico donde se coloca el diálogo de los personajes y expresan la secuencia de la trama, el globo para expresar emociones con imitación de sonidos o metáforas, con rabillo que apunta hacia el personaje.

Los globos, también llamados bocadillo es un elemento que se puede presentar de diferentes formas y pueden ser según la clasificación de Curruño y Finol:

- Globo básico: es el más utilizado y no presenta una connotación específica, se utiliza para contener una conversación;
- Globo con burbujas: que se dirigen hacia el globo, sustituyen a el rabillo y son utilizadas para representar un dialogo interno o pensamiento del personaje;
- Globos asimétricos: su entorno está dibujado utilizando picos de forma irregular, se utiliza como una forma representativa de gritos, ruidos que pueden producir los personajes u objetos de la escena;

- Globos ondulados: en forma de nubes parten de pequeñas nubecitas que salen del personaje hasta formar una de mayor tamaño, son utilizados como una forma de representación de recuerdos o sueños;
- Globo de múltiples rabillos: se utilizan para representar una conversación donde participan todos los personajes sin tener un orden específico de la intervención de los participantes;
- Globos consecutivos: son una serie de globos que parten del personaje y en cada uno se presenta una idea, una frase de forma concatenada o de forma simultánea;
- Globo con contorno discontinuo: se utilizan para representar las sensaciones térmicas, enfermedad o situaciones de pánico, decir algo en secreto, en escasas ocasiones puede ser utilizado para representar un susurro;
- Globo de off: cuando el rabillo no apunta a ningún personaje sino hacia un lado de la viñeta (Dueñas & León, 2018).

La cartelera o cartucho: consiste en un rectángulo que se coloca en la parte superior o inferior de la viñeta con la finalidad que el narrador exprese un contenido e incluso su uso permite unir dos viñetas (Navarro, 2020).

Las onomatopeyas: son expresiones utilizadas para imitar el sonido de un golpe, un gruñido, la ruptura de un cristal, etc. (Navarro, 2020).

Las letras: son letras utilizadas para expresar emociones o estados de ánimo de un personaje, por ejemplo, si el personaje lanza un grito o hacer un gruñido fuerte se colocan letras de mayor tamaño y en mayúscula (Navarro, 2020).

Elementos simbólicos del comic

Corresponden a los elementos convencionales que dan características a los personajes en función de sus acciones, emociones o pensamientos.

Metáforas visuales: es una estrategia utilizada para designar un objeto usando a otro objeto. Para Gasca y Gubern 2001 citado por (Puñez, 2017) la metáfora visual

es una figura retórica, muy común en la poesía (y de paso en el cómic) en la que las palabras se utilizan con un sentido distinto del propio, puede decirse que la palabra cumple una doble función de sustitución y de comparación, esta sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo como ejemplo: tener una idea luminosa, expresada en una bombilla de luz o foco, el amor expresado mediante corazones. (p. 175)

Figuras o líneas cinéticas: son líneas que se trazan dentro de la viñeta para crear la idea de movimiento de los personajes a pesar de encontrarse en una situación estática en el cómic, generalmente son trazadas detrás del personaje e indican su recorrido, las cuales pueden ser puntos, líneas, franjas (Tapia, 2018)

Signos de apoyo: son expresiones o símbolos que son utilizados por las personas cuando se comunican en la vida real, pero en el cómic se utilizan en forma metafórica, estas pueden ser signo de interrogación, una lámpara, etc. (Tapia, 2018)

Personajes: son las figuras representativas de una persona u objeto dentro de un universo ficticio creado por él o por los autores del cómic, siendo los encargados de dar vida a la historia. Para (Tipán, 2017) los personajes de la historia

cumplen un papel indispensable representado en cada una de las situaciones, donde muestra alegría, tristeza, odio que, ayudado con frases, onomatopeyas

haciendo que el personaje tome vida, dentro de la historia seguido además de diferentes escenas secuenciadas que parece que se mueven por sí solas.

(p.19)

Los cuales al interactuar generan situaciones y diálogos, dentro de la historieta existen personajes entre los cuales se citan

- Principales: son los personajes que de alguna forma se destacan sobre el resto de los personajes del cómic, son los que integran la trama y la sostienen, estos personajes pueden ser protagonista o antagonico.
- Secundarios: a pesar de no desempeñar un papel principal en la historia si son relevantes dentro de ella, al estar relacionados con el personaje principal y participan dentro de los acontecimientos del cómic.
- Héroes: son personajes imaginarios que tienen la capacidad de realizar acciones que ningún humano realizaría y con poderes especiales en beneficio de los demás personajes sacrificando sus propios intereses, sólo por brindar protección y defender los valores y principios (Bravo, 2020).

Cómic digital

El cómic desde su aparición ha experimentado diversos cambios en su concepción original, el cómic impreso en papel ha quedado atrás en muchos lugares del planeta permaneciendo en algunos sitios como algo nostálgico, transformándose

en una nueva plataforma que ha venido registrando intercambios entre los diferentes actores (análogos y digitales) y donde la evolución tecnológica ha propiciado que emerjan estas nuevas interfaces y medios; que a su vez son

incorporaciones por relación de convergencia de otras interfaces y otros medios.

(Olmedo, 2019, pág. 8)

Los cómics digitales son un instrumento tecnológico donde se interactúa, utilizando plataformas y dispositivos electrónicos que la mayoría de las personas manejan en la actualidad, las historietas en los medios comunicacionales virtuales son los géneros que más leen las personas por ser amenos y divertidos; con los nuevos desarrollos de programas para computadoras se han generado contenidos de diferentes temas, como historias basadas en hechos reales como guerras, románticas, policiales o ficticias como historias de súper héroes o princesas, hay cómic para todos los gustos y edades, esta diversidad demuestra el interés de las personas en conocer hechos reales de una forma divertida.

(Sierra, 2019) considera que “El cómic es precursor de la multimedia por su lenguaje verbo-icónico, que permite la adaptabilidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la literatura, como se observa con las herramientas que se encuentran a disposición para este fin”. (p. 41)

El Comic en el aula de clase

El comic en el ambiente educativo de finales de los años 70 era un recurso que muchos docentes lo consideraban prohibido dentro de un aula de clase, por considerar al docente como elemento más importante que persuadía a los estudiantes en su formación, es a partir de los años 80 cuando surgen cambios significativos en la concepción de las estrategias pedagógicas y rol del docente, donde los recursos audio visuales empiezan a formar parte en la formación de los estudiantes sustituyendo

progresivamente el rol de catedrático del docente y es cuando el comic que se empieza a considerar como una expresión artística que podría ser utilizado dentro de las aulas de clase como un elemento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El comic orientado al fomento de habilidades lectoras favorece en los estudiantes la construcción del conocimiento con un lenguaje donde se combinan las imágenes con la lectura, estableciendo una conexión con el lector al inducirlos a una nueva experiencia educativa, el comic puede utilizarse:

- Como un material de fácil lectura por poseer una sintaxis sencilla y asequible para cualquier persona.
- Para tratar temas educativos actuales en el aula de clase.
- Para favorecer el desarrollo de la lectura gestual por su soporte gráfico.
- Como medio que facilita la capacidad de comprensión de la lectura, el desarrollo de la capacidad de síntesis e interpretación del contenido.
- Agente motivador dentro del aula de clase por su contenido humorístico (Dueñas & León, 2019)

Proceso didáctico de la implantación del cómic en el aula

La implantación de los comics dentro del aula de clase debe ir acompañado de un proceso previo de formación de los estudiantes con respecto a su uso y manejo de la información. Es necesario que el docente les instruya sobre la estructura de los comics y sobre la manera de leer los códigos para tener la capacidad interpretativa del mensaje. Este recurso didáctico puede ser utilizado de dos formas: una en la que el docente los elabore con la finalidad de desarrollar un contenido específico que sea llamativo para

los estudiantes y otra en la que los estudiantes los elaboren con la finalidad que apliquen sus conocimientos, lean contenidos y desarrollen habilidades digitales. Como lo indicó Ituria (2014) “La introducción de comics o la creación de comics en la combinación académica ayudarían a infundir creatividad y diversión en el aprendizaje. Los estudiantes pueden aprender mejor mientras trabajan en una actividad basada en proyectos como esta” (Fernández, 2018, pág. 25)

El comic como recurso didáctico es un elemento motivador e interdisciplinario que puede ser utilizado en diferentes áreas educativas, Barreto en el 2002 quien fue reseñado por (Tapia, 2018) estableció una serie de ventajas de carácter didáctico que tiene la implantación del comic dentro de un aula de clase, entre las que se encuentran:

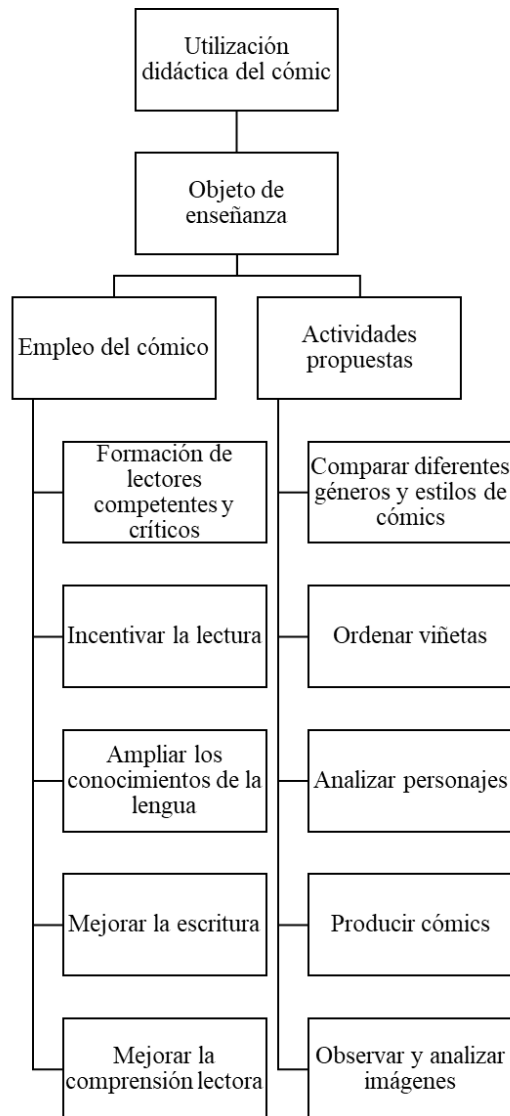
- Incita la creatividad de docentes y estudiantes.
- Favorece en los estudiantes el aprendizaje las habilidades lectoras
- Enriquece el vocabulario por el rico contenido lingüístico.
- Desarrolla en los lectores la capacidad de llevar una secuencia del relato.
- Mejora la expresión verbal al anexar palabras nuevas y complejas al establecer una asociación con la imagen.
- Estimula la concentración, la capacidad de síntesis de contenidos y de ubicación tempo-espacial en los estudiantes.
- Posibilita la alfabetización utilizando el lenguaje icónico al promover la asociación de códigos e imagen.
- Estimula el aprendizaje por medio del lenguaje escrito.
- Estimula el desarrollo del hábito lector

- Desarrolla el pensamiento crítico al formarse su propia interpretación.

Del Rey (2013) indicó en relación del comic como recurso didáctico en el aula que; a pesar de que en los últimos años el cómic haya sido utilizado como recurso para incitar a los alumnos a la lectura, sus posibilidades didácticas trascienden mucho más allá, ya que, a través del cómic, los alumnos tienen la posibilidad de desarrollar más competencias además de la lectura y acceder a muchos otros aprendizajes. (Tapia, 2018, pág. 41)

El cómic como instrumento didáctico puede usar en varias de las disciplinas escolares, fomentando en los estudiantes el interés por aprender nuevos conocimientos, ya con creatividad los docentes pueden estructurar historietas de un objetivo haciéndolo más asequible a la comprensión de los estudiantes. (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020) proponen que el uso de los comics con fines educativos puede fungir como instrumento didáctico en las actividades de enseñanza aprendizaje;

Gráfico 2 Utilización didáctica del cómic



Fuente: (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020, pág. 386)

El Comic como estrategia pedagógica

Toda estrategia pedagógica que emplee el docente dentro del aula de clase para facilitar el proceso de aprendizaje y el desarrollo las habilidades lectoras en los estudiantes no deben estar limitadas por los conceptos tradicionales de enseñanza, incluir actividades lúdicas y recreativas como los comics han cambiado el enfoque de

la didáctica para fomentar hábitos en los estudiantes. Con el comic se pretende enseñar a los estudiantes el sentido de libertad al tener la posibilidad de expresar sus ideas de una forma creativa y desarrollar en ellos el compromiso por aprender nuevos conocimientos. (Fernández, 2018) afirma que;

El uso de las estrategias en el aprendizaje puede contribuir al desarrollo de la capacidad de pensar y de reflexionar y hacerlo más significativo (...) se centran en el aprendizaje, son más eficaces porque permiten a los estudiantes un mayor compromiso en el proceso de aprendizaje y crear entornos donde los estudiantes exploten sus ideas, desafían las ideas de otros y piensan sobre sus sentimientos.
(p.22)

En la conferencia realizada en el año 2002 sobre “Los cómics como estrategia pedagógica en el aula” Barreto expuso según la cita de (Dueñas & León, 2018) que los

Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Cobran gran importancia, en la actualidad, sobre todo por su carga connotativa, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan. En el caso de los cómics, es un medio de comunicación y un vehículo de narración y sirve de vínculo entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales asociados a la lectura pasiva). (p.38)

Utilizar el comic en las aulas de clase puede ser una estrategia favorecedora del desarrollo del hábito lector y del pensamiento crítico en los estudiantes al optimizar en

ellos los procesos de comprensión lectora. Como lo señaló Correa (2010) citado por (Dueñas & León, 2019) las

“nuevas lecturas” —entre las cuales sobresale la de la imagen— se han convertido también en prácticas primordiales de construcción de sentido en el mundo actual. Sin embargo, la enseñanza de la lectura de la imagen todavía deja mucho que desear. Ya no podemos ignorar la lectura de la imagen en la escuela, en las bibliotecas y en el hogar, pero tampoco podemos descuidar la enseñanza de la lectura tradicional. En este contexto, el cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes.

