



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA
ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO**

Trabajo de investigación previo a la obtención de título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Gavilánez Paredes Teresa de Jesús

Tutora:

Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD.

AMBATO – ECUADOR

2022

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

Yo, Teresa de Jesús Gavilánez Paredes, declaro ser autor del trabajo de investigación con el nombre: “LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales 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 17 días del mes de agosto de 2022, firmo conforme:

Autora: Teresa de Jesús Gavilánez Paredes



Firma: _____

Numero de Cedula: 2100832696

Dirección: Lago Agrio Vía Quito km 6 Lotización Laura María

Correo Electrónico: teresagavilanez@gmail.com

Teléfono: 0959989713

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora del trabajo de titulación “LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO” presentado por Teresa de Jesús Gavilanes Paredes, para optar por el título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

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.

Quito, 17 de agosto de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Elizabeth Katalina Morales Urrutia', written over a horizontal line.

.....
Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 17 de agosto de 2022



.....
Teresa de Jesús Gavilánez Paredes

2100832696

APROBACIÓN TRIBUNAL

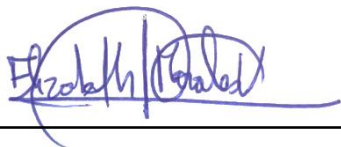
El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 17 de agosto de 2022



Dr. José Miguel Ocaña
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Dr. Janio Jadán
VOCAL 1



Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD.
TUTORA

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico en especial a Dios por darme salud y vida, a mi esposo y mi familia que me ayudaron a cumplir mis anhelos que me han estado apoyando siempre, con su amor, cariño y comprensión, permitiendo con ello un logro más en mi vida.

Teresa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida. A mis tutores de la Universidad Indoamérica, al Programa de Educación a Distancia y a todos quienes me apoyaron para alcanzar la meta propuesta.

Teresa

INDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE IMÁGENES	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	15
Importancia y actualidad	15
Planteamiento del problema	19
Idea a defender	21
Destinatario del proyecto.....	21
Objetivo General.	21
Objetivos Específicos.	22
CAPÍTULO I.....	23
MARCO TEÓRICO.....	23
Antecedentes de la investigación.....	23
Desarrollo teórico del objeto y campo	27
La narrativa literaria.....	27
Estrategia didáctica virtual.....	27
La Historieta	31

Origen de la historieta.....	31
La historieta como recurso didáctico	32
Características y elementos de una historieta	33
Metodología para elaborar una historieta	35
Historieta digital	36
Herramientas para elaboración de historietas digitales.....	38
Diseño Curricular.....	41
Bachillerato e Historia	42
La enseñanza de historia	44
CAPÍTULO II	46
DISEÑO METODOLÓGICO	46
Enfoque y diseño de la investigación	46
Modalidad y tipos de investigación.....	46
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	48
Operacionalización de variables.....	50
Proceso de recolección de datos	55
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
Procedimiento para la recolección de información.....	56
Validez y confiabilidad del instrumento.....	57
Resultados del diagnóstico de la situación actual.....	58
CAPÍTULO III	73
PRODUCTO	73
Nombre de la propuesta.....	73
Contextualización	73
Definición del tipo de producto	73
Objetivos de la propuesta	74
Estructura de la propuesta	75
Validación de la propuesta	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
BIBLIOGRAFÍA	91
REFERENCIAS WEB	106
ANEXOS	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra	48
Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente.....	50
Tabla 3 Operacionalización de la variable dependiente.....	53
Tabla 4 Proceso de recolección de información.....	56
Tabla 5 Aprender por medio de imágenes	59
Tabla 6 Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos.....	60
Tabla 7 La historieta y su uso como recurso didáctico	61
Tabla 8 Recursos que le gustaría que use el docente	62
Tabla 9 Género literario para aprender Historia.....	63
Tabla 10 Prácticas de lecturas mediante historietas	64
Tabla 11 Proceso de enseñanza actual de Historia.....	65
Tabla 12 Actividades que se podrían implementar en clase de Historia.....	66
Tabla 13 Estrategias didácticas que utiliza el docente	67
Tabla 14 Motivación al aprender Historia.....	68
Tabla 15 Destrezas con criterios de la asignatura de Historia.....	76
Tabla 16 Validación de la propuesta	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas.....	21
Gráfico 2 Aprender por medio de imágenes.	59
Gráfico 3 Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos.....	60
Gráfico 4 La historieta y su uso como recurso didáctico.	61
Gráfico 5 Recursos que le gustaría que use el docente.	62
Gráfico 6 Género literario para aprender Historia.	63
Gráfico 7 Prácticas de lecturas mediante historietas.	64
Gráfico 8 Proceso de enseñanza actual de Historia.....	65
Gráfico 9 Actividades que se podrían implementar en clase de Historia.....	66
Gráfico 10 Estrategias didácticas que utiliza el docente.	67
Gráfico 11 Motivación al aprender Historia.	68
Gráfico 12 La historieta. Elementos y proceso de elaboración.....	76
Gráfico 13 Validación de la propuesta.....	87

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Elementos de la historieta.	35
Imagen 2 StoryboardThat.....	39
Imagen 3 Pixton.	39
Imagen 4 Make Beliefs Comix.....	40
Imagen 5 BDnF.....	40
Imagen 6 Canva.....	41
Imagen 7 Storybird.....	41
Imagen 8 Resultados de cálculo Alfa de Cronbach.	58
Imagen 9 Personajes de la historieta.	77
Imagen 10 Estructura de las viñetas.....	78
Imagen 11 Página de inicio del blog.	79
Imagen 12 Egipto y su legado. Ubicación y economía.	80
Imagen 13 Egipto y su legado. Religión y política.	81
Imagen 14 Egipto y su legado. Creencias y aportes.....	82
Imagen 15 Egipto y su legado. El rol de la mujer.	83
Imagen 16 Egipto y su legado. Despedida	84

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

AUTOR: Teresa de Jesús Gavilánez Paredes

TUTOR: Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La meta del proceso educativo no es lograr la asimilación de conocimientos únicamente, sino que esos saberes logren cambios positivos en el individuo y la sociedad logrando soluciones pertinentes y eficaces a problemas simples y complejos, presentes en el momento y por qué no también a futuro. Es ahí donde radica la importancia de contar con metodologías, estrategias y recursos que permitan alcanzar un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico que no se estanque en paradigmas obsoletos y avance en concordancia con los requerimientos y avances tecnológicos, situación que en ocasiones no se logra debido al uso exclusivo de estrategias tradicionales de enseñanza que a la larga pueden desencadenar en desmotivación por parte de estudiantes y docentes inclusive. En tal virtud, esta investigación tiene como objetivo plantear una propuesta encaminada a desarrollar material didáctico basado en historietas digitales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de la materia de Historia en estudiantes de primer año de bachillerato. Así pues, con esta iniciativa se busca innovar el proceso de enseñanza de Historia generando espacios dinámicos, interactivos y atractivos para los participantes. Para lograr tales fines, en este estudio se aplicó una metodología mixta (cuantitativa – cualitativa) enfocada en recoger los criterios de estudiantes de primer año de bachillerato y docentes de la asignatura de Historia de la unidad educativa Juan Ramón Jiménez ubicada en la provincia de Sucumbíos región oriental del Ecuador mediante una encuesta y entrevista respectivamente al respecto de la pertinencia y expectativas de utilizar historietas digitales como recurso didáctico en la enseñanza de Historia. Las conclusiones obtenidas revelan que el uso de recursos digitales, aunque existe, es aún limitado en la práctica docente, en parte por desconocimiento de su real potencial y también debido a factores externos como problemas de conectividad e infraestructura. Sin embargo, es destacable el ánimo de docentes y estudiantes por conocer más acerca del uso de nuevos recursos como lo es la historieta que brinden espacios de innovación a los procesos educativos.

DESCRIPTORES: Comic, Historia, historietas, Recursos didácticos.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

**THEME: THE COMIC STRIP AS A DIDACTIC RESOURCE FOR THE
TEACHING OF HISTORY IN FIRST-YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS**

AUTHOR: Teresa de Jesús Gavilánez Paredes

TUTOR: Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD

ABSTRACT

The goal of the educational process is not only to achieve the assimilation of knowledge but also that this knowledge achieves positive changes in the individual and society, achieving relevant and effective solutions to simple and complex problems at the moment and why not also in the future. Therein lies the importance of having methodologies, strategies, and resources to achieve a dynamic teaching and learning process that does not stagnate in obsolete paradigms and advances following the requirements and technological advances. It is a situation that sometimes is not achieved due to the exclusive use of traditional teaching strategies that can lead to demotivation by students and teachers alike in the long term. Therefore, the research objective is to present a proposal aimed at developing didactic material based on digital comics to improve the teaching-learning process of History in first-year high school students. Thus, this initiative seeks to innovate the History teaching process by generating dynamic, interactive, and attractive spaces for the participants. To achieve these goals, this study applied a mixed methodology (quantitative-qualitative) focused on collecting the criteria of first-year high school students and teachers of the History subject at the Juan Ramón Jiménez School located in the Sucumbíos Province, the eastern region of Ecuador. It was through a survey and interview respectively, regarding the relevance and expectations of using digital comics as a didactic resource in the teaching of History. The conclusions obtained reveal that the use of digital resources, although it exists, is still limited in teaching practice, partly due to ignorance of its real potential and also due to external factors such as connectivity and infrastructure problems. However, it is remarkable the encouragement of teachers and students to learn more about new resources such as comics that provide spaces for innovation in educational processes.