(p. 35)

Las características propias del comic al establecer una relación directa entre el texto escrito de una forma sencilla y la imagen colorida resultan una combinación que atrae a los estudiantes a querer leerlos, motivándolos a continuar leyendo para descubrir la historia presentada y su final y de esta forma modificar su hábito lector.

El cómic como herramienta didáctica de aprendizaje

Las herramientas didácticas son utilizadas por los docentes para reforzar sus actuaciones, facilitando la interpretación de los contenidos programáticos con el propósito de maximizar el aprendizaje en los estudiantes. El cómic como herramienta didáctica de aprendizaje posee una gran variedad de posibilidades de expresión y de exploración para los docentes al buscar nuevos contenidos y tema para informar a sus

estudiantes y adaptarlos al comic, y a los propios estudiantes al poder componer contenidos apoyados en sus conocimientos y su imaginación, fortaleciendo en ellos la capacidad narrativa y crítica e indirectamente el hábito lector al consultar diversas fuentes de contenidos para su elaboración y conocer la gramática escrita e iconográfica utilizada en su elaboración, así como las reglas de escritura y lectura. Como lo indica Brines Jaume (2012) “El cómic está presente a diario en los diferentes contextos y es una herramienta que se puede utilizar, permitiendo un desarrollo óptimo de actividades pedagógicas que la incluyan como un recurso lúdico” (Dueñas & León, 2018, pág. 41)

El cómic es un tipo de herramienta didáctica que motiva a los estudiantes aprender, a crear y explorar mundos nuevos, contribuyendo al desarrollo del pensamiento y del aprendizaje significativo al evocar recuerdos en el futuro al ver una imagen.

El comic como oportunidad de motivación y aprendizaje

Según lo explica Villa-Castro (2020) los comics pueden ser empleados como herramientas para motivar el aprendizaje debido a que presentan una opción potenciadora para la comprensión lectora a través de la fusión entre los gráficos y los textos, haciendo que los lectores se sientan motivados a continuar leyendo las historias (Lengua, 2015).

El Comic como recurso digital para el fomento del hábito lector

Realizar una lectura de un comic implica el uso de la vista y la imaginación para comprender el lenguaje verbal y no verbal que está implícito dentro de la tira, donde entra en juego la interpretación del contenido al crear un estereotipo de este al momento de interpretarlo.

Desarrollar el hábito lector desde edades tempranas es considerado un valor incalculable en la formación integral de una persona al abrirle la puerta a un mundo de conocimientos y de culturas, por lo que desarrollarlo utilizando diversos recursos es una tarea que implica a los padres y educadores, como lo señala (Olivares, 2018) los comic “abren a los que lo leen a un mundo de imaginación, esto motiva a adentrarse aún más a la práctica de la lectura, en consecuencia hace que la práctica de la lectura se dé por voluntad propia”.(p. 20)

El comic como fomentador de la lectura en los niños y jóvenes contribuye a la creación de bases sólidas en el hábito lector para que con el tiempo se conviertan en aficionados a la lectura, ya que como fomentador de la lectura “Los pictogramas y elementos propios del cómic estructuran y compilan el género narrativo de tal modo que en su conjunto logran llegar a unos resultados favorables de comprensión e interpretación por parte del alumnado” (Yagüe & Marco, 2020, pág. 218).

Diversas investigaciones se han realizado para estudiar la relevancia del cómic en el hábito lector, las cuales han evidenciado que;

Los cómics sirven como incentivo a la lectura y formación de lectores competentes, puesto que favorece el proceso de alfabetización, incentiva el placer por la lectura y mejora la escritura de los estudiantes; la utilización de las *gibitecas* estimula la creación de espacios de aprendizaje donde se promueve la creatividad y lectura crítica. (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020, pág. 384)

En la actualidad el cómic es considerado como un instrumento de alta eficacia en los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías, contribuyendo a mejorar las habilidades de lectura gracias a la integración de la codificación escrita y visual en las TICs, otorgando la flexibilidad de integración a casi cualquier nivel escolar en distintas asignaturas. En una investigación desarrollada por Fernández (2015) sobre la utilización del cómic multilínea mostró que “Los resultados evidencian que el uso del computador genera mayor motivación, la utilización de este tipo de cómic estimula la lectura de los estudiantes y mejora los puntajes de su comprensión lectora”. (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020, pág. 385)

El cómic digital alcanza a despertar la motivación de los lectores por medio de la estimulación sensorial y creativa, es una herramienta muy eficaz para incrementar la alfabetización digital al despertar la motivación lectora en los jóvenes, sin embargo, para su uso es necesario que el docente cuente con habilidades para el manejo de los mismos en los entornos educativos virtuales (Jiménez, Bañales, & Lobos, 2020)

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

Para dar ejecución a los objetivos planteados para la presente investigación sigue un paradigma positivista, el cual tiene como objetivo la comprobación de hipótesis por medio de la aplicación de estadística o la medición de una variable por medio de parámetros preestablecidos (Ramos, 2015).

Este paradigma científico arroja el método cuantitativo de la investigación el cual por definición es; aquella que se emplea cuando el fin de la investigación es comprobable por medio de estimaciones u ocurrencia de los fenómenos para comprobar hipótesis supuestas (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Así mismo, se aplicará el tipo de investigación descriptiva debido a que, con el estudio a ejecutar, se espera conocer las características y comportamiento de la población en base a las variables de estudio por medio de la valoración de la incidencia del Comic como herramienta didáctica para el fomento de la lectura, y a partir de dichos hallazgos generar un sentido de entendimiento del problema examinado.

Ahora bien, el diseño del estudio pretende ejecutar; medición de una variable de estudio; el fomento de la lectura, en función del uso de la segunda variable, el comic como recurso digital pedagógico. Con lo que se conocerá desde la perspectiva de estudiantes y docentes cuales son las herramientas actualmente usadas en los espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje de 3ro de Bachillerato Técnico y docentes del área de Lengua y literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

El universo estará delimitado por estudiantes de 3ro de Bachillerato Técnico y docentes del área de Lengua y literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía de la provincia Pichincha, siendo un total de 37 estudiantes y seis docentes. debido al escaso número de elementos del universo, se considera a la vez a este, como la muestra. A continuación, se presenta la descripción detallada de la población;

Tabla 1 Población y muestra

Denominación	Total
Estudiantes	37 Estudiantes
Docentes	6 Docentes
Total	43 Individuos

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Administración de la Unidad Educativa 2 de Agosto

Operacionalización del objeto y campo de estudio

Objetivo Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad

Educativa “2 de Agosto”

Tabla 2 Variable independiente; Comics como recurso digital pedagógico

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento/ técnica
Género narrativo que transmite información mediante la combinación de viñetas, lenguaje escrito y otros signos visuales que aparecen en secuencia temporal lógica, presentada en formato digital como recurso de enseñanza en las aulas de clase por su potencial didáctico (El autor, 2021)	Elementos	Visuales	¿Usa las metáforas visuales al seleccionar el comic digital como recurso pedagógico?	Instrumento Guía de preguntas semiestructurada a Técnica Entrevista
		Personajes	En el cómic digital. ¿Lo selecciona porque se identifica con claridad a los personajes y roles que intervienen para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje?	
		Verbales	¿Los elementos verbales del comic le permite usarlo como recurso didáctico para los procesos de enseñanza virtual?	
		Simbólicos	En el comic digital, ¿Las secuencias de viñetas le permiten incentivar la lectura?	
	Características	Carácter narrativo y diacrónico	En el comic digital, ¿El estilo narrativo le permite captar la atención lectora de los estudiantes?	
		Secuencialidad	¿La secuencialidad de viñetas icónicas y verbales del cómic permite a los estudiantes a comprender el proceso de desarrollo temporal de historias?	

		Integración de texto e imagen	¿La integración texto-imagen en el cómic, lo hace agradable y comprensible para el estudiante?
		Signos y códigos	¿El uso de los signos de apoyo dentro del comic digital facilita el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes?
		Entretenimiento persuasivo	¿Logra identificar que el comic digital es un género narrativo que resulta más atractivo como un recurso didáctico en las aulas de clase?
	Uso pedagógico	Desarrollo de la comprensión lectora	Como docente de la asignatura de literatura, ¿Ha usado el cómic en formato digital como recurso pedagógico para la comprensión lectora en el aula?
		Desarrollo de la expresión escrita	¿Utiliza usted el comic como apoyo para el desarrollo del lenguaje escrito?
		Desarrollo de la comprensión auditiva	¿Combina el comic con técnicas de lectura y narración de historietas para el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes?
		Desarrollo de la expresión oral	¿Emplea usted el comic como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral y comunicativa de los estudiantes, en actividades en las aulas virtuales?
		Recurso didáctico	¿El comic digital favorece la capacidad lectora y enriquece el vocabulario de los estudiantes?
	Como docente, ¿Usa el comic digital para lograr la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes?		
	Tipos	Tiras cómicas	Durante las clases virtuales, ¿Ha empleado comics de tiras cómicas como recursos didácticos?

		Revistas de historietas	¿Usa usted comics de revistas digitales de historietas como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	
		Novelas gráficas	¿Ha empleado comics de novelas gráficas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Tabla 3 Variable dependiente; Fomento de la lectura en estudiantes

Evaluar el nivel lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento / técnica
Acciones realizadas por el docente para la promoción del interés por la lectura, interpretación del sentido de los textos y el desarrollo del hábito lector (El autor, 2021)	Frecuencia	Textos escolares	¿Con qué frecuencia lee textos escolares? ● Nunca ● Poco frecuentemente ● Frecuentemente ● Siempre	Instrumento Cuestionario abierto, validado por el juicio de experto
		Textos recreativos	¿Con qué frecuencia lee textos recreativos? ● Nunca ● Poco frecuentemente ● Frecuentemente ● Siempre	
	Preferencia	Tipo	Indique de los siguientes textos, ¿qué prefiere leer? ● Libros para jóvenes ● Textos educativos ● Comics ● Novela ● Cuentos ● Poesía ● Biografía	Técnica: Encuesta

			<ul style="list-style-type: none"> ● Autoayuda ● Religión ● Historia ● Artes ● Científicos ● Escolares ● Guías ● Asuntos prácticos 	
		Lugar	<p>Indique de los siguientes lugares, ¿dónde prefiere leer?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En la casa ● En el aula de clase ● Bibliotecas ● Al aire libre ● Otros ● Ninguno de los anteriores 	
		Formato	<p>Usted prefiere leer en formato impreso, ¿Cuál de los siguientes textos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libros ● Textos escolares ● Diarios ● Revistas ● Ninguno de los anteriores ● Otros 	
			<p>Usted prefiere leer en formato digital, ¿Cuál de los siguientes textos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libros digitales ● Textos escolares digitales ● Diarios digitales ● Revistas digitales ● Ninguno de los anteriores ● Otro 	

	Motivación	Razones por los que lee	Indique los motivos por los que usted lee: <ul style="list-style-type: none"> ● Es una fuente de conocimiento para la vida ● Es una actividad placentera ● Es una obligación escolar ● Por motivos religiosos ● Todos los anteriores ● Ninguno de los anteriores 	
--	------------	-------------------------	--	--

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Proceso de recolección de los datos

La recolección de la información se realizó por medio de las siguientes técnicas e instrumentos;

Tabla 4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Instrumento	Técnica	Muestra	Objetivo
Cuestionario cerrado tipo Likert	Encuesta	Docentes de 3ro de bachillerato técnico del área de Lengua y literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”.	Identificar las estrategias empleadas por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, para fomentar la lectura en los estudiantes de 3ro. de bachillerato técnico.
Cuestionario cerrado	Encuesta	Estudiantes de 3ro de bachillerato técnico.	Reconocer los hábitos por la lectura de los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Para la recolección de la información se procedió a la solicitud de los permisos pertinentes ante la Unidad Educativa “2 de Agosto”, para la aplicación de instrumentos de recolección de datos y propuestas educativas. Una vez concertados los permisos se siguieron los siguientes pasos:

Valoración de la aplicación de recursos por parte de los docentes para el fomento del hábito lector

Se procedió a participar en las clases virtuales dictadas en el área de lengua y literatura de 3ro de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa 2 de Agosto, en ellas se procedió al llenado de la ficha de observación en base a cada ítem especificado.

Valoración de la población estudiantil

Se le facilitó al grupo de estudiantes un cuestionario cerrado de escala tipo Likert usando la herramienta Google forms, con la finalidad de recopilar de forma remota la información.

Validación del instrumento, juicio de expertos

Se realizó la valoración de juicio de experto, sometiendo a valoración el instrumento, por la Dra. Psicología Educativa y Orientación Basantes V., Miriam S., quien valido para su aplicación el instrumento, solo emitiendo algunas recomendaciones de formato que fueron acatadas previa aplicación

Confiabilidad del instrumento

Se realizó la evaluación preliminar de los instrumentos por medio de la aplicación del mismo como prueba, a fin de establecer la confiabilidad de cada uno de los cuestionarios realizados empleando la prueba de escala de Alfa de Cronbach. A continuación, se muestran los resultados obtenidos de dichas valoraciones en cada uno de los instrumentos diseñados;

Cuestionario aplicado a la población estudiantil;

Tabla 5 Resultados de valoración de cuestionario a estudiantes

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total
Estudiante 1	2	2	1	2	2	1	2	12
Estudiante 2	2	2	3	2	2	1	2	14
Estudiante 3	2	2	3	2	2	1	2	14
Estudiante 4	2	2	3	3	2	1	2	15
Estudiante 5	2	2	4	4	4	4	2	22
Estudiante 6	2	2	3	5	6	5	2	25
Estudiante 7	3	3	1	5	5	1	3	21
Estudiante 8	3	3	2	5	5	5	3	26
Estudiante 9	3	3	3	6	6	6	3	30
Estudiante 10	3	3	1	2	2	2	3	16
Estudiante 11	3	3	1	2	2	2	3	16
Estudiante 12	3	3	1	2	1	2	3	15
Estudiante 13	3	3	1	5	6	6	3	27
Estudiante 14	2	3	3	5	5	5	2	25
Estudiante 15	3	3	3	5	5	5	3	27
Estudiante 16	2	2	1	2	2	2	2	13
Estudiante 17	2	2	2	2	2	2	2	14
Estudiante 18	2	2	3	2	3	2	2	16
Estudiante 19	2	2	3	2	2	2	2	15
Estudiante 20	2	2	3	2	2	2	2	15
Estudiante 21	2	2	3	6	6	6	2	27
Estudiante 22	2	2	3	2	2	2	2	15
Estudiante 23	2	2	3	2	2	2	2	15
Estudiante 24	2	2	3	2	2	2	2	15
Estudiante 25	2	2	2	2	2	2	2	14
Estudiante 26	2	2	3	3	2	3	2	17
Estudiante 27	2	3	3	4	4	4	2	22
Estudiante 28	3	2	3	5	5	5	3	26
Estudiante 29	3	3	3	5	5	5	3	27
Estudiante 30	3	3	3	6	5	5	3	28
Estudiante 31	3	3	3	6	2	2	3	22
Estudiante 32	3	3	3	1	1	1	3	15
Estudiante 33	3	3	3	5	5	5	3	27

Estudiante 34	3	3	3	5	5	5	3	27
Estudiante 35	3	3	3	5	5	5	3	27
Estudiante 36	3	3	2	4	5	5	3	25
Estudiante 37	3	3	1	5	5	5	3	25
Varianza	0,26	0,26	0,76	2,58	2,81	3,09	0,26	

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Ecuación de cálculo

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

K (Número de ítems= 7

Suma de la varianza individual =14.24

Varianza total= 100.2

Sustituyendo en la ecuación;

$$\alpha = \frac{7}{7-1} \left[1 - \frac{10.01}{33.39} \right] = 0.816$$

Cuestionario aplicado a docentes

Tabla 6 Resultados de valoración de cuestionario a docentes

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Total	
Docente 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
Docente 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	50
Docente 3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	43
Docente 4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	49
Docente 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	50
Docente 6	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	45
VARIANZA	0,27	0,17	0,17	0,00	0,27	0,17	0,00	0,17	0,17	0,30	0,00	0,17	0,00	0,17	0,00	0,27	0,27		

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Ecuación de cálculo

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

K (Número de ítems= 17

Suma de la varianza individual =2.53

Varianza total= 10.4

Sustituyendo

$$\alpha = \frac{17}{17-1} \left[1 - \frac{2.53}{10.4} \right] = 0.8036$$

Según los resultados obtenidos en ambas pruebas realizadas se deduce que los instrumentos pueden ser aplicados pues cuentan con un nivel de confiabilidad alto, con valores de Alfa Cronbach superiores al 0.8.

Análisis y procesamiento de la información

Resultados de la encuesta aplicada a docentes:

Tabla 7 Elementos

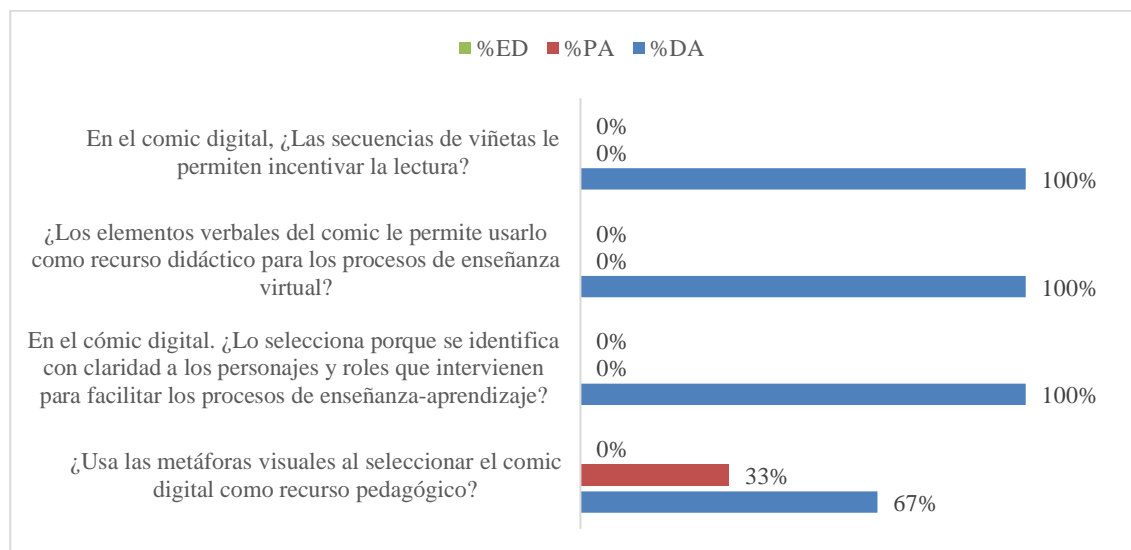
Indicador	Ítem	D A	PA	E D	%D A	%P A	%E D
Visuales	¿Usa las metáforas visuales al seleccionar el comic digital como recurso pedagógico?	4	2		67%	33%	0%
Personajes	En el cómic digital. ¿Lo selecciona porque se identifica con claridad a los personajes y roles que intervienen para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje?	6			100%	0%	0%
Verbales	¿Los elementos verbales del comic le permite usarlo como recurso didáctico para los procesos de enseñanza virtual?	6			100%	0%	0%
Simbólicos	En el comic digital, ¿Las secuencias de viñetas le permiten incentivar la lectura?	6			100%	0%	0%
Promedio					92%	8%	0%

Nota: DA: de acuerdo, PA: parcialmente de acuerdo, ED: en desacuerdo

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 3 Elementos



Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes arrojaron que; con relación a la percepción y uso de los elementos del comic dentro de los espacios de aprendizaje se identificando que; con respecto a los elementos visuales, siendo aquellos que forman la tira cómica, incluyendo las viñeras, planos y los dibujos, en tal sentido el 67% de los encuestados se encontró estar de acuerdo con el uso de estas metáforas visuales en los comics digitales como recursos pedagógicos.

Así mismo en cuanto a la selección del comic, por la riqueza con la que se identifican los personajes y los roles que estos desempeñan dándole vida a las historias por medio de escenas y diálogos, siendo un aspecto que facilita la enseñanza y aprendizaje, se logró identificar que la totalidad de la población docente participante se encontraba de acuerdo con la aseveración, caso similar con los elementos verbales y simbólicos de los comic, siendo estas las partes escritas que es utilizada en la redacción de los comics, en tal sentido, el 100% de la población consideró que los elementos verbales permiten el uso de este tipo de herramientas como recursos pedagógicos, además de afirmar que las secuencias de viñetas permiten el fomento de la lectura en los estudiantes.

Tabla 8 Características

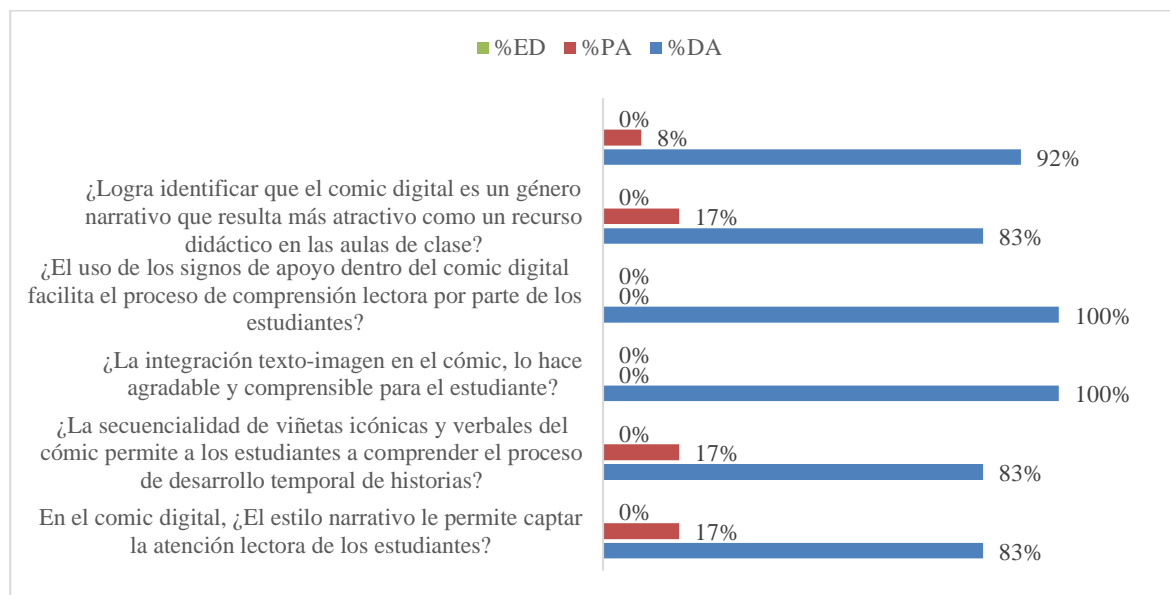
Indicador	Ítem	D A	P A	E D	%DA	%P A	%E D
Carácter narrativo y diacrónico	En el comic digital, ¿El estilo narrativo le permite captar la atención lectora de los estudiantes?	5	1		83%	17%	0%
Secuencialidad	¿La secuencialidad de viñetas icónicas y verbales del cómic permite a los estudiantes a comprender el proceso de desarrollo temporal de historias?	5	1		83%	17%	0%
Integración de texto e imagen	¿La integración texto-imagen en el cómic, lo hace agradable y comprensible para el estudiante?	6			100%	0%	0%
Signos y códigos	¿El uso de los signos de apoyo dentro del comic digital facilita el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes?	6			100%	0%	0%
Entretenimiento persuasivo	¿Logra identificar que el comic digital es un género narrativo que resulta más atractivo como un recurso didáctico en las aulas de clase?	5	1		83%	17%	0%
Promedio					92%	8%	0%

Nota: DA: de acuerdo, PA: parcialmente de acuerdo, ED: en desacuerdo

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 4 Características



Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Análisis

Con relación a las características de los comics y su uso para el fomento de la lectura y la captación de la atención de los estudiantes a nivel de bachillerato técnico , los docentes opinaron que; en cuanto al carácter narrativo, entendido como las facilidades que las imágenes y viñetas permiten narrar historias, el 83% manifestó estar de acuerdo con que, el estilo narrativo permite la captación de la atención lectora de los estudiantes, similarmente, el 83% opinó estar de acuerdo frente a la interrogante de que la secuencialidad y carácter temporal de la narrativa del comic a través de las viñetas icónicas y verbales del cómic permiten a los estudiantes comprender el proceso temporal de desarrollo de las historias. Al respecto del entrenamiento persuasivo, el 83% de los docentes consideró estar de acuerdo con que esta característica logra identificar que este elemento narrativo es más atractivo para los estudiantes en las aulas de clase.