KEYWORDS: Comic, History, comic strips, Didactic resources.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se basa en la línea de investigación de entornos digitales, con la sublínea de docencia en entornos digitales (Unidad de Posgrado de Indoamérica, 2020). El proyecto versa en el tema “La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en estudiantes de primer año de bachillerato” y está enfocado en brindar una alternativa didáctica mediante el uso de historietas elaboradas con herramientas digitales como material educativo que refuerce los recursos y estrategias tradicionales para transmitir información a los estudiantes. El estudio se llevó a cabo en la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera, ubicada en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos, región oriental del Ecuador.

En este trabajo, que busca resaltar la importancia que reviste la innovación en la práctica docente, se plantearon objetivos generales y específicos a cumplir una vez identificada la problemática, sus causas y consecuencias. A continuación, se realizó una revisión teórica enmarcada en el uso de la historieta como recurso educativo, sus antecedentes y características. Posterior a ello, se detalla el marco metodológico empleado, seguido de la descripción de la propuesta innovadora y finalmente se detalla las conclusiones alcanzadas.

Importancia y actualidad

El objetivo de la educación no se fundamenta únicamente en lograr la asimilación de conocimientos, sino que esos saberes logren cambios positivos en la sociedad, buscando soluciones pertinentes y eficaces a problemas simples y complejos que se presentan en la actualidad y por qué no, también encontrar formas de prevenir o mitigar en mayor o menor grado problemáticas futuras. De ahí, la importancia de contar con metodologías, estrategias y recursos que permitan alcanzar un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico que no se estanque en

paradigmas obsoletos y avance en concordancia con los nuevos requerimientos y avances tecnológicos.

Mejorar el rendimiento académico de los educandos constituye una preocupación y objetivo permanente por parte de las instituciones educativas. Dicha problemática ha sido y es analizada desde diferentes aristas, bajo la consigna de buscar de manera continua estrategias que contribuyan a obtener resultados positivos y una creación integral del conocimiento. La enseñanza-aprendizaje es un proceso dual: por una parte, se encuentra la enseñanza cuyo protagonista es el docente y por otro lado está el aprendizaje que tiene como sujeto a quien aprende, es decir el alumno. Por tal motivo, encontrar cuál es la fuente de posibles falencias o debilidades puede ser una tarea en ocasiones compleja al existir diversas variables tanto en el entorno educativo como personal del estudiante.

La metodología y recursos empleados por parte del docente pueden causar inconvenientes, pues como lo señalan Maldonado y Rodríguez (2016) el éxito de un proceso de enseñanza aprendizaje no es exclusivo de un correcto marco de objetivos y contenidos, sino de un método apropiado para llegar a los alumnos. Por lo tanto, la eficacia de la metodología y recursos son factores que exigen un continuo análisis de los docentes que tienen en sus manos la formación de los educandos.

En este orden de ideas, la falta de motivación puede ser causa del bajo rendimiento. Para Cabeza (2018) dicha problemática radica en el uso de estrategias y recursos poco atractivos donde las únicas herramientas son el libro de texto y la palabra del docente, particularmente en materias como las pertenecientes al área de ciencias sociales incluyendo Historia. En tal sentido, Chinga (2021) resalta que se debería orientar hacia un modelo de enseñanza que permita al estudiante acceder a diversos recursos educativos (adicionales a lo tradicional), lo cual despierte su interés en el aprendizaje a través de la investigación, fomentando así su participación, el trabajo en equipo, la creatividad y la innovación.

Frente a ello, desde hace varias décadas y en el contexto actual donde la enseñanza remota se volvió la regla debido a la emergencia sanitaria por Covid-19, han surgido y popularizado experiencias encaminadas a la innovación educativa, entendiéndose esto no como buscar cambiar en su totalidad lo ya existente sino incluir nuevas ideas que fortalezcan las prácticas en desarrollo (Lara y Gómez, 2020).

En este marco, surge la propuesta de emplear la historieta como herramienta didáctica, pues el empleo de imágenes para transmitir información es una forma de comunicación presente en la humanidad desde sus inicios. Tenesaca (2019) señala que a nivel mundial existen investigaciones y aplicaciones relevantes concernientes al uso de la historieta como estrategia didáctica.

Esta forma de narrativa, permite a través del dibujo dar vida a hechos y personajes desconocidos u olvidados siendo la combinación de texto e imagen herramientas poderosas que pueden incidir en los sentidos estimulando la imaginación y permitiendo que los lectores lleguen a contextualizar los contenidos apropiadamente generando conocimiento (Goicoechea, 2013).

Es conveniente antes de continuar, destacar dos términos relacionados con este tipo de narrativa, estos son historieta y cómic. Para Gareca (2015) las dos expresiones se refieren una serie de ilustraciones que presentan una secuencia deliberada con el propósito de transmitir información. Sin embargo, se pueden presentar características que las distinguen siendo las más específicas su extensión y contexto. La historieta es una narrativa con mayor contenido y en cierta forma algo formal con relación al cómic que tiene tintes orillados a la parte del humor.

Ahora bien, la narrativa gráfica enmarcada en la historieta o cómic ha sido presentada como estrategia de comunicación en diversas áreas y la educación no es la excepción. Macas et al. (2018) señalan que en la década de los años cuarenta del siglo XX en Estados Unidos la editorial Educational Comics de Maxwell C. Gaines, pioneros en esta industria publicó una serie de fascículos con historias de la Biblia llamada "Picture Stories from The Bible". Ya en tiempos actuales, la aplicación de este recurso ha sido y es motivo de estudio. A nivel de latinoamerica por ejemplo

se puede mencionar el trabajo realizado por Jiménez et al. (2020) que lleva por título “Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica”.

En la misma línea, el Ecuador no ha estado exento de propuestas donde la narrativa visual en forma de historieta o cómic es protagonista. Se puede mencionar como ejemplo, el trabajo de titulación para licenciatura en ciencias de la educación mención plurilingüe presentada por Acosta y Moncayo (2020) que lleva por título “El cómic como herramienta didáctica en el aprendizaje del idioma inglés”.

Este y otros trabajos relacionados con el uso de la una narrativa que fusiona texto e imagen como recurso formativo, tienen en común lograr una innovación en el modo en que se han venido desarrollando los procesos de enseñanza mediante la aplicación de nuevas metodologías y herramientas que contribuyan a un acercamiento entre el docente, el alumno y los contenidos. Dicho fin, en el contexto ecuatoriano no solo es resultado de una real búsqueda de mejorar el proceso pedagógico, sino una obligación inherente en la constitución de la república. Es así que el artículo 343 de la carta magna indica que el sistema educativo tiene como finalidad desarrollar capacidades y potencialidades tanto individuales como colectivas de la población lo cual posibilite el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Con esto, se busca tener en el centro del proceso educativo al estudiante e implementar una estructura académica flexible, dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. En la misma línea, la ley orgánica de educación intercultural LOEI dicta en el apartado 2.3 literal h que se debe garantizar una educación de calidad, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todos los niveles y modalidades.

Por todo lo mencionado, la justificación de este trabajo reposa en el aporte a ese continuo proceso de actualización educativa, esperando incentivar en los docentes el ánimo por innovar y mejorar cada día en su práctica. En particular, brindar una contribución a la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez. En esta institución se pudo obtener de primera mano datos que refieren la curiosidad e interés de los educandos por conocer nuevas estrategias y recursos a utilizar en clase

de Historia. Así también, es meritorio destacar el apoyo brindado por los profesores que igualmente contribuyeron con sus valiosas opiniones acerca de la iniciativa planteada.

La información mencionada, fue recopilada mediante técnicas como la encuesta y entrevista aplicadas a estudiantes y docentes de la institución respectivamente. Se emplearon estos mecanismos de recolección de datos con el objetivo de tener una visión clara acerca de la situación educativa actual de la unidad educativa Juan Ramón Jiménez en lo referente al proceso de enseñanza de Historia, los recursos didácticos empleados por los docentes en su labor pedagógica y las impresiones ante la propuesta de elaborar historietas mediante herramientas digitales como apoyo para el aprendizaje.