En cuanto a la integración de texto e imagen, y los signos y códigos de los cómics la totalidad de los docentes consideró estar de acuerdo con que; la integración texto-imagen es un aspecto que hace agradable y comprensible el comic para los estudiantes, así como el uso de los signos de apoyo facilitan el proceso de comprensión lectora.

Tabla 9 Uso pedagógico

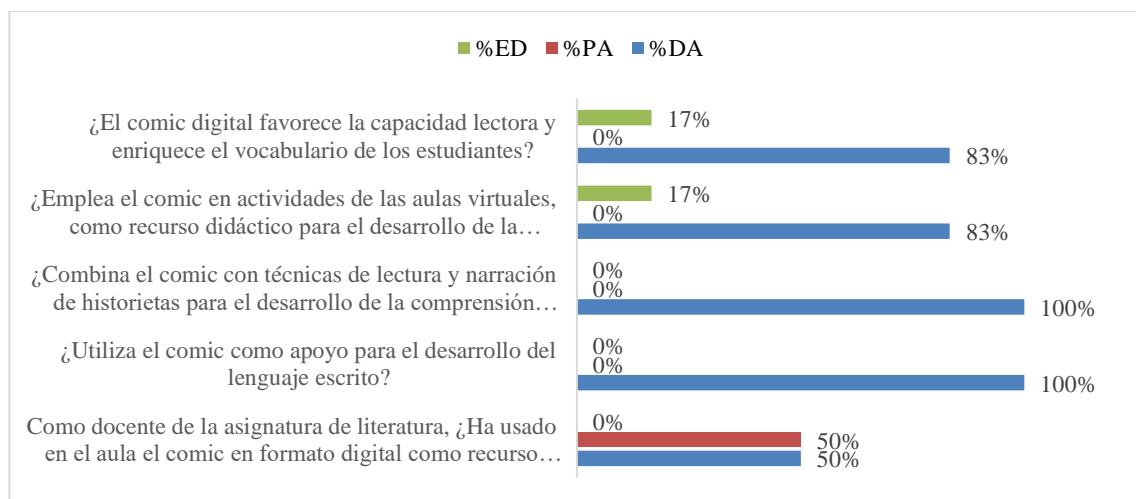
Indicador	Ítem	D A	P A	E D	%D A	%P A	%E D
Desarrollo de la comprensión lectora	Como docente de la asignatura de literatura, ¿Ha usado en el aula el comic en formato digital como recurso pedagógico para la comprensión lectora?	3	3		50%	50%	0%
Desarrollo de la expresión escrita	¿Utiliza el comic como apoyo para el desarrollo del lenguaje escrito?	6			100%	0%	0%
Desarrollo de la comprensión auditiva	¿Combina el comic con técnicas de lectura y narración de historietas para el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes?	6			100%	0%	0%
Desarrollo de la expresión oral	¿Emplea el comic en actividades de las aulas virtuales, como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral y comunicativo de los estudiantes?	5		1	83%	0%	17%
Recurso didáctico	¿El comic digital favorece la capacidad lectora y enriquece el vocabulario de los estudiantes?	5		1	83%	0%	17%
Promedio					92%	0%	8%

Nota: DA: de acuerdo, PA: parcialmente de acuerdo, ED: en desacuerdo

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 5 Uso pedagógico



Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Análisis

Otro aspecto valorado desde la perspectiva de los docentes, fue el uso pedagógico del comic, el cual es empleado como medio para el aprendizaje gracias a la complementariedad de la imagen y el texto, en tal sentido con relación al desarrollo de la comprensión lectora, el 50% de los docentes se mostraron de acuerdo con que han usado este tipo de herramientas en formato digital como recurso pedagógico, mientras que el 50% restante opina que se encontraba parcialmente de acuerdo.

Con respecto al desarrollo de la expresión, el 83% de los docentes opinó que se encontraba de acuerdo con la aseveración de que, empleaba el comic en actividades en las aulas virtuales para el desarrollo de la expresión oral y comunicación de los estudiantes, así como favorece la capacidad lectora y enriquecer el vocabulario de los estudiantes.

Con relación al desarrollo de expresión escrita y comprensión auditiva la totalidad de los docentes se encontraba de acuerdo con que el comic favorece el desarrollo del lenguaje escrito y la comprensión auditiva.

Tabla 10 Tipos

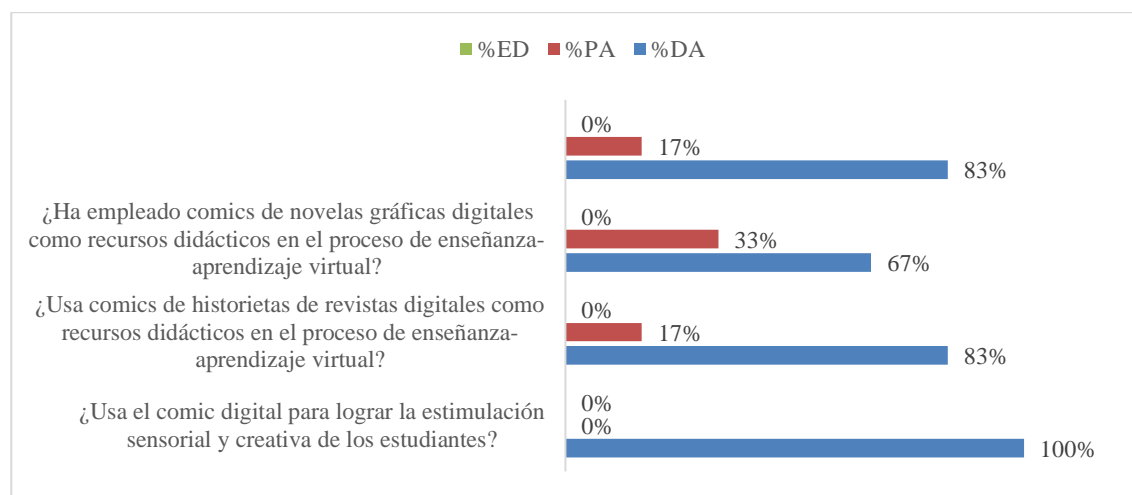
Indicador	Ítem	D A	P A	E D	%D A	%P A	%E D
Tiras cómicas	¿Usa el comic digital para lograr la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes?	6			100%	0%	0%
Revistas de historietas	¿Usa comics de historietas de revistas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	5	1		83%	17%	0%
Novelas gráficas	¿Ha empleado comics de novelas gráficas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	4	2		67%	33%	0%
Promedio					83%	17%	0%

Nota: DA: de acuerdo, PA: parcialmente de acuerdo, ED: en desacuerdo

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 6 Tipos



Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Análisis

Los tipos de comic se pueden clasificar según su formato y medio de distribución, entendiéndose que la tira cómica tiene uno o varios personajes donde se desarrollan las

historias, sin existir múltiples líneas de tiempo, y son publicadas en diarios y revistas con formatos de tiras cortas, mientras que las revistas de historietas, son historias de múltiples publicaciones en formato de revistas donde diversos personajes intervienen, contando con un inicio, un desarrollo y un final, pudiéndose desarrollar múltiples líneas de tiempo, y finalmente las novelas gráficas, se caracteriza por ser más profundas y extensas desarrollando la historia bien definida de los personajes.

Con relación a los tipos de comic empleados por los docentes, se logró identificar por medio de las encuestas que el tipo de mayor aceptabilidad es la tira cómica el cual desde la perspectiva de los docentes logra la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes. Por su parte las revistas de historietas según el 83% de los docentes encuestados, es usada como recurso virtual en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Mientras que las novelas gráficas fueron usadas por un 67% de la población.

Resultados obtenidos de las encuestas a estudiantes

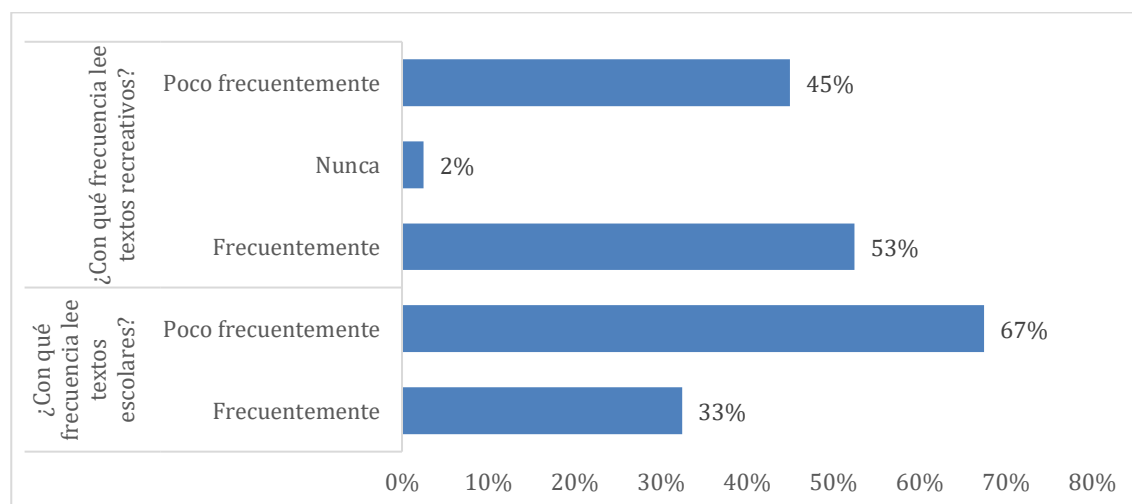
Tabla 11 Frecuencia

Indicador	Ítems	Opción	f	%
Textos escolares	¿Con qué frecuencia lee textos escolares?	Frecuentemente	13	33%
		Poco frecuentemente	27	67%
Textos recreativos	¿Con qué frecuencia lee textos recreativos?	Frecuentemente	21	53%
		Nunca	1	2%
		Poco frecuentemente	18	45%

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 7 Frecuencia



Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Análisis

Los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes arrojaron que con relación a la frecuencia con la que realizan las lecturas, el 68% indicó que lee textos escolares poco frecuentemente, mientras que el 38% restante indicó que lo hace frecuentemente. Así mismo con relación a textos recreativos, el 53% indicó que leía de

manera frecuente este tipo de material, mientras que el 45% opinó que, leía poco frecuentemente, solo un 2% indicó que los leía de manera poco frecuente.

Este comportamiento da a notar que los estudiantes no suelen leer textos escolares o recreativos de forma frecuente, careciendo del hábito lector.

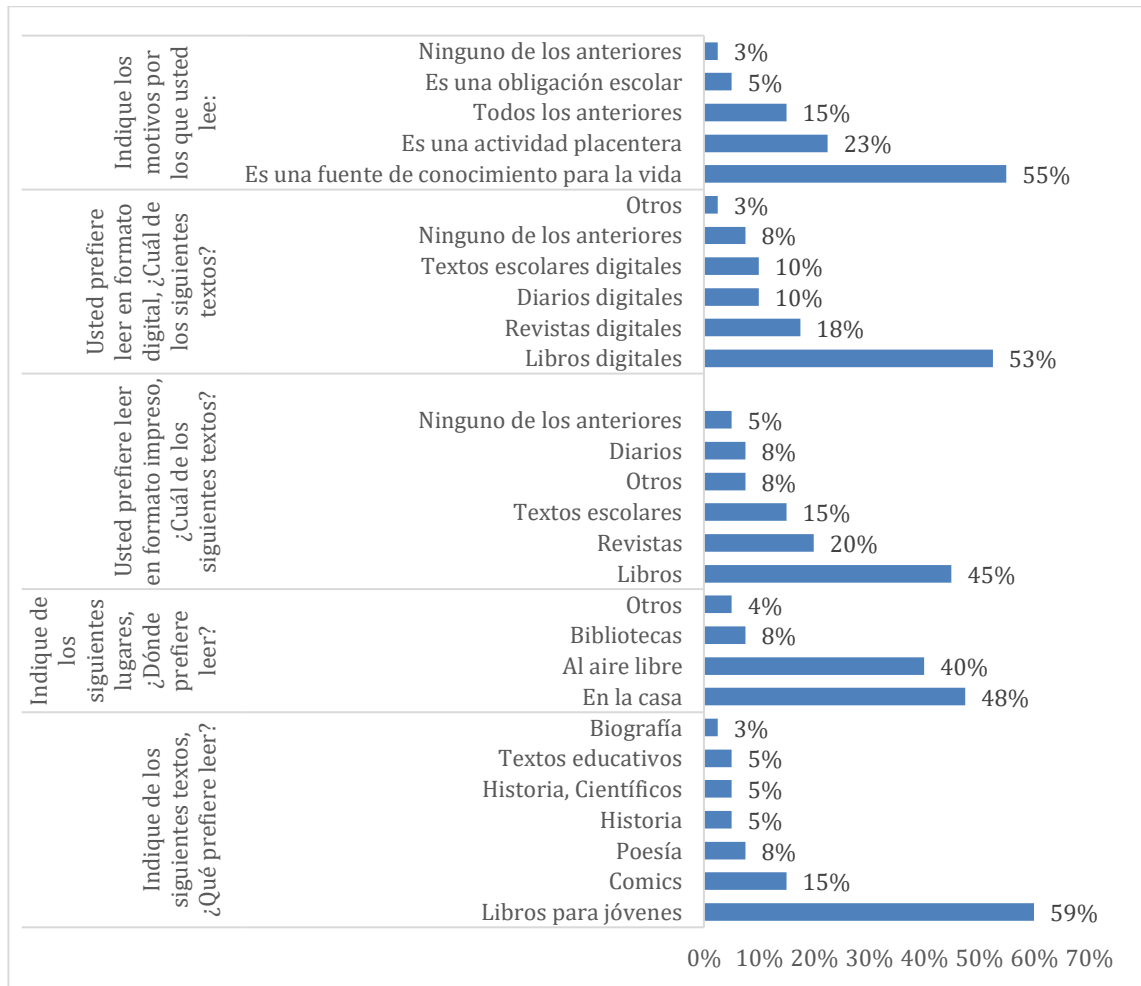
Tabla 12 Preferencia

Indicador	Ítems	Opción	f	%		
Tipo	Indique de los siguientes textos, ¿Qué prefiere leer?	Libros para jóvenes	24	59%		
		Comics	6	15%		
		Poesía	3	8%		
		Historia	2	5%		
		Historia, Científicos	2	5%		
		Textos educativos	2	5%		
		Biografía	1	3%		
Lugar	Indique de los siguientes lugares, ¿Dónde prefiere leer?	En la casa	19	48%		
		Al aire libre	16	40%		
		Bibliotecas	3	8%		
		Otros	2	4%		
Formato	Usted prefiere leer en formato impreso, ¿Cuál de los siguientes textos?	Libros	18	45%		
		Revistas	8	20%		
		Textos escolares	6	15%		
		Otros	3	8%		
		Diarios	3	8%		
	Usted prefiere leer en formato digital, ¿Cuál de los siguientes textos?	Ninguno de los anteriores	2	5%		
		Libros digitales	21	53%		
		Revistas digitales	7	18%		
		Diarios digitales	4	10%		
		Textos escolares digitales	4	10%		
		Ninguno de los anteriores	3	8%		
		Otros	1	3%		
		Razones por los que lee	Indique los motivos por los que usted lee:	Es una fuente de conocimiento para la vida	22	55%
				Es una actividad placentera	9	23%
				Todos los anteriores	6	15%
Es una obligación escolar	2			5%		
Ninguno de los anteriores	1			3%		

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Gráfico 8 Preferencia



Elaborado por: Caiza, J. 2021
 Fuente: Encuestas aplicadas a docentes

Análisis

En cuanto a las preferencias, se identificó que; con relación al tipo los tres tipos de materiales para la lectura preferidos por los estudiantes son; los libros para jóvenes, siendo la primera elección para 59% de los participantes, los comics para el 15% prefería leer comics y un 8% poesía. Al respecto del lugar preferido para leer, se

identificó que en un 48% seleccionó en la casa, un 40% el aire libre y un 8% en las bibliotecas.

Con relación al formato preferido se identificó que, en la forma impresa el 45% prefiere leer libros, el 20% revistas, el 15% textos escolares, el 8% diarios, el restante indicó que otros o ninguno de los anteriores. Mientras que en el formato digital, prefieren leer en un 53% libros digitales, 18% revistas digitales, 10% diarios, 10% textos escolares.

Finalmente, en cuanto a los motivos de la lectura, el 55% opinó porque son una fuente de conocimiento para la vida, el 23% porque es una actividad placentera, el 5% porque es una obligación escolar, el 15% indicó que todos los anteriores y el 3% ninguno de los anteriores.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Guía didáctica digital para el fomento de la lectura en estudiantes de 3ro de bachillerato técnico empleando el comic como recurso digital.

Definición del tipo de producto

El presente producto surge de la identificación preliminar de la falta de hábito lector desarrollado hasta los momentos en la población en estudio. En tal sentido, la propuesta, tiene como propósito captar la atención de los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico empleando como recurso digital el comic.

El documento desarrollado presenta una serie de estrategias diseñadas para apoyar el proceso educativo, fortaleciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados de forma digital, incluyendo en los procesos mostrados recursos online y herramientas digitales que permiten a los docentes estimular la atención de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo del gusto por la lectura.

Objetivo

Apoyar a los docentes en el fomento de la lectura en los estudiantes de 3ro de Bachillerato técnico mediante la inclusión del comic como recurso digital en la asignatura de lengua y literatura.

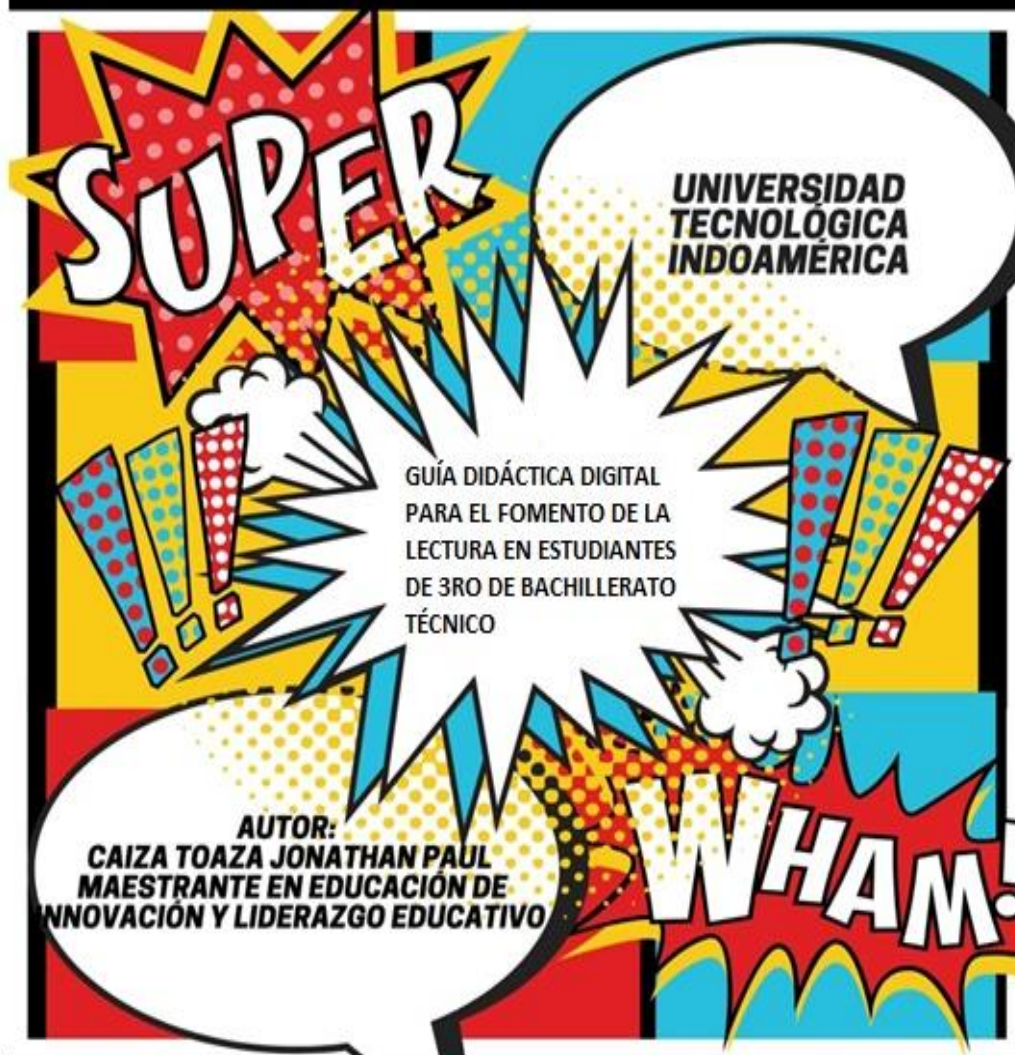
Estructura de la propuesta

El documento está estructurado por 5 estrategias básicas, las cuales pueden ser aplicadas repetidamente intercambiando los comics disponibles online preferidos por los docentes o empleando los recursos facilitados. Las estrategias se desarrollan de la siguiente manera;

Tabla 13 Estrategias que conforman la propuesta

Estrategia	Nombre	Objetivo
Estrategia 1	Identificación de los personajes	Fomentar la comprensión lectora y la identificación de los personajes
Estrategia 2	Comprensión lectora	Fomentar la comprensión lectora de los estudiantes
Estrategia 3	Actividad colaborativa	Estimular la lectura por medio de actividades colaborativas empleando el comic digital como recurso
Estrategia 4	Completando historias	Estimular la lectura por medio de actividades colaborativas
Estrategia 5	Creando un comic	Estimular la creatividad de los estudiantes, así como conocimientos sobre redacción y lectura

Elaborado por: Caiza, J. 2021



**EL FOMENTO DE LA LECTURA EN ESTUDIANTES DE 3RO DE BACHILLERATO
TÉCNICO EMPLEANDO EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL**

PRESENTACIÓN

Uno de los principales retos para los docentes en los entornos actuales educativos es alcanzar la captación de la atención de los estudiantes, ya que al encontrarse asistiendo a los procesos académicos de forma remota, no existe una supervisión y control directo que permita valorar la ejecución de las actividades indicadas.


Uno de los aspectos claves a desarrollar durante la formación a nivel de bachillerato técnico, es la lectura, la comprensión y el hábito lector asociado, logrando una asociación positiva con la actividad y por consecuencia fomentar la lectura por gusto y no por obligación.

Con el desarrollo de la siguiente guía se pretende facilitar al docente la captación de la atención empleando recursos llamativos para los adolescentes, tales como son los comics digitales, además se presentan una serie de actividades que permitirán valorar y reforzar los conocimientos tras la ejecución de cada actividad.

¿QUÉ ES EL COMIC?

Los comics son narraciones gráficas desarrolladas a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata con los globos o burbujas, viñetas y onomatopeyas, entre otros. (Villa, García, Cárdenas, & Erazo, 2020, p.496)

¿QUÉ BENEFICIOS TRAE EL COMIC?



El comic orientado al fomento de habilidades lectoras favorece en los estudiantes la construcción del conocimiento con un lenguaje donde se combinan las imágenes con la lectura, estableciendo una conexión con el lector al inducirlos a una nueva experiencia educativa, el comic puede utilizarse:

- Como un material de fácil lectura por poseer una sintaxis sencilla y asequible para cualquier persona.
- Para tratar temas educativos actuales en el aula de clase.
- Para favorecer el desarrollo de la lectura gestual por su soporte gráfico.
- Como medio que facilita la capacidad de comprensión de la lectura, el desarrollo de la capacidad de síntesis e interpretación del contenido.
- Agente motivador dentro del aula de clase por su contenido humorístico (Dueñas & León, 2019)



Identificación de los personajes

Objetivo Fomentar la comprensión lectora y la identificación de los personajes

Actividades Indique a los estudiantes el link del comic digital seleccionado o emplear el recomendado.
Indicar a los estudiantes que realicen la lectura, aproximadamente 20 min.
Posterior a la ejecución de la lectura, emplee la ficha de valoración para evaluar si los estudiantes entendieron la lectura y pueden identificar a los personajes.

Recursos Computador o equipo móvil con acceso a internet
Link de visualización del comic
Recomendado
[Wolverine Días del Futuro Pasado Parte 1 by TodoMarvelCómics - issuu](#)

Ficha de valoración

Describa un resumen de la historia

.....

Identifique los personajes principales

.....

Identifique el protagonista de la historia

.....

Relate la situación inicial donde se encontró el personaje central

.....

Relate el desenlace de la historia del personaje central

.....