Dichos resultados se exponen de manera amplia en el capítulo 2 del presente trabajo y fueron la fuente directa de donde se obtuvieron las conclusiones de esta investigación.

Planteamiento del problema

El bajo rendimiento académico en ciertas asignaturas y la búsqueda de estrategias que logren reducir los niveles de esta problemática constituye una preocupación constante por parte de quienes conforman el sector educativo. Esta situación ha sido analizada desde diferentes enfoques, bajo la premisa de alcanzar satisfactoriamente el resultado que persigue un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje: la creación integral del conocimiento.

En tal sentido, los factores que pueden influir en el rendimiento de los estudiantes son variados y no son resultado de un mismo origen y pueden diferir de persona a persona. Como un factor importante a considerar, se puede mencionar a la metodología empleada por el docente al momento de transmitir el conocimiento a sus alumnos, pues como lo señalan Maldonado y Rodríguez (2016) un proceso adecuado de enseñanza aprendizaje no reposa exclusivamente en los contenidos y objetivos a lograr, sino también en cómo llegar a cumplirlos.

En este orden de ideas, la metodología tradicional de enseñanza donde el docente es un personaje meramente expositivo y los estudiantes antes pasivos limitados a escuchar, resulta por demás incongruente con el avance de la modernidad donde la innovación y la búsqueda de personas activas es la meta a lograr dentro de la sociedad.

Sin embargo, llegar al extremo de negar la importancia del libro de texto u otro material escrito junto con la guía del docente sería cometer igualmente un error. Pues innovar no implica cambiar al 100% necesariamente, se puede lograr sinergias entre lo ya conocido y lo nuevo. De ahí, que emplear herramientas digitales que permitan fortalecer las metodologías ya conocidas es el reto de los docentes en estos tiempos de continuos avances tecnológicos.

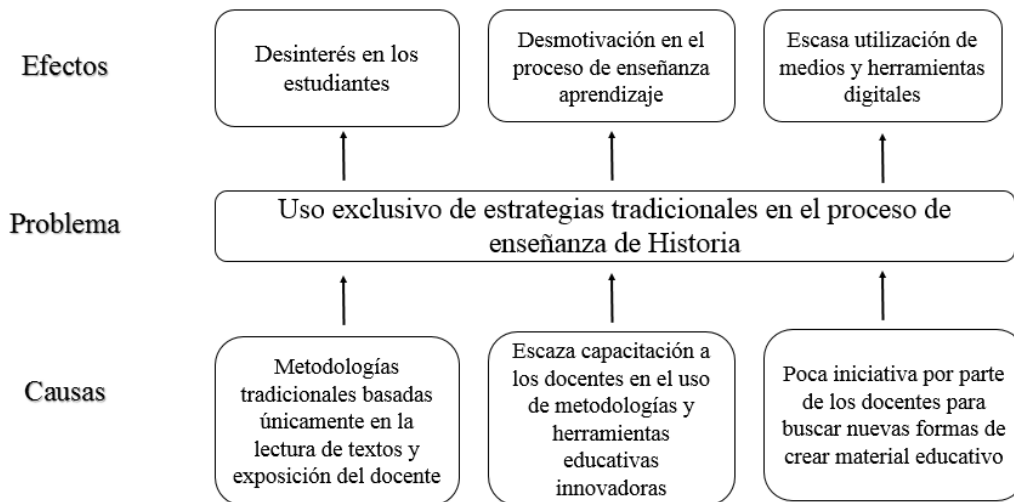
En el caso específico de la asignatura de Historia, parte del área de Ciencias Sociales, para Cabeza (2018) la falta de motivación con las tareas y aprendizajes escolares generada por contenidos poco atractivos y centrados en la tríada escuchar – leer – memorizar ofrecida de forma rutinaria, sería la causa del bajo rendimiento en la asignatura.

En este sentido, la escasa capacitación en el uso de herramientas y metodologías innovadoras junto a la poca iniciativa por indagar acerca de nuevas formas de presentar contenidos a los estudiantes y una arraigada estrategia de trabajo orientada al uso de textos y clase magistral generan una limitada utilización de medios y herramientas digitales, lo cual genera desinterés de los estudiantes hacia la materia y en conjunto una desmotivación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Dicha realidad se puede observar en numerosas instituciones y contextos educativos, pues junto al uso de la metodología tradicional expositiva y en ocasiones además el bajo nivel de comprensión lectora de los estudiantes, el problema se profundiza. De ahí, que se busca plantear una propuesta donde no sean solo los textos y la exposición, los canales por medio de los cuales el docente llegue a sus alumnos, sino que también se incluya imágenes como parte del proceso de enseñanza aprendizaje a través de la elaboración de una historieta.

Gráfico 1

Árbol de problemas.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.

Idea a defender

La historieta digital basada en etapas de la historia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera, durante el año lectivo 2021-2022

Destinatario del proyecto

El presente trabajo está diseñado como herramienta didáctica para la enseñanza de Historia de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera, ubicada en el cantón Lago Agrio perteneciente a la provincia de Sucumbíos en la región amazónica del Ecuador.

Objetivo General.

Desarrollar material didáctico basado en historietas utilizando herramientas digitales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de la materia de Historia en estudiantes de primer año de bachillerato.

Objetivos Específicos.

- Determinar la situación actual referida al aprendizaje de Historia que evidencian los estudiantes de primer año de bachillerato.
- Identificar los recursos didácticos que emplean los docentes en el área de Historia, con los estudiantes de primero de bachillerato.
- Generar una propuesta pedagógica mediante la implementación de un blog que contenga una historieta elaborada con herramientas digitales como apoyo en el aprendizaje de Historia dirigido a los estudiantes de primer año de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Las metodologías educativas combinadas con las nuevas herramientas digitales pueden brindar a los docentes instrumentos eficaces para optimizar su práctica en el aula creando actividades y recursos didácticos que incentiven la curiosidad de los alumnos y a partir de ello se fortalezca su participación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Esto con el fin de contar con estudiantes que desarrollen un pensamiento crítico y participativo dentro y fuera del aula de clase lo cual es el objetivo de todo proceso educativo.

A continuación, se detallan algunos trabajos de investigación realizados a nivel internacional y nacional, los mismos que plantean el uso de historietas como recursos didácticos que pueden contribuir a mejorar los procesos educativos. Estos trabajos constituyen los antecedentes a partir de los cuales ha tomado forma este proyecto hacia la búsqueda de brindar un aporte al fortalecimiento e innovación de la educación.

Antecedentes de la investigación

Los recursos y materiales didácticos constituyen el conjunto de herramientas que el docente puede emplear para apoyar su labor (Díaz, 1996). Bajo esta perspectiva, las historietas pueden ser consideradas como una herramienta pedagógica que favorece el aprendizaje dado que transmiten información basado en ilustraciones que se complementan con texto, lo cual contribuye a reforzar el aprendizaje de los alumnos, siendo además un recurso innovador (Linares et al., 2016).

El estudio de Maturana y Córdoba (2021) titulado “Historieta como estrategia metodológica para fortalecer competencias comunicativas en aprendizaje de inglés”, busca brindar una alternativa que robustezca la adquisición de capacidades

comunicativas en inglés como segunda lengua mediante la implementación de un modelo pedagógico que emplea a la historieta como recurso didáctico. La propuesta fue aplicada con estudiantes del décimo grado de la institución educativa Raquel Jaramillo de la ciudad de Antioquia en Colombia. La edad de los participantes oscila entre 14 y 17 años. En la propuesta, se emplearon técnicas e instrumentos como la observación directa y el cuestionario tomando en cuenta un enfoque contextualizado del proceso y la percepción de los involucrados. Las conclusiones obtenidas evidenciaron que el uso de estrategias didácticas diferentes a las tradicionales, propició una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes generando una participación más activa en el proceso educativo.

Por otra parte, Reyes et al., (2019), en el artículo “Enseñanza de la Física mediante historietas conceptuales contextualizadas”, proponen el uso de la caricatura conceptual como estrategia para la enseñanza de Física en estudiantes de secundaria. Las caricaturas conceptuales son a criterio de los autores que toman como referencia a Naylor y McMurdo (1990) historias gráficas que sirven de medio para presentar “ideas alternativas de conceptos científicos”. La metodología empleada en la investigación fue de enfoque mixto e involucró el diseño y la aplicación de historietas conceptuales contextualizadas con estudiantes de nivel secundario de la ciudad de Bogotá en Colombia. La puesta en práctica del prototipo implicó el diseño preliminar enviado al ilustrador para su realización, la validación del trabajo por parte de grupos focales entre discentes, docentes y autores de la propuesta y finalmente, la implementación con el grupo de alumnos seleccionado, adjuntando además un cuestionario de motivación en escala Likert.