Comprensión lectora

Objetivo	Fomentar la comprensión lectora de los estudiantes
Actividades	Indique a los estudiantes el link del comic digital seleccionado o emplear el recomendado. Indicar a los estudiantes que realicen la lectura, aproximadamente 20 min. Posterior a la ejecución de la lectura, emplee la ficha de valoración para evaluar si los estudiantes entendieron la lectura y pueden identificar a los personajes.
Recursos	Computador o equipo móvil con acceso a internet Link de visualización del comic Recomendado https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/wolverine_d_as_del_futuro_pasado_p_2cae4de7442478

Ficha de valoración

Describa un resumen de la historia

¿Explique qué ocurrió?

Explique ¿Qué fue lo que paso primero en la historia?

¿Cuál considera que es el problema central de la historia?

¿Cuántas partes identifica en el texto?

.....

.....

.....

.....

.....

Estrategia 3

Actividad colaborativa

Objetivo	Estimular la lectura por medio de actividades colaborativas empleando el comic digital como recurso
Actividades	Indicar a los estudiantes que deben agruparse en equipos de 3 a 5 participantes Cada equipo debe crear salas individuales para el desarrollo de la actividad Indicar a los estudiantes que realicen la lectura, aproximadamente 20 min. Posterior a la lectura deben realizar la ficha de valoración Al finalizar deben exponer los resultados obtenidos
Recursos	Computador o equipo móvil con acceso a internet Link de visualización del comic Recomendado Wolverine Días del Futuro Pasado Parte 3 by TodoMarvelCómics - issuu

Ficha de valoración

Elabore un resumen de la historia

Identifique la historia central

Identifique la historia secundaria

Identifique los principales personajes

Genere un análisis del desenlace

Estrategia 4

Completando historias

Objetivo	Estimular la lectura por medio de actividades colaborativas empleando el comic digital como recurso
Actividades	Indicar a los estudiantes que deben agruparse en equipos de 3 a 5 participantes Cada equipo debe crear salas individuales para el desarrollo de la actividad Indicar a los estudiantes que realicen la lectura, aproximadamente 20 min. Posterior a la lectura deben realizar la ficha de valoración
Recursos	Al finalizar deben exponer los resultados obtenidos Comic facilitado por el docente

Ficha de valoración Complete los siguientes diálogos

1:

2:

3:

4:

5:

6:

7:

8:

9:

10:



Estrategia 5

Creando un Comic

Objetivo	Estimular la creatividad de los estudiantes, así como conocimientos sobre redacción y lectura
Actividades	Indicar a los estudiantes que deben agruparse en equipos de 3 a 5 participantes Cada equipo debe crear salas individuales para el desarrollo de la actividad Indicar a los estudiantes que deben de crear una historia sencilla de una situación cotidiana Luego deben ingresar a aplicación online para la creación de comics online, se recomienda emplear la herramienta indicada en los recursos Al finalizar cada grupo debe presentar el comic a los compañeros, Se debe rellenar la ficha de valoración
Recursos	Al finalizar deben exponer los resultados obtenidos Computador o equipo móvil con acceso a internet Link de elaboración de comics Recomendado https://edu-es.pixton.com/solo/

Ficha de valoración

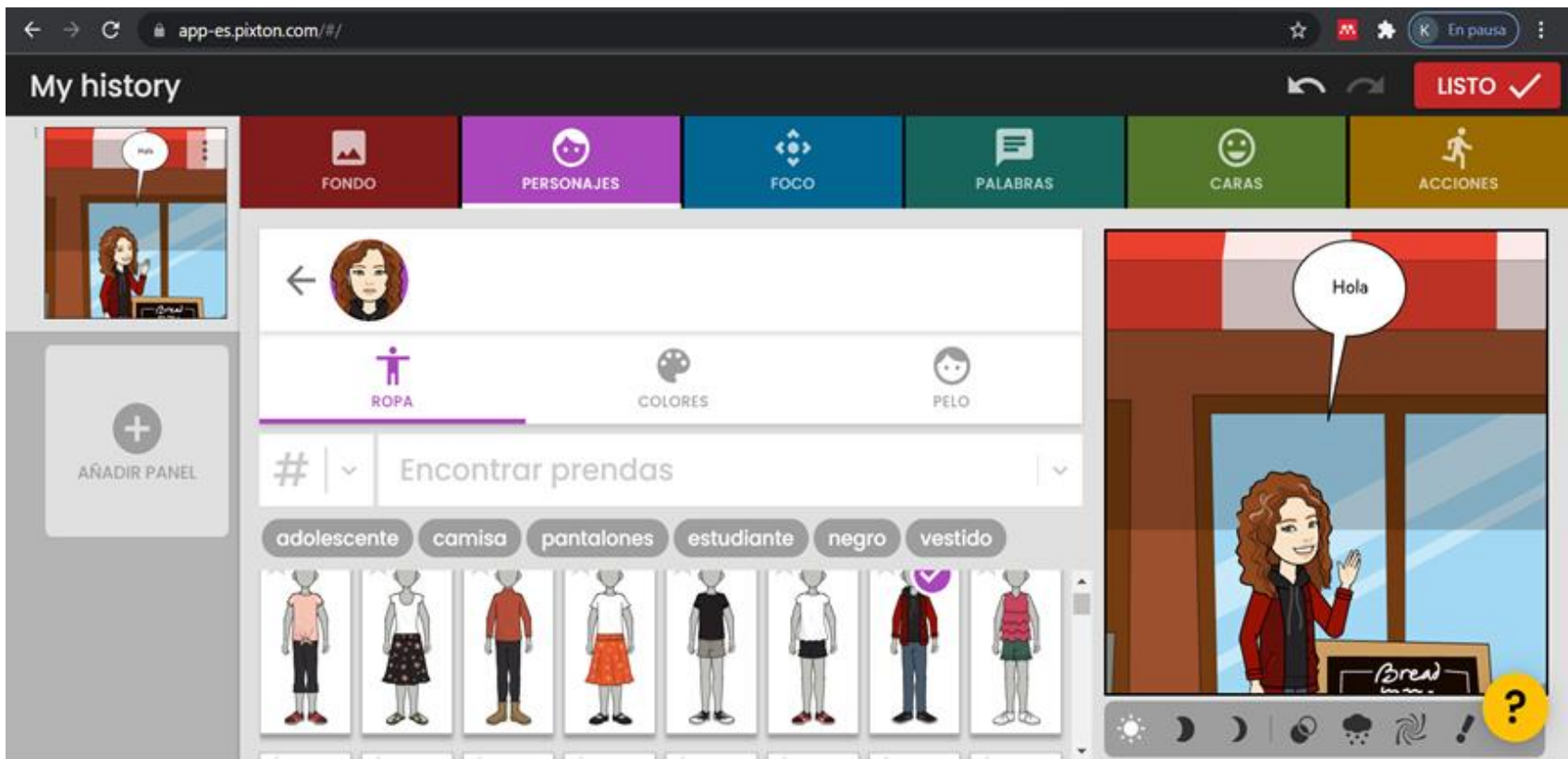
Elabore un resumen
de la historia
Identifique la
historia central
Identifique los
principales
personajes
Genere un análisis
del desenlace

.....

.....

.....

.....



Aporte

Listado recursos disponibles online

Listado de Comics Online para las actividades

- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/wolverine_d__as_del_futuro_pasado_p
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/wolverine_d__as_del_futuro_pasado_p_2cae4de7442478
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/wolverine_d__as_del_futuro_pasado_p_717486153976f0
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/x-men_la_era_de_apocalipsis_parte_1
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/x-men_la_era_de_apocalipsis_parte_2
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/x-men_la_era_de_apocalipsis_parte_3
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/ultimate_spiderman_legado_parte_1_
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/ultimate_spiderman_8_legado_parte_
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/especial_multi_universos_injustice_
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/especial_multi_universos_injustice__8bd69ace825eb1
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/especial_multi_universos_injustice_
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/especial_multi_universos_injustice__283c8488db9a50
- https://issuu.com/todo.marvel.comics/docs/avengers_era_de__ltron_preludio

Validación de la propuesta

Se procedió a identificar a una serie de especialistas que brindaron su colaboración y experticia en el área de literatura y lenguaje, tal como la valoración aportada por la Msc. Ivone Toapanta Quisaguano, Msc. Doris Zurita, y Ing. Walter Loachamin, Msc., quienes identificaron que, con relación a los conocimientos teóricos sobre la propuesta, estos se evidenciaron de forma muy aceptable, así como la claridad de la redacción, la pertinencia del contenido, la viabilidad de su aplicación en el contexto de la educación virtual y con relación a la transferibilidad a otro contexto en el caso de ser necesario.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La aplicación del instrumento de recolección de información a los docentes, permitió identificar el uso de del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, destacándose que los elementos visuales, la presentación de los personajes, así como el uso de los elementos verbales y simbólicos que ayudan a mejorar la comprensión de las historias y contenidos presentados en los comics, a la par de que llama la atención y estimula el hábito lector en los estudiantes de Bachillerato. Ahora bien, con relación al uso, las encuestas permitieron identificar que solo la mitad de los docentes empleaban este tipo de recursos para la comprensión lectora, en contraste la totalidad lo ha usado para el desarrollo de la escritura, la expresión oral y enriquecer el vocabulario.

Con la investigación también se evaluó el nivel lector de los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, determinando que la mayoría de los participantes no practicaban la lectura con frecuencia, prefiriendo la lectura de textos recreativos que de textos escolares, siendo el tipo de recurso literario preferido los libros para jóvenes, leídos en la casa y el formato preferido libros impresos y digitales.

Con base en los resultados obtenidos se procedió a elaborar una guía didáctica digital utilizando los comics como recurso para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico, en donde se presentan una serie de estrategias dirigidas al fomento de la lectura por medio de la utilización del comic digital en la asignatura de lengua y literatura.

Recomendaciones

A los docentes de la institución, aplicar la guía didáctica digital propuesta con el fin de captar la atención de los estudiantes y estimular la lectura y, en consecuencia, desarrollar el hábito lector.

Se plantea desarrollar actividades donde los estudiantes puedan expresarse por medio de la creación de historietas, aplicando los conocimientos de los elementos verbales, viñetas, secuencialidad y símbolos característicos de las historietas.

Fomentar la integración en las planificaciones de los programas educativos de las asignaturas a nivel de bachillerato técnico al comic como un recurso potencial que motive y capte la atención del estudiantado, facilitando así el proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Asamblea Nacional. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito, Ecuador.

Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Asamblea Nacional. (2016). Ley Orgánica de Cultura. (*Año IV-R.O. N° 913*). Obtenido de

[https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-)

[content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-)

[APROBADA-Y-PUBLICADA.pdf](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-)

Banco Mundial. (2019). La crisis del aprendizaje: Estar en la escuela no es lo mismo que

aprender. s.n. España. Obtenido de

[https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-](https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework#:~:text=En%20todo%20el%20mundo%2C%20cientos,o%20educar%20a%20sus%20hijos.)

[how-can-the-world-do-its-](https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework#:~:text=En%20todo%20el%20mundo%2C%20cientos,o%20educar%20a%20sus%20hijos.)

[homework#:~:text=En%20todo%20el%20mundo%2C%20cientos,o%20educar%20](https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework#:~:text=En%20todo%20el%20mundo%2C%20cientos,o%20educar%20a%20sus%20hijos.)

[a%20sus%20hijos.](https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework#:~:text=En%20todo%20el%20mundo%2C%20cientos,o%20educar%20a%20sus%20hijos.)

Bravo, M. (2020). Personajes y conflicto narrativo. (3), 5. Chile. Obtenido de

<https://colegiosanalfonso.cl/wp-content/uploads/2020/05/DUA-Gu%C3%ADa->

[3%C2%B0-Lenguaje.pdf](https://colegiosanalfonso.cl/wp-content/uploads/2020/05/DUA-Gu%C3%ADa-3%C2%B0-Lenguaje.pdf)

Carbos-Sanchiz, et al., (2020) Estudio de la enseñanza de la lectoescritura desde un enfoque

constructivista. *Claves para la Innovación pedagógica ante los nuevos retos:*

respuestas en la vanguardia de la práctica educativa.