Los resultados encontrados al finalizar el estudio y tomando como referencia los datos de la escala Likert, muestran que el grado medio de favorabilidad hacia la motivación es del 71%, destacando además que ninguna de las subcategorías consultadas tuvo valores inferiores al 58.6%. Estos datos reflejarían el impacto positivo que tiene la estrategia de la caricatura en el aspecto motivacional de los estudiantes, lo cual conlleva a una mejora en desempeño académico.

En el estudio “La historieta como recurso didáctico interdisciplinar”, investigación desarrollada por Gómez y Ruíz (2019) se propone una mejora en los

conocimientos literarios y sociales dentro de la formación integral de estudiantes de nivel secundario a partir de la inclusión de historietas como recurso educativo. El proyecto se llevó a cabo en un centro de educación secundaria de la provincia de Alicante en España donde intervinieron 32 alumnos del plantel. Mediante el uso de historietas y con ayuda de otros recursos tecnológicos, se implementó una estrategia encaminada a lograr un trabajo activo, participativo y cooperativo, teniendo como tema de estudio una obra clásica de la literatura: el Cid Campeador.

Como herramienta de análisis de resultados se emplearon la observación directa (análisis cualitativo) y los resultados de pruebas realizadas (análisis cuantitativo). Dichos datos reflejan y confirman el valor formativo de las intervenciones interdisciplinarias a través de imágenes gráficas. A más de lograr una mejora en el hábito de la lectura, se ha conseguido una mayor motivación en los participantes junto a un refuerzo en su alfabetización digital por el uso de TIC (Tecnologías de la información y comunicación), lo cual constata sus beneficios y la recomendación por hacerlos parte de futuros modelos educativos.

Continuando con el análisis de los estudios en el contexto nacional, el artículo “La enseñanza de la Historia a través de historietas” desarrollado por Calvas y Espinoza (2017), presenta una investigación cuya estrategia metodológica responde al paradigma cuanti – cualitativo. Los datos se obtuvieron a partir de entrevistas a 9 maestros de secundaria de la ciudad de Machala tomadas aleatoriamente. Estas entrevistas se orientaron a recabar información acerca de las estrategias empleadas por los docentes y su conocimiento del uso de la historieta como herramienta didáctica. Además, se realizaron observaciones de los conocimientos adquiridos por 98 estudiantes que según el estudio recibieron la materia mediante la aplicación de esta estrategia.

Las conclusiones obtenidas en la investigación muestran que el uso de la historieta constituye un poderoso recurso didáctico. Esto lo confirman los docentes entrevistados, al manifestar que se ha observado en los estudiantes una mejor comprensión de los temas tratados al mismo tiempo que una mayor motivación en clase. Sin embargo, cabe señalar que del número total de docentes entrevistados más del 50% declararon no haber utilizado la historieta en el aula pues desconocían

sus potencialidades como recurso didáctico además de no contar con una adecuada capacitación en el uso de herramientas digitales que permitan elaborar material que involucre el diseño de historietas.

Por otra parte, “Narro con palabras e imágenes las historietas, con los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, del cantón Babahoyo provincia Los Ríos” es el título del proyecto para obtener el grado de Magister en Educación presentado por Román (2018). En este trabajo se buscó mejorar la comprensión lectora y alcanzar una comunicación más fluida e interactiva a través de material impreso y digital en formato de historieta. Conclusiones obtenidas del proyecto revelan una mejor disposición de los estudiantes a participar en clase. Sin embargo, esto último se logró luego de un periodo de adaptación, pues los alumnos al iniciar esta práctica se mostraron tímidos a participar e incluso al ser planteada la propuesta algunos desconocían su utilidad pedagógica pues lo relacionaban con simples dibujos con fines humorísticos.

Para cerrar con este compendio, Vásquez (2022) propone “la historieta como estrategia de aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales en los estudiantes de séptimo grado paralelo B, de la escuela Fé y Alegría”, la misma que consistió en indagar acerca de la aplicación de la historieta en una institución educativa de la ciudad de Ambato. El trabajo se ubicó en la línea de investigación relacionada con comunicación, sociedad cultura y tecnología y su metodología consistió en un estudio bibliográfico inicial para posterior realizar un trabajo de campo con un grupo de 22 estudiantes y un docente con los cuales se ejecutó una encuesta y observación del desarrollo de las clases.

La investigación de enfoque cuali-cuantitativo y correlacional tuvo como conclusión a destacar que el uso de la historieta influye de forma positiva en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en virtud de sus variados elementos comunicativos que permiten mejorar la recepción, retención y comprensión de contenidos.

Desarrollo teórico del objeto y campo

La narrativa literaria

La narrativa constituye un género literario fundamental, pues bien sea en forma oral o escrita (dibujos o escritura) ha estado presente en todas las culturas y épocas. De ahí, que Mateos y Núñez (2011) señalan que es el instrumento por excelencia con el cual el ser humano ha sabido expresar sus pensamientos, sentimientos y experiencias.

Bajo este contexto, el término narrativa no tiene que ver solo con el ámbito literario formal sino que está implícito en toda forma de comunicación, pues las narrativas han permitido a la humanidad ser artífices de su historia, al poder relatarla y explicar los cambios que se han venido dando con el pasar de los tiempos (Caamaño, 2012). Por ende, la educación en todas sus áreas se desarrolla en un continuo marco de narraciones e historias pues para el docente enseñar incluye espacios narrativos como bromas, recuerdos, anécdotas y demás.

Con el pasar del tiempo y el avance de la tecnología, la narrativa pasó de ser solamente oral y escrita a audiovisual con narraciones presentadas en historietas, cinematografía, radionovela, videojuegos, entre otros (Caamaño, 2012). Es así que se llega a conocer el término narrativa digital que para Penangos (2017) es una combinación de narraciones y contenido digital el cual puede incluir imágenes, video y sonido con el objetivo de crear un producto de alto impacto y a partir de ello mejorar la comprensión del mensaje transmitido.

Bajo esta nueva perspectiva, el uso que se le puede dar a la narrativa junto al aporte de herramientas digitales para su creación y transmisión, puede como estrategia educativa fomentar diversas capacidades en los estudiantes mediante una mejora en los procesos de lectura y escritura convencional lo cual deriva en una mejor asimilación y retención de información a partir de diferentes estímulos de los sentidos (Belloch, 2012).

Estrategia didáctica virtual

La estrategia didáctica a criterio de Gutiérrez et al. (2018) es el procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje de los alumnos. Constituye el

conjunto de procedimientos, métodos, técnicas y actividades a partir de los cuales docentes y estudiantes se organizan para alcanzar los objetivos de enseñanza aprendizaje (Feo, 2010). En la misma línea, Fernández (2000) opina que la estrategia didáctica promueve en los docentes la diversificación de metodologías para lograr que los estudiantes cambien el rol tradicional existente, pasando de meros receptores a emisores de información con el consecuente intercambio mutuo de saberes.

Además, para Orozco (2016) estructurar una estrategia didáctica adecuada debe considerar todas las variables que puedan presentarse, lo cual involucra el buen trabajo del docente que influirá en el desenvolvimiento particular del estudiante logrando que no solo reciba información, sino que además analice y sepa aplicar lo aprendido para resolver problemas, explicar fenómenos o plantear nuevas cuestiones.

Por otra parte, los recursos educativos didácticos son a criterio de Morales (2012) el conjunto de medios materiales que facilitarán el proceso de enseñanza aprendizaje siendo el soporte, complemento o ayuda para el docente. Estos elementos dependiendo de su naturaleza pueden ser físicos o virtuales, debiendo contribuir por igual a despertar el interés y la motivación de los estudiantes adecuándose apropiadamente a sus características particulares y a los diferentes tipos de contenido. Además, deben cumplir funciones orientadas en virtud de a quien vaya dirigido, pudiendo enfocarse en:

- Brindar información.
- Cumplir un objetivo específico.
- Servir de guía en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Contextualizar a los estudiantes.
- Servir de herramienta para una mejor comunicación entre docentes y estudiantes.
- Ser una herramienta de motivación.