<https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76486/2/Estudiodelaensen%CC%83anza.pdf>

[a.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76486/2/Estudiodelaensen%CC%83anza.pdf)

- Carneros, S. (2020). *El hábito lector en los alumnos de bachillerato del Instituto Apelles Mestres*. Tesis de Máster, UVIC, España. Obtenido de http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/6515/trealu_a2020_carneros_sara_habito_lector_bachillerato.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, I. (2018). *Importancia de la comprensión lectora en el proceso del aprendizaje en los estudiantes del grado primero de la sede Cora Grimaldo del Municipio Purificación*. Tesis de Especialista, Universidad de Tolima, Colombia. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/3002/1/T%200829%20318%20CD7068.pdf>
- Dueñas, Á., & León, M. (2018). *Usos del cómic como estrategia pedagógica entre 2000 y 2015*. Tesis de Especialista, Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá, Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6603/1/2019_Comic_Estrategia_Pedagogica.pdf
- Funadodora, D., & Lenera, O. (2018). Característica de las habilidades comunicativas en idioma inglés en estudiantes del curso introductorio de Lengua Inglesa. *Tzhoecoen*, 10(2), 227-239. Obtenido de <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/view/818/691>
- Fundación Antonio Esteve. (2018). Pero ¿qué es el cómic? En *El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina* (págs. 13-27). España. Obtenido de <http://esteve.org/wp-content/uploads/2018/01/13061.pdf>

- Guevara, K. (2021). *Influencia del hábito lector en la comprensión de textos de estudiantes de educación primaria, Trujillo, 2020*. Tesis Doctoral, Universidad Cesar Vallejo, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54783/Guevara_RKR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera Edición ed.). Ciudad de México: Mc Graw Hill.
- Lengua, S. (2015) *El Cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17094/LenguaSalinasSaraPaola2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, V., Bañales, g., & lobos, M. (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), s.n. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/140/14064761007/html/index.html>
- Marfil, R., Montoya, J., & Chacon, P. (2018). La ciudad como personaje. Estudio de acso del cómic "Las calles de arena" de Paco Roca, desde el punto de vista de la Educación Artística. *Actas Icono(14)*, 588-604. Florida., Estados Unidos. Obtenido de https://www.ciudades-creativas.com/proceedings/6ccc/proceedings-6ccc_030.pdf

- Márquez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 39(155), 3-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/132/13250922001.pdf>
- Márquez, M. (2017). *La Biblioteca: un espacio para estimular la lectura en estudiantes de primer año de la U.E.N." 27 de Junio"*. Tesis de Magister, Universidad de Carabobo, Valencia. Venezuela. Obtenido de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/4891/marquezs.pdf?sequence=1>
- Mayor, B. (2018). Pero ¿por que el cómic? En *El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina* (págs. 13-29). Barcelona, España. Obtenido de <http://esteven.org/wp-content/uploads/2018/01/13061.pdf>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2018). *Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura José de la Cuadra*. Quito. Ecuador. Obtenido de https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2019/10/Ecuador_PNL_Jos%C3%A9_de_la_Cuadra.pdf
- Ministerio de Educación. (s.f). Principios Yo Leo. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/principios-yo-leo/>
- Moreno, E. (2019). Lectura académica en la formación universitaria: tendencias en investigación. *Lenguaje*, 47(1), 91-119. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v47n1/0120-3479-leng-47-01-00091.pdf>
- Navarro, A. (2020). *El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"*. Tesis, Universidad Central del Ecuador, Quito. Ecuador.

Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21158/1/T-UCE-0010-FIL-832.pdf>

Neira, L. (2017). *Hábitos de lectura en estudiantes de ciclo 6 (grado 11) de la jornada nocturna del Colegio Distrital León de Greiff*. Tesis de Magister, Universidad Santo Tomás de Aquino, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4264/NeiraLuz2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Olivares, A. (2018). *Lectura de historietas para incentivar el hábito lector en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Micaela Bastidas de Maranura*. Tesis de Magister, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34416/olivares_sa.pdf?sequence=1

Olmedo, F. (2019). *El cómic como pieza clave para la construcción de la Narrativa Transmedia de ficción EFECTO 99*. Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1939/1/Tesis2117OLM c.pdf>

Ortega, L. (2018). *Hábitos de la lectura que tienen los alumnos de la Escuela Normal Intercultural de Chiquimula*. Tesis, Universidad Rafael Landívar, Zacapa, Guatemala. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ortega-Lourdes.pdf>

- Paré, C., & Soto, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos*, 16(1), 134-143. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259151088009.pdf>
- Puñez, N. (2017). El Pensamiento visual: una propuesta didáctica para pensar y crear. *Horizonte de la Ciencia*, 7(12), 161- 177. Obtenido de file:///D:/Downloads/Dialnet-ElPensamientoVisual-7762132.pdf
- RAE. (2014). Diccionario de la lengua española. España. Obtenido de <https://dle.rae.es/lectura?m=form>
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Unife*, 23(1), 9-18. Obtenido de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf
- Rodríguez, P. (2018). *Causas pedagógicas que inciden en la comprensión lectora de los estudiantes de los octavos años de educación básica de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses" de la Parroquia San Francisco del cantón Ibarra*. Tesis de Maestría, Ibarra. Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/8694/1/PG%20703%20TESIS.pdf>
- Rojas, O. (2019). *Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago*

de Guayaquil. Tesis, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12555/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-162.pdf>

Sevilla, S. (2018). La aventura interminable. Algunas claves sobre la motivación y los procesos de lectura. *Cálamo FASPE*(66), 1-6. Obtenido de https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/41882/aventura_sevilla_RCF_2018.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sierra, J. (2019). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno del Colegio Juana Escobar*. Trabajo Dirigido, Universidad EAN, Bogotá. Colombia. Obtenido de <https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/9623/SierraJorge2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tapia, A. (2018). *El cómic como recurso didáctico. Una respuesta interdisciplinaria en Educación primaria desde la Plástica*. Tesis, Universidad de Cantabria, España. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tipán, M. (2017). *El cómic como estrategia en la atención de los estudiantes de inglés*. Tesis, Universidad Central del Ecuador, Quito. Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11037/1/T-UCE-0010-1624.pdf>

UNESCO. (2017). Noticias ONU. *UNESCO cifra en 617 millones a los niños y adolescentes sin conocimientos mínimos en lectura y matemáticas*. España. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2017/09/1386331>

Universidad de Caldas. (2018). Diseño y Creación Foro Académico Internacional. *Memorias académicas del 17 Festival Internacional de la Imagen*. Manizales, Colombia. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Camilo-Rivera-16/publication/329327852_Co-crear_para_Servir_Evolucion_y_Transformacion_del_Disenio_de_Servicios_Proycando_por_y_para_DisenadoresCiudadanos/links/5c01a32c299bf1a3c1593198/Co-crear-para-Servir-Evolucion-

Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos*, 58(1), 68-76. doi:file:///D:/Downloads/2017-VargasMurilloRecursoseducativosdidcticosenelprocesoenseanzaaprendizaje.pdf

Velásquez, A. (2018). *Uso del comic como estrategia pedagógica entre 2000 y 2015*. Tesis de Especialización, Bogotá, Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6603/1/2019_Comic_Estrategia_Pedagogica.pdf

Vila, j. (2020). *fomento lector de los Clásicos Hispánicos a través del cómic*. Tesis de Magister, Universidad de Cáliz, Cáliz, Colombia. Obtenido de https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/21620/TFM_VILA_GARCIA%20rodin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Villa, T., & et.al. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *Cienciamatria*, VI(1), 485-511. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/343/432>
- Villén, R. (2019). *Importancia de la lectura en edades tempranas*. Tesis, Universidad de Jaen, España. Obtenido de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/9961/1/TFG_RUBN_VILLN_MARTOS.pdf
- Vital, M. (2017). La lectura y su importancia en la adolescencia. *Boletín Científico para la Escuela Preparatoria*, 5(10), s.n. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html>
- Zambrano, D. (2020). *Propuesta para implementación de estrategias innovadoras para fomentar la lectura*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2378/1/ZAMBRANO%20VI%20VERO%20DEICY%20JOHANNA.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de información



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

Título: El comic como recurso digital para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico

Autor: *Caiza Toaza Jonathan Paul*

Objetivo Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Encuesta aplicada a los docentes

Instrucción: Lea detenidamente los ítems, a continuación, y seleccione y señale con una ‘X’ en la escala, la respuesta que más se acerque a su opinión.

Ítem	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo
1. ¿Usa las metáforas visuales al seleccionar el comic digital como recurso pedagógico?	O	O	O
2. En el cómic digital. ¿Lo selecciona porque se identifica con claridad a los personajes y roles que intervienen para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje?	O	O	O
3. ¿Los elementos verbales del comic le permite usarlo como recurso didáctico para los procesos de enseñanza virtual?	O	O	O

4. En el comic digital, ¿Las secuencias de viñetas le permiten incentivar la lectura?	O	O	O
5. En el comic digital, ¿El estilo narrativo le permite captar la atención lectora de los estudiantes?	O	O	O
6. ¿La secuencialidad de viñetas icónicas y verbales del cómic permite a los estudiantes a comprender el proceso de desarrollo temporal de historias?	O	O	O
7. ¿La integración texto-imagen en el cómic, lo hace agradable y comprensible para el estudiante?	O	O	O
8. ¿El uso de los signos de apoyo dentro del comic digital facilita el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes?	O	O	O
9. ¿Logra identificar que el comic digital es un género narrativo que resulta más atractivo como un recurso didáctico en las aulas de clase?	O	O	O
10. Como docente de la asignatura de literatura, ¿Ha usado en el aula el comic en formato digital como recurso pedagógico para la comprensión lectora?	O	O	O
11. ¿Utiliza el comic como apoyo para el desarrollo del lenguaje escrito?	O	O	O
12. ¿Combina el comic con técnicas de lectura y narración de historietas para el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes?	O	O	O
13. ¿Emplea el comic en actividades de las aulas virtuales, como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral y comunicativo de los estudiantes?	O	O	O

14. ¿El comic digital favorece la capacidad lectora y enriquece el vocabulario de los estudiantes?	0	0	0
15. ¿Usa el comic digital para lograr la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes?	0	0	0
16. Durante las clases virtuales, ¿Ha empleado comics de tiras cómicas como recursos didácticos?	0	0	0
17. ¿Usa comics de historietas de revistas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	0	0	0
18. ¿Ha empleado comics de novelas gráficas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	0	0	0

Link de Google forms

Docentes

<https://forms.gle/iqBec5SmYXEWydoz9>



Título: El comic como recurso digital para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico

Autor: Caiza Toaza Jonathan Paul

Objetivo Evaluar el nivel lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Encuesta aplicada a los estudiantes

Instrucción: Lea detenidamente los ítems, a continuación, seleccione y señale con una “X” en la escala, la respuesta que más se acerque a su opinión.

Ítem	Escala
1. ¿Con qué frecuencia lee textos escolares?	<ul style="list-style-type: none">• Nunca• Poco frecuentemente• Frecuentemente• Siempre
2. ¿Con qué frecuencia lee textos recreativos?	<ul style="list-style-type: none">• Nunca• Poco frecuentemente• Frecuentemente• Siempre
3. Indique de los siguientes textos, ¿qué prefiere leer?	<ul style="list-style-type: none">• Libros para jóvenes• Textos educativos• Comics• Novela• Cuentos• Poesía• Biografía• Autoayuda• Religión• Historia• Artes• Científicos• Escolares• Guías

	<ul style="list-style-type: none"> • Asuntos prácticos
4. Indique de los siguientes lugares, ¿Dónde prefiere leer?	<ul style="list-style-type: none"> • En la casa • En el aula de clase • Bibliotecas • Al aire libre • Otros • Ninguno de los anteriores
5. Usted prefiere leer en formato impreso, ¿Cuál de los siguientes textos?	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Textos escolares • Diarios • Revistas • Ninguno de los anteriores • Otros
6. Usted prefiere leer en formato digital, ¿Cuál de los siguientes textos?	<ul style="list-style-type: none"> • Libros digitales • Textos escolares digitales • Diarios digitales • Revistas digitales • Ninguno de los anteriores • Otro
7. Indique los motivos por los que usted lee:	<ul style="list-style-type: none"> • Es una fuente de conocimiento para la vida • Es una actividad placentera • Es una obligación escolar • Por motivos religiosos • Todos los anteriores • Ninguno de los anteriores

Link de Google Forms

Estudiantes

<https://forms.gle/59JSVXqox721Cf6h6>

Anexo 2: Validación del instrumento

QUITO, 8 DE SEPTIEMBRE DEL 2021

Doctora. -

Mirian Basantes

Docente de posgrado

Presente.

De mis consideraciones:

Conocedor de su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente, su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos sobre

EL COMIC COMO RECURSO DIGITAL PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 3º DE BACHILLERATO TÉCNICO

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación; para lo cual se adjunta los objetivos, preguntas directrices, Matriz de Operacionalización de variables, el instrumento y las tablas de validación.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle el testimonio de mi más distinguida consideración.

Atentamente,

Caiza Toaza Jonathan Paul

CI 1722074869

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar el uso del comic como recurso digital para el fomento de la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “2 de Agosto”, ubicada en la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía, durante el periodo académico 2021

Objetivos Específicos

- Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”
- Evaluar el nivel lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”.
- Elaborar una guía digital utilizando los comics como recurso para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico.