Ahora bien, tomando en cuenta el cómo se elaborarán y distribuirán estos recursos Vargas (2017) los clasifica en:

- Textos impresos: libros, fotocopias, revistas, periódicos, documentos, etc.
- Material audiovisual: videos, películas, audios.
- Materiales convencionales: pizarras, recortables, cartulinas, juegos de mesa, material de laboratorio.
- Tecnologías de la información y comunicación (TIC): dentro de este grupo se puede citar:
 - Programas informáticos educativos: actividades de aprendizaje, simulaciones interactivas, presentaciones multimedia, videojuegos, entre otras.
 - Servicios telemáticos: páginas web, blogs, chat, foros, etc.
 - Entornos virtuales de aprendizaje: plataformas educativas, campus virtual, e-Learning

Junto con lo anteriormente expuesto, cabe considerar también el cómo se elaborarían los recursos didácticos. En este sentido, para Padrón (2009) al momento de desarrollar material didáctico pueden surgir diversas interrogantes que deben ser solventadas apropiadamente. Entre las posibles dudas que se pueden presentar están las fuentes de información a partir de las cuales se elaborará los contenidos y bajo qué criterios de los discriminará. Cómo y cuándo se integrará los contenidos en el material además si la cantidad será o no la óptima para lograr los resultados esperados y si lo elaborado tendrá la posibilidad de ser reutilizado para futuras aplicaciones o requerirá actualizaciones periódicas. Junto con esto, se debe considerar también quienes serán parte del proceso de elaboración de los recursos, lo cual puede ir desde un grupo interdisciplinar a una sola persona, lo cual conllevará la participación de diversos criterios en virtud de perfiles, experiencia y puntos de vista.

Se puede señalar entonces, la necesidad de que el desarrollo de actividades didácticas involucre un adecuado y oportuno proceso que facilite tal labor, busque dar respuesta a las interrogantes y cohesione la información y herramientas a emplear de manera eficiente. Para cumplir este fin, Vargas (2017) plantea tres etapas a seguir: selección, composición y evaluación. La primera, orientada a la localización de los recursos, componentes o contenidos requeridos para la creación

de material. A continuación, en la composición se procedería a la integración de los recursos bajo un criterio apropiado que se enfoque al cumplimiento de los fines pedagógicos para los cuales se está elaborando el material. Para finalizar, la etapa de evaluación estaría orientada a revisar si el producto obtenido cumple con las expectativas de los creadores y potenciales usuarios de la propuesta; de tal forma que, en caso de requerirlo realizar las correcciones pertinentes en cuanto a rediseño del material que conduzcan a un resultado óptimo que satisfaga los requisitos y objetivos planteados al iniciar el proceso.

Ahora bien, es evidente que las nuevas tecnologías de la información y comunicación han llevado a una verdadera revolución en el modo de transmitir datos informativos. Esta realidad junto con la crisis sanitaria surgida en 2019 a escala global, generó en el plano de la educación una real urgencia por establecer metodologías, estrategias y recursos apropiados en el contexto de la virtualidad. Para Sierra (2020) es necesario conjugar la virtualidad y la estrategia didáctica como medio que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual implica una real renovación de las prácticas pedagógicas en el sistema escolar esperando generar con esto que los estudiantes alcancen competencias acorde al contexto actual.

En una estrategia virtual, debe ser característica fundamental el cambio de roles en docentes y estudiantes. El primero debe constituirse en facilitador de información teniendo siempre abiertos los canales de comunicación que permitan brindar a los educandos una retroalimentación oportuna y por ende una experiencia activa. Por otra parte, el alumno debe sentirse cómodo y ser un ente activo en el proceso, teniendo una mentalidad abierta y la libertad de comunicar sus expectativas, experiencias e ideas a la comunidad (Carvajal y Monge, 2010).

En igual forma, los recursos didácticos virtuales deben estar acorde a la estrategia implementada pues sólo de esta forma podrán ser coherentes a esta nueva práctica. Estos materiales por sí solos no ayudan al aprendizaje. Es necesario que vayan de la mano con condiciones pedagógicas y didácticas que los encaminen a lograr los objetivos buscados con la estrategia didáctica virtual (Sierra, 2020).

En síntesis, la estrategia y el recurso didáctico constituyen elementos fundamentales dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Los mismos, en virtud de los nuevos paradigmas educativos no deberían ser tarea exclusiva del docente sino estar en coordinación con los directos receptores, es decir los estudiantes. Pues identificando sus necesidades es cuando estos instrumentos tendrán un adecuado valor y lograrán coadyuvar al cumplimiento de los objetivos académicos.

La Historieta

Diversas definiciones se ha dado alrededor del cómo definir a la historieta. Para Barraza (2006) es una narración gráfica desarrollada mediante imágenes en secuencia que forman una historia impregnada de elementos propios. Enoc (2012) la define como un medio masivo de información que narra una historia a partir de símbolos, palabras, planos, ángulos e imágenes distribuidos en viñetas y globos de diálogo, caracterizándose por plasmar una narrativa de principio a fin en una secuencia temporal.

La historieta contiene a la vez lenguaje verbal y no verbal y ha sido el lienzo en donde sus diversos autores han plasmado pensamientos acerca de temas de diversa índole como lo social, político, religioso, cultural y otros. Además, ya sea en el campo impreso o audiovisual, las historietas han ido ganando protagonismo pese a que en sus inicios fueron consideradas un subproducto cultural. Es así, que para Merino (2010) a pesar de esa marginalidad inicial, sus méritos son reconocidos por su calidad estético-narrativa llegando a tener un espacio propio y bien merecido dentro de las expresiones culturales.

Origen de la historieta

Los medios de comunicación masivos con los cuales se convive en la actualidad son el resultados de miles de años de evolución en la búsqueda de transmitir información. Desde épocas remotas, el ser humano siempre ha buscado la forma de expresar y comunicar sus impresiones acerca del mundo que lo rodea y es ahí, en aquellos tiempos donde la escritura e incluso la articulación de frases no se desarrollaban en donde los dibujos fueron la forma idónea de expresión.

Existen evidencias de pinturas rupestres donde los primitivos habitantes plasmaron con imágenes su interpretación de la naturaleza en la cual se desarrollaban, hechos importantes o cotidianos. De igual manera, antes de existir la simbología en forma de letras como es conocido actualmente muchas culturas emplearon jeroglíficos conformados por signos rudimentarios para transmitir mensajes (Martínez, 2015). Así mismo, existen referencias relativas a narraciones realizadas a partir de dibujos en monumentos de la edad media y el renacimiento. Tiempo después, con la invención de la imprenta en el siglo XV se inicia la narración de historias empleando imágenes impresas (Coscarelli, 2009).

Ya en el siglo XIX, la historieta cobra un real impacto aunque con fines ideológicos y es en Estados Unidos en 1896, donde según lo menciona Barraza (2006) aparece la primera titulada “The Yellow Kid”. Respecto a este último dato existen discrepancias al respecto, pues para algunos estudiosos el verdadero origen de la historieta debería estar vinculado al inicio de la narrativa gráfica, hecho acaecido en 1450. Sin embargo, independientemente de cuando se originó esta forma de narración lo cierto es que llegó a convertirse en todo un fenómeno social, una forma de comunicar con identidad propia como lo es la pintura o la literatura (Altarriba, 2011).

La historieta como recurso didáctico

Las historietas se caracterizan por su versatilidad, permitiendo que personas de todas las edades interpreten diferentes narraciones basadas en la combinación de texto y dibujo. Estas características visuales y verbales según el criterio de algunos autores como Segovia (2012) y Onieva (2015) benefician la transmisión de información, lo cual en el contexto educativo propicia una mayor actividad cognitiva obteniendo resultados académicos más efectivos.

Para Coscarelli (2009), el contexto gráfico ayuda a la comprensión y estimula la memoria, pues leer la imagen implica convertir el gráfico en concepto, integrando los planos visual y textual. Esto a criterio de Sánchez (2009) y Martínez (2015), promueve una comunicación real con los estudiantes debido a que la imagen atrae, motiva y estimula la imaginación y creatividad. Por su lado, Alonso (2012) resalta

que las secuencias textuales presentes en la historieta desarrollan habilidades de lectura y escritura, favoreciendo en tal sentido la comprensión lectora.

A modo de síntesis, la historieta como recurso didáctico cumpliría las siguientes funciones integradoras:

- **Función didáctica:** las historietas brindan un testimonio visual acerca de una situación, lo cual permite entender el contexto y la información que abarca (Barraza, 2006).
- **Función comunicativa:** al emplear un lenguaje coloquial, la historieta posibilita la recepción de información logrando que su uso sea eficaz (Goicoechea, 2013).
- **Función crítica:** los temas que puede abordar una historieta van de lo formal a lo informal (comic) lo cual aunado al uso del internet como medio de búsqueda de información, permite su transmisión libre sin tener limitaciones geográficas o culturales, permitiendo al estudiante desarrollar un razonamiento crítico que lo lleva a seleccionar los materiales que van acorde a sus requerimientos (Barraza, 2006).
- **Función educativa:** la estimulación de la lectura, conexión con el aprendizaje visual, un incentivo a la creatividad y motivación en el aprendizaje son razones importantes para contar con la historieta como una herramienta educativa (Palau 2014).

Características y elementos de una historieta

La historieta está compuesta de una secuencia de imágenes que pueden incluir o no texto, además tiene íconos y otros signos comunes del lenguaje cómic (García, 2019). Estos componentes en su conjunto aportan a los diversos niveles de sentido que tendrá la narración. Además, las historietas pueden ser presentadas en forma impresa o formato digital e incluso ser el resultado de varias colaboraciones entre escritores, dibujantes, diseñadores, entre otros.

En lo referente a su estructura, Hurtado et al. (2013) señala que los elementos constituyentes de una historieta son:

Viñetas: son los recuadros en los que se representa la historia a narrar y sirven para separar cada momento descrito en la historieta. Constituyen un soporte gráfico para transmitir un mensaje, empleando una representación icónica, y mensajes literales (Hurtado et al., 2013). Se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Entre viñetas se considera que ha transcurrido un cierto tiempo dentro de la narración que puede ser desde breves segundos hasta un largo tiempo. Además, las viñetas pueden tener diferentes formas de contorno desde regulares como los rectángulos que son las más comunes hasta irregulares, con línea continua o discontinua. Todo depende del sentido y dinamismo que se desee transmitir al lector (Ministerio de educación del Ecuador, texto de Lengua y Literatura, 2017).

Ilustraciones: constituyen los dibujos que van dentro de las viñetas y que transmitirán al lector lo que ocurre en la historia. Pueden ser de diversa naturaleza incluyendo dibujos simples o de gran realismo, caricaturescos o ilustraciones fotográficas (Goicoechea, 2013).

Globos de texto: conocidos también como bocadillos, sirven para englobar los diálogos de los protagonistas o personajes y dejar claro quién dice o piensa qué cosa (Cuñarro y Finol, 2013). Para diálogos regulares suele predominar la forma ovalada pero también se incluyen otras representaciones como cuadrados, rombos o formas de nubes para dar un mayor significado a los diálogos. Todas incluirán el globo propiamente, el texto en su interior y el rabillo que señala al personaje.

Cartelas: son recuadros de forma rectangular integrados a la viñeta en la parte superior. No suelen llevar el rabillo, lo cual indica que no contiene texto referente a un personaje de la historia sino que está ligado a un narrador externo (Cuñarro y Finol, 2013).

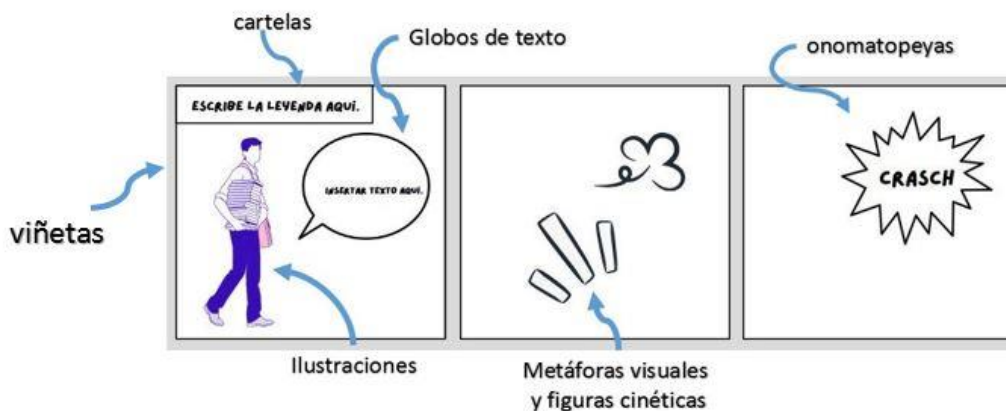
Onomatopeyas: para Onieva (2015) son expresiones escritas que buscan imitar el sonido de una determinada acción o situación como golpes, risas, truenos, entre otros. La forma y colores dados a estas palabras complementan el sentido del sonido, dando mayor valor expresivo a la viñeta.

Metáforas visuales: son gráficos que sirven para expresar aspectos emocionales de los personajes, por ejemplo un foco o bombilla junto a la cabeza de un personaje indicaría que está teniendo una idea (Alcalá y Castillo, 2005).

Figuras cinéticas: son gráficos que ayudan a dar la idea de movimiento a personajes u objetos de la historieta, por ejemplo al colocar una nube detrás de un auto se entiende que se está moviendo (Alcalá y Castillo, 2005).

Imagen 1

Elementos de la historieta.



Nota. La imagen muestra los elementos comunes en la estructura de una historieta. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.

Metodología para elaborar una historieta

El proceso de elaboración artística de un cómic o historieta es muy variado. Para Alcalá y Castillo (2005) que toman como referencia los trabajos “El cómic y la fotonovela en el aula” y “Manual para el diseño de historietas” de Aparici (1992) y Cuevas (1991) respectivamente, los pasos para elaborar una historieta se los puede englobar en tres etapas:

Conceptualización: para Ponce (2013) corresponde al punto de partida en el cual se establece qué mensaje se desea transmitir, qué tipo de género se empleará, pudiendo ser cómico, de aventuras, ciencia ficción, terror, entre otros. Además, se establece cuáles serán los protagonistas, antagonistas y demás personajes y elementos así como el guion que dará forma a la narrativa.

En este sentido, contar con personajes concretos y realistas es fundamental para una buena historia, pues éstos dan vida a la narrativa junto con un correcto entorno que sea atractivo al lector y contribuya a crear una historia verosímil. Todo esto se complementa con el guion que permitirá al autor estructurar una narración coherente con las distintas secuencias de la trama relatada (Ponce, 2013). Estos elementos se desarrollarán mediante la elaboración de bocetos que irán tomando forma a medida que se avanza en la creación de la historia.

Creación o desarrollo: una vez establecida la idea y generados los primeros bocetos corresponde ir dando forma a la historieta. Se puede iniciar organizando las viñetas en la hoja de trabajo en función del tipo de narrativa a elaborar. A continuación vendrá la elaboración de las ilustraciones para incluirlas dentro de cada viñeta. Ponce (2013) resalta la importancia del orden al momento de avanzar en el desarrollo de la historieta, delimitando espacios para las viñetas y realizando los respectivos dibujos mediante la elaboración de escenarios y el respectivo encuadre de los personajes con sus características particulares en función del contexto y secuencia de la narrativa. Posteriormente y tomando en cuenta el guion establecido se incluirá los globos de diálogo procurando que estos no sean extensos pues restaría espacio a las ilustraciones (Machuca, 2022).

Detalles y revisión: incluidas las ilustraciones y diálogos corresponde agregar los íconos, onomatopeyas y demás símbolos requeridos para complementar la historia. Así también, es necesario revisar que el orden cronológico sea adecuado, guarde lógica y no existan disparidades (Madrigal, 2021).

Finalmente, habrá llegado el momento de dar color, texturas u otros elementos decorativos. En este sentido, emplear medios digitales para elaborar la historieta, permite contar con facilidades para lograr dicho propósito a diferencia de lo que involucraría realizarlo manualmente (Flores, 2021).

Historieta digital

Los avances tecnológicos actuales han llevado a que las denominadas tecnologías de la información y comunicación sean parte de todas las actividades cotidianas incluyendo al campo educativo. El empleo exclusivo de libros de texto,

láminas o presentaciones tales como power point sería insuficiente por no decir algo negligente frente a la enorme gama de posibilidades existentes. Estas herramientas, deben concebirse como un apoyo para los educandos que promocionen sus capacidades de aprendizaje autónomo y autorregulado (Coll et al, 2006).

Dentro de este marco, aunque la idea original de la historieta nació de trabajos elaborados con papel y lápiz, esto requeriría mucho esfuerzo y dedicación además de habilidades para el diseño y el dibujo, aspectos no abordados por todos. De ahí, que la web 2.0 brinda la posibilidad de contar con herramientas y plataformas tecnológicas que pueden facilitar enormemente el trabajo de elaboración de historietas digitales de gran calidad al proporcionar modelos ya diseñados y sobre los cuales se puede realizar ediciones o también crear historias desde cero, teniendo a disposición bancos de imágenes y elementos a usar de acuerdo con las necesidades.

En este contexto, debe señalarse la diferencia entre dos términos: webcómic y cómic digital. El primero se aplica a historietas alojadas en páginas web a los que se puede acceder mediante navegación pero que no posible su descarga. Por otra parte el cómic digital implica aquel material realizado con herramientas digitales y al que se accede no solamente a través de la web sino que también permite ser descargado en formatos factibles de ser impresos o compartidos (Maity, 2022).

En el trabajo titulado “Breve historia del cómic digital”, Vilches (2016) toma por referencia a la especialista en webcómic Shaenon Garrity para afirmar que el primer cómic digital se da a conocer en 1985 bajo el título *Witches in Stitches* del autor Eric Monster Millikin, un artista pionero en el uso de internet. Este trabajo fue distribuido a través de CompuServe y su modo de transferencia era mediante correo electrónico.