Operacionalización del objeto y campo de estudio

Objetivo Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Cuadro N° 2 Variable independiente; Comics como recurso digital pedagógico

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento/ técnica
Género narrativo que transmite información mediante la combinación de viñetas, lenguaje escrito y otros signos visuales que aparecen en secuencia temporal lógica, presentada en formato	Elementos	Visuales	¿Usa las metáforas visuales al seleccionar el comic digital como recurso pedagógico?	Instrumento Guía de preguntas semiestructurada Técnica Entrevista
		Personajes	En el cómic digital. ¿Lo selecciona porque se identifica con claridad a los personajes y roles que intervienen para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje?	
		Verbales	¿Los elementos verbales del comic le permite usarlo como recurso didáctico para los procesos de enseñanza virtual?	

digital como recurso de enseñanza en las aulas de clase por su potencial didáctico (El autor, 2021)		Simbólicos	En el comic digital, ¿Las secuencias de viñetas le permiten incentivar la lectura?
	Características	Carácter narrativo y diacrónico	En el comic digital, ¿El estilo narrativo le permite captar la atención lectora de los estudiantes?
		Secuencialidad	¿La secuencialidad de viñetas icónicas y verbales del cómic permite a los estudiantes a comprender el proceso de desarrollo temporal de historias?
		Integración de texto e imagen	¿La integración texto-imagen en el cómic, lo hace agradable y comprensible para el estudiante?
		Signos y códigos	¿El uso de los signos de apoyo dentro del comic digital facilita el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes?
		Entretenimiento persuasivo	¿Logra identificar que el comic digital es un género narrativo que resulta más atractivo como un recurso didáctico en las aulas de clase?

	Uso pedagógico	Desarrollo de la comprensión lectora	Como docente de la asignatura de literatura, ¿Ha usado el cómic en formato digital como recurso pedagógico para la comprensión lectora en el aula?
		Desarrollo de la expresión escrita	¿Utiliza usted el comic como apoyo para el desarrollo del lenguaje escrito?
		Desarrollo de la comprensión auditiva	¿Combina el comic con técnicas de lectura y narración de historietas para el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes?
		Desarrollo de la expresión oral	¿Emplea usted el comic como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral y comunicativa de los estudiantes, en actividades en las aulas virtuales?
		Recurso didáctico	¿El comic digital favorece la capacidad lectora y enriquece el vocabulario de los estudiantes?
			Como docente, ¿Usa el comic digital para lograr la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes?

	Tipos	Tiras cómicas	Durante las clases virtuales, ¿Ha empleado comics de tiras cómicas como recursos didácticos?
		Revistas de historietas	¿Usa usted comics de revistas digitales de historietas como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?
		Novelas gráficas	¿Ha empleado comics de novelas gráficas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Cuadro N° 3 Variable dependiente; Fomento de la lectura en estudiantes

Evaluar el nivel lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento/ técnica
Acciones realizadas por el docente para la promoción del interés por la lectura, interpretación del sentido de los textos y el desarrollo del hábito lector (El autor, 2021)	Frecuencia	Textos escolares	¿Con qué frecuencia lee textos escolares? <ul style="list-style-type: none"> ● Nunca ● Poco frecuentemente ● Frecuentemente ● Siempre 	Instrumento Cuestionario abierto, validado por el juicio de experto Técnica: Encuesta
		Textos recreativos	¿Con qué frecuencia lee textos recreativos? <ul style="list-style-type: none"> ● Nunca ● Poco frecuentemente ● Frecuentemente ● Siempre 	
	Preferencia	Tipo	Indique de los siguientes textos, ¿qué prefiere leer? <ul style="list-style-type: none"> ● Libros para jóvenes ● Textos educativos ● Comics ● Novela ● Cuentos ● Poesía ● Biografía ● Autoayuda 	

			<ul style="list-style-type: none"> ● Religión ● Historia ● Artes ● Científicos ● Escolares ● Guías ● Asuntos prácticos 	
		Lugar	<p>Indique de los siguientes lugares, ¿dónde prefiere leer?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En la casa ● En el aula de clase ● Bibliotecas ● Al aire libre ● Otros ● Ninguno de los anteriores 	
		Formato	<p>Usted prefiere leer en formato impreso, ¿Cuál de los siguientes textos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libros ● Textos escolares ● Diarios ● Revistas ● Ninguno de los anteriores ● Otros 	
			<p>Usted prefiere leer en formato digital, ¿Cuál de los siguientes textos?</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> ● Libros digitales ● Textos escolares digitales ● Diarios digitales ● Revistas digitales ● Ninguno de los anteriores ● Otro 	
	Motivación	Razones por los que lee	<p>Indique los motivos por los que usted lee:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Es una fuente de conocimiento para la vida ● Es una actividad placentera ● Es una obligación escolar ● Por motivos religiosos ● Todos los anteriores ● Ninguno de los anteriores 	

Elaborado por: Caiza, J. 2021

Título: El comic como recurso digital para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico

Autor: Caiza Toaza Jonathan Paul

Objetivo Identificar el uso del comic como recurso digital por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Encuesta aplicada a los docentes

Instrucción: Lea detenidamente los ítems, a continuación, y seleccione y señale con una ‘X’ en la escala, la respuesta que más se acerque a su opinión.

Ítem	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo
1. ¿Usa las metáforas visuales al seleccionar el comic digital como recurso pedagógico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. En el cómic digital. ¿Lo selecciona porque se identifica con claridad a los personajes y roles que intervienen para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Los elementos verbales del comic le permite usarlo como recurso didáctico para los procesos de enseñanza virtual?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. En el comic digital, ¿Las secuencias de viñetas le permiten incentivar la lectura?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. En el comic digital, ¿El estilo narrativo le permite captar la atención lectora de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ¿La secuencialidad de viñetas icónicas y verbales del cómic permite a los estudiantes a comprender el proceso de desarrollo temporal de historias?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. ¿La integración texto-imagen en el cómic, lo hace agradable y comprensible para el estudiante?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ¿El uso de los signos de apoyo dentro del comic digital facilita el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ¿Logra identificar que el comic digital es un género narrativo que resulta más atractivo como un recurso didáctico en las aulas de clase?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Como docente de la asignatura de literatura, ¿Ha usado en el aula el comic en formato digital como recurso pedagógico para la comprensión lectora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ¿Utiliza el comic como apoyo para el desarrollo del lenguaje escrito?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ¿Combina el comic con técnicas de lectura y narración de historietas para el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ¿Emplea el comic en actividades de las aulas virtuales, como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral y comunicativo de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ¿El comic digital favorece la capacidad lectora y enriquece el vocabulario de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ¿Usa el comic digital para lograr la estimulación sensorial y creativa de los estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Durante las clases virtuales, ¿Ha empleado comics de tiras cómicas como recursos didácticos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ¿Usa comics de historietas de revistas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. ¿Ha empleado comics de novelas gráficas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Título: El comic como recurso digital para fomentar la lectura en los estudiantes de 3^{ro} de bachillerato técnico

Autor: Caiza Toaza Jonathan Paul

Objetivo Evaluar el nivel lector en los estudiantes de 3ro de bachillerato técnico en Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “2 de Agosto”

Encuesta aplicada a los estudiantes

Instrucción: Lea detenidamente los ítems, a continuación, seleccione y señale con una “X” en la escala, la respuesta que más se acerque a su opinión.

Ítem	Escala
1. ¿Con qué frecuencia lee textos escolares?	<input type="radio"/> Nunca <input type="radio"/> Poco frecuentemente <input type="radio"/> Frecuentemente <input type="radio"/> Siempre
2. ¿Con qué frecuencia lee textos recreativos?	<input type="radio"/> Nunca <input type="radio"/> Poco frecuentemente <input type="radio"/> Frecuentemente <input type="radio"/> Siempre
3. Indique de los siguientes textos, ¿qué prefiere leer?	<input type="radio"/> Libros para jóvenes <input type="radio"/> Textos educativos <input type="radio"/> Comics <input type="radio"/> Novela <input type="radio"/> Cuentos <input type="radio"/> Poesía <input type="radio"/> Biografía <input type="radio"/> Autoayuda <input type="radio"/> Religión <input type="radio"/> Historia <input type="radio"/> Artes <input type="radio"/> Científicos <input type="radio"/> Escolares <input type="radio"/> Guías

	<input type="radio"/> Asuntos prácticos
4. Indique de los siguientes lugares, ¿dónde prefiere leer?	<input type="radio"/> En la casa <input type="radio"/> En el aula de clase <input type="radio"/> Bibliotecas <input type="radio"/> Al aire libre <input type="radio"/> Otros <input type="radio"/> Ninguno de los anteriores
5. Usted prefiere leer en formato impreso, ¿Cuál de los siguientes textos?	<input type="radio"/> Libros <input type="radio"/> Textos escolares <input type="radio"/> Diarios <input type="radio"/> Revistas <input type="radio"/> Ninguno de los anteriores <input type="radio"/> Otros
6. Usted prefiere leer en formato digital, ¿Cuál de los siguientes textos?	<input type="radio"/> Libros digitales <input type="radio"/> Textos escolares digitales <input type="radio"/> Diarios digitales <input type="radio"/> Revistas digitales <input type="radio"/> Ninguno de los anteriores <input type="radio"/> Otro
7. Indique los motivos por los que usted lee:	<input type="radio"/> Es una fuente de conocimiento para la vida <input type="radio"/> Es una actividad placentera <input type="radio"/> Es una obligación escolar <input type="radio"/> Por motivos religiosos <input type="radio"/> Todos los anteriores <input type="radio"/> Ninguno de los anteriores

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE

CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.

Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario de opinión.

1. Concluir acerca de la pertinencia entre objetivos, variables, e indicadores con los ítems del instrumento.
2. Determinar la calidad técnica de cada ítem, así como la adecuación de éstos al nivel cultural, social y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento.
3. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.
4. Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems, utilizando las siguientes categorías:

(A) Correspondencia de las preguntas del Instrumento con los objetivos, variables, e indicadores

P	PERTINENCIA O
NP	NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) Calidad técnica y representatividad

Marque en la casilla correspondiente:

O	ÓPTIMA
D	DEFICIENTE
B	BUENA
R	REGULAR

En caso de marcar **R** o **D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

(C) Lenguaje

Marque en la casilla correspondiente:

A	ADECUADO
I	INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVOS, VARIABLES, INDICADORES E ÍTEMS

P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE

ÍTE M	A	OBSERVACIONES
1	P	
2	P	
3	P	
4	P	
5	P	
6	P	
7	P	
8	P	
9	P	
10	P	
11	P	

12	P	
13	P	
14	P	
15	P	
16	P	
17	P	
18	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD.

O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE

ÍTEM	B	OBSERVACIONES
1	O	
2	O	
3	O	

4	O	
5	O	
6	O	
7	O	
8	O	
9	O	
10	O	
11	O	
12	O	
13	O	
14	O	
15	O	
16	O	
17	O	
18	O	

(C) LENGUAJE.

A = ADECUADO

I = INADECUADO

ÍTE M	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	
5	A	
6	A	
7	A	
8	A	
9	A	
10	I	MEJORAR LA REDACCIÓN
11	I	MEJORAR LA REDACCIÓN
12	A	

13	I	MEJORAR LA REDACCIÓN
14	A	
15	I	MEJORAR LA REDACCIÓN
16	A	
17	I	MEJORAR LA REDACCIÓN
18	A	

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVOS, VARIABLES, INDICADORES E ÍTEMS

P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE

ÍTE M	A	OBSERVACIONES
1	P	
2	P	
3	P	
4	P	
5	P	
6	P	
7	P	
8	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD.

O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE

--	--	--

ÍTEM	B	OBSERVACIONES
1	O	
2	O	
3	O	
4	O	
5	O	
6	O	
7	O	
8	O	

(C) LENGUAJE.

A = ADECUADO

I = INADECUADO

ÍTEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	

5	A	
6	A	
7	A	
8	A	

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: Mirian Soledad Basantes Vásquez

CÉDULA DE IDENTIDAD: 1705002259

TÍTULO: Dra. Psicología Educativa y Orientación

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: Educación y Psicología

TELÉFONOS:

CELULAR: 0993404349

TRABAJO: _____

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: Universidad Central del Ecuador

FUNCIÓN: Docente

FECHA DE VALIDACIÓN: 08-09-2021

OBSERVACIONES GENERALES:

FIRMA




Anexo 2: Resultados de validación de propuesta

Validación de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	M A	B A	A	P A	I
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	x				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable


MSC. IVONE TOAPANTA

Atte.

MSc. Ivone Toapanta Quisaguano

Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable



Atte.

MSc. Doris Zurita

Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable



Ing. Walter Loachamin, M.sc.

Atte.

Ing. Walter Loachamin, M.sc.