Posteriormente en la década de los años 90 los webcómic eran en su mayoría elaborados primeramente en papel y luego escaneados y alojados en servidores. Para el nuevo milenio, al convertirse el internet en una herramienta de uso cotidiano, la participación en la red dejó de ser privilegio de aquellos con conocimiento en informática y programación. La expansión del uso de nuevos

dispositivos y plataformas trajo consigo programas y aplicativos en donde solo la imaginación de los usuarios era requisito para crear y compartir información. Las personas se dieron cuenta que no se requería ser un dibujante para elaborar webcomics (Halsband, 2018).

En consecuencia, la falta de habilidades artísticas o recursos que permitieran contratar profesionales del dibujo dejó de ser impedimento para crear materiales que pudieran innovar el ámbito de la educación. Desde el punto de vista didáctico, las posibilidades que ofrece la narrativa gráfica son diversas. Para Naghshineh et al. (2008) el uso de la historieta ayuda al alumno a entender conceptos e ideas complejas mediante un aprendizaje reflexivo y crítico. Así también, Gavaldón et al. (2020) destacan que la lectura de historietas digitales facilita guardar la información en la memoria a largo plazo debido a la combinación entre lo verbal, el texto y lo visual por las imágenes. En relación con la enseñanza de historia Gómez y Ruiz (2019) señalan la importancia de la permeabilidad de la historieta como transmisor de conocimientos históricos. Estas afirmaciones no pretenden en ningún sentido quitar valor al libro de texto tradicional, sino que a criterio de Blay (2015) complementan dichos recursos y diversifican el modo de transmitir la información a los estudiantes.

Herramientas para elaboración de historietas digitales

Gracias a las herramientas digitales existentes es posible crear historietas de gran calidad, con relativa facilidad y en un corto tiempo. En las plataformas creadas para el efecto existen plantillas prediseñadas y bancos de elementos con personajes, ambientes, fondos y demás. El acceso a dichos elementos puede en algunos casos estar limitados a opciones de paga o pro. Sin embargo, las versiones gratuitas cuentan igualmente con muy buenos recursos para poder realizar diseños muy profesionales.

Sierra (2020) destaca las facilidades que brindan las TIC para crear, almacenar y publicar historietas o cómics digitales, lo cual permite a los usuarios mejorar sus habilidades narrativas de lectura y escritura junto con su alfabetización digital y visual. Tomando como referencia el portal español Universia (2019) se detallan en

las siguientes líneas algunos de los programas empleados en la elaboración de historietas digitales.

Storyboard That

Imagen 2

StoryboardThat.



Nota. Fuente: HTTP 1.

Es una de las herramientas online más completas para crear historietas. Contiene una gran variedad de opciones de personalización permitiendo al usuario crear contenido acorde a sus requerimientos. Además, la categorización de los pictogramas facilita la búsqueda de dibujos al momento de elaborar las historias. Ofrece una versión gratuita y una paga con mayores funcionalidades (Moreno, 2019).

Pixton

Imagen 3

Pixton.



Nota. Fuente: HTTP2.

Es una herramienta sencilla de usar al ser muy intuitiva. Para emplearla se debe registrar en la plataforma y empezar seleccionando la opción narrativa que se desea elaborar esto es, cómic, storyboard o novela gráfica. De ahí, generar los elementos

resulta fácil pues se cuenta con un completo banco de modelos. Además, es posible acceder a diseños elaborados por otros usuarios brindando la oportunidad de contar con ideas y ejemplos. La aplicación se puede usar de forma gratuita pero tiene limitaciones como una limitante de tiempo de uso lo cual se evita accediendo a una suscripción de pago (Azman et al., 2015).

MakeBeliefsComix

Imagen 4

Make Beliefs Comix.



Nota. Fuente: HTTP 3.

Es una herramienta digital para crear comics de forma rápida y sencilla. No requiere descargas ni instalaciones ya que se la utiliza on line pudiendo crear historias de máximo de 9 viñetas. La galería de elementos contiene personajes, bocadillos, onomatopeyas y demás (Kohnke, 2020).

BDnF, la fabrique a BD

Imagen 5

BDnF.



Nota. Fuente: HTTP 4.

Es una app creada por la biblioteca Nacional de Francia. Esta aplicación se encuentra en inglés y francés, sin embargo al ser bastante intuitiva puede ser

accesible en su uso. Está disponible en forma gratuita para descargar en ordenadores, tabletas y en forma más simplificada en teléfonos inteligentes.

Canva

Imagen 6

Canva.



Nota. Fuente: HTTP 5.

Además de ser una herramienta para crear un sinnúmero de materiales gráficos como infografías, logos, presentaciones y demás, cuenta también con opciones y plantillas para la generación de historietas. Es posible elegir un modelo prediseñado y personalizar los elementos o empezar desde cero. La herramienta, requiere de registro y tiene una versión gratuita y de paga.

Storybird

Imagen 7

Storybird.



Nota. Fuente: HTTP 6.

Es una herramienta que permite crear historias, cuentos y narraciones a partir de imágenes clasificadas en categorías. Los cuentos o historias creados pueden ser de uso privado o compartido en la red (Kazazoglu, 2021).

Diseño Curricular

Un efectivo diseño curricular tiene un papel primordial en el correcto desarrollo de las instituciones educativas siendo la guía de lo que “se quiere hacer” y “como hacerlo” (Zambrano et al., 2020). En tal sentido, Freire et al. (2018) hacen notar que cada elemento del currículo educativo cumple un significativo rol en el camino

hacia la obtención de logros y objetivos. Por esta razón es necesario que se los conciba bajo características que involucren flexibilidad y adaptabilidad al entorno y contexto donde sean aplicados.

Estos señalamientos los confirma el Ministerio de Educación de Ecuador (2022) en su página web (<https://educacion.gob.ec/curriculo/>) al señalar que un currículo sólido, con una fundamentación adecuada, técnico y coherente a los requerimientos de aprendizaje de la sociedad garantizará la calidad de los mismos constituyéndose además en un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo.

La desarticulación entre el diseño curricular y los procesos de enseñanza aprendizaje generan a criterio de Bonilla (2018) un débil desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes, valores y conocimientos que en el largo plazo no lograrán consolidarse ni ser significativos en los estudiantes. De ahí, que frente a reformas o innovaciones en los planes curriculares es prioritario contar con docentes que se mantengan en continua actualización. Al respecto, Freire et al. (2018) señala que la correcta planificación de contenidos, aplicación eficiente de estrategias y el uso de nuevas tecnologías constituyen la base de un adecuado diseño curricular ya que con estos elementos se logrará motivar al estudiante haciéndolo parte integral de su propio aprendizaje.

Para alcanzar estos propósitos el docente deberá procurar un constante proceso de evaluación que evidencien los logros alcanzados y de ser el caso también ejecutar los correctivos pertinentes que eviten desfases en el normal desarrollo de destrezas y asimilación de conocimientos (Freire et al., 2018).

Bachillerato e Historia

Para el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) el estudio de la Historia contribuye al perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano por medio del conocimiento y valoración de la identidad cultural y colectiva de los pueblos. Esto, a partir de un adecuado proceso de comprensión en el cual se debe tener en claro que todo proceso de la sociedad humana ha tenido un origen, una evolución, un desarrollo, un auge y una caída. En definitiva, que el cambio es lo que marca el andar de la sociedad.

En esta línea, algunos de los objetivos específicos presentes en el currículo del área de ciencias sociales correspondientes a la asignatura de Historia según el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) son:

O.CS.H.5.1 Valorar los aportes de los pueblos orientales y americanos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos.

O.CS.H.5.2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.

O.CS.H.5.3. Analizar y comprender los conceptos de “tiempo, historia, cultura y trabajo”, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías.

O.CS.H.5.4. Estimar los principales aportes culturales de las diversas civilizaciones del orbe en la construcción de la historia universal y latinoamericana, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente. (p. 187)

En conclusión, y por lo señalado en líneas anteriores existe un valor real en la enseñanza de la Historia en el bachillerato y en cualquier nivel de educación. Este es para Blanch (2019) dotar a los estudiantes con conocimientos y competencias necesarias para ubicarse en su mundo, comprender lo que sucede en él y como se llegó a este punto, a fin de lograr un compromiso por construir un futuro personal y social que procure enmendar o evitar errores, seguir y fortalecer ejemplos que son tomados del pasado.

La enseñanza de historia

“Aquellos que no recuerdan su historia están condenados a repetirla”. Esta frase, atribuible para algunos a Napoleón y para otros al filósofo español Jorge Agustín Nicolás Ruiz de Santayana, es la que da la bienvenida a los visitantes del bloque número 4 del campo de concentración de Auschwitz I, centro de tortura y asesinato del régimen nazi de Adolf Hitler durante la Segunda Guerra Mundial en donde se perpetraron terribles crímenes contra la humanidad.

La frase por sí sola y el lugar donde se la expone, mostraría en términos generales la importancia que la asignatura de Historia tiene dentro de la formación educativa. La Historia es más que “la maestra de la vida” como la definiera Herodoto, constituye un conjunto de hechos que no solo forman parte del pasado sino que por el contrario, suelen utilizarse en el presente para justificar acciones políticas, sociales y culturales (Prats y Santacana, 2001).

Sin embargo, han existido voces que manifiestan que materias como Historia y otras del llamado grupo de Ciencias Sociales deberían ser eliminadas del plan de estudio para fortalecer otras más técnicas. Incluso, según López et al. (2021) los mismos estudiantes suelen cuestionar la razón de esta enseñanza bajo el argumento de “y para que me sirve esto en la vida”. El cómo explicar tal situación se relaciona con la metodología aplicada para dictar la materia, la cual se enfoca en desarrollar solo temas teóricos expresados como una repetición de fechas, artículos, definiciones y conceptos.

Prats y Santacana (2001) señalan que la Historia reúne algunas características que la convierten en una asignatura que puede presentar especiales dificultades. Por una parte su naturaleza de ciencia social, lo cual la lleva a encasillarla como exclusivamente memorística dejando de lado que una real comprensión de los hechos históricos supone el manejo adecuado de procesos de pensamientos abstractos y el análisis de variables difíciles de aislar (Ayala y Osandón, 2007).

Por otra parte, existe la imposibilidad de reproducir en el hoy de manera exacta los hechos del pasado, a diferencia de las ciencias experimentales como Física o Química en las cuales se cuenta con los elementos para recrear lo teórico en un

contexto práctico. Por ende, lograr que el estudiante se ubique por ejemplo en la antigua sociedad romana, época donde no existían avances o comodidades actuales es por demás complicado. En tal sentido, han sido los libros de texto la herramienta principal empleada por el docente junto con las explicaciones magistrales y en algunas ocasiones material audiovisual.

Al analizar las problemáticas de enseñar Historia se tiene también las divergencias entre diversos autores, que frente a una misma circunstancia histórica llegan a tener diferentes criterios, algunos más aceptados que otros lo cual ha llegado a estigmatizarla como un instrumento para defender posturas ideológicas específicas de uno u otro grupo social, político o religioso (Quinquer, 2004).

Sin embargo, alejados de los problemas de su praxis pedagógica, la Historia según Levinas (2006) tiene como eje de su tratamiento el concepto tiempo, en el cual se concentran percepciones tales como cambio, continuidad, permanencia y evolución, por mencionar algunos. Sin estos, sería imposible advertir en perspectiva el movimiento de la sociedad humana y sus transformaciones dentro del entorno natural que involucran sus producciones materiales y simbólicas, representaciones ideológicas y sus correspondientes proyecciones y propuestas en diferentes campos como el teleológico y político. Por lo antes descrito, la Historia se constituye en herramienta imprescindible para comprender los procesos por los que ha atravesado la humanidad a través del tiempo, sus construcciones y reconstrucciones, permitiendo además analizar las características, alcances, limitaciones, aciertos y errores de los mismos.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente propuesta de investigación tiene un enfoque mixto, esto quiere decir que el estudio se basará en un enfoque cualitativo y cuantitativo. Cualitativo en virtud de que se realiza el análisis mediante entrevistas sobre los recursos didácticos que utilizan los docentes para impartir clase. Este enfoque es un proceso que requiere de la recolección de datos sin medición numérica (Hernández et al., 2014).

Por otro lado, se basa en un enfoque cuantitativo, porque se aplica instrumentos diseñados para la recopilación de información acerca del conocimiento de Historia por parte de los estudiantes y cómo reciben las clases de los docentes de la asignatura. La información obtenida se procesa de forma estadística para un adecuado análisis y presentación de resultados. Al definirlo como cuantitativo se utiliza la recolección de datos informativos que servirán para contrastar hipótesis en base a medición numérica y análisis estadístico (Carhuacho et al., 2019).

Por lo tanto, el enfoque mixto que se utilizará en la investigación dará respuesta a problemas de investigación desde un diseño concurrente secuencial y de integración según los objetivos propuestos. Además, constituye un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde se fusionan la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la cualitativa orientados a dar una respuesta a los problemas planteados (Otero, 2018).

Modalidad y tipos de investigación

La investigación es **básica** en virtud de que se fundamenta a partir de los resultados o descubrimientos alcanzados, los mismos que sirven de base para la

obtención de nuevos avances que contribuyan a incrementar el conocimiento de una realidad concreta (Esteban, 2018). De ahí, que en el presente trabajo se indagará acerca de la problemática existente en relación al uso exclusivo de medios tradicionales para la enseñanza de Historia en primer año de bachillerato y su posible incidencia en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes.

Por el nivel de profundidad, la investigación es **descriptiva** porque implica la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. Su objetivo principal es recopilar datos e información sobre las características, aspectos o dimensiones de los sujetos de estudio (Esteban, 2018). En este sentido, la recopilación y organización de datos en base a herramientas como la entrevista y la encuesta, realizados a docentes y estudiantes de la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera así como su posterior análisis han sido la base sobre la cual se llegó a obtener las conclusiones respectivas.

Se complementa este trabajo con investigación **bibliográfica documental** y **de campo** que son básicas a la hora de recopilar datos. La investigación documental para Reyes y Carmona (2020) consiste en recolectar, recopilar y seleccionar información de fuentes tales como documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos científicos, entre otros. En este proceso es vital el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio. La investigación documental depende en esencia de la información que se obtiene o se consulta, sin que se altere su naturaleza o sentido (Monroy y Nava, 2018). Es así, que se realizó una revisión de conceptos y bibliografía referente al uso de recursos didácticos innovadores, en particular la historieta como estrategia didáctica a fin de realizar un análisis y aproximación conceptual referente al tema y conocer sus características, aplicaciones y experiencias previas de aplicación, lo cual dio sustento al presente trabajo.

Por otra parte, la investigación de campo para Bernal (2017) consiste en el estudio de los eventos investigados en el lugar donde ocurren, de forma que el investigador se conecta directamente con la realidad, logrando obtener información que vaya en línea con los objetivos planteados. Para cumplir con este cometido, la

investigación tuvo lugar en la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera donde se contará con la participación de estudiantes de primer año de bachillerato y docentes del área de ciencias sociales, específicamente de la asignatura de Historia con los cuales se busca recabar los datos requeridos para indagar acerca de la problemática y objetivos a cumplir en este trabajo.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población y muestra

Para Hernández et al. (2014) población es el conjunto total de individuos, medidas u objetos que comparten características comunes al ser observadas en el lugar o momento determinado en que se realiza la investigación. Por otra parte, según Arias y Covinos (2021) una muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. La muestra estadística se usa en situaciones en las que debido a que la población es muy grande resulta complicado la realización de la investigación a todo el universo (Editorial Grudemi, 2018).

La población del estudio consta de 25 estudiantes y 10 docentes de la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera ubicada en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos región oriental del Ecuador. La institución brinda su contingente educativo mediante el programa de bachillerato general unificado intensivo para personas con escolaridad inconclusa.

Tabla 1

Población y muestra

Población	Descripción
Estudiantes	25
Docentes	10
Total	35

Nota: Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.

Por otra parte y considerando que la población no es considerable y además resulta accesible a la investigadora, se trabajó con la totalidad de la misma y no se realizó muestreo ni cálculo del tamaño muestral lo cual a criterio de Otzen y Manterola (2017) corresponde a un muestreo no probabilístico por conveniencia que es una técnica que permite seleccionar una muestra en base a su accesibilidad en el tiempo o periodo de investigación.

Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems estudiantes	Ítems docentes	Técnica e instrumento
La historieta digital es una representación iconográfica secuencial creada por medio de herramientas digitales y que puede ser empleada como recurso didáctico para transmitir una narración o historia que estimule la imaginación y creatividad.	Representación iconográfica	Número de representaciones iconográficas	1. Aprender Historia por medio de representaciones de imágenes le resulta 5) Muy interesante 4) Interesante 3) Me da igual 2) Poco interesante 1) No me interesa	1. ¿Considera que el uso de imágenes puede favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia?	Técnica Encuesta aplicada a los estudiantes. Entrevista estructurada aplicada a los docentes
	Herramientas digitales	Número de herramientas tecnológicas	2. ¿Con qué frecuencia utiliza su docente recursos tecnológicos para impartir clases en la asignatura de Historia? 5) Siempre 4) La mayoría de veces sí 3) Algunas veces sí, algunas veces no 2) La mayoría de las veces no 1) Nunca	2. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales en su práctica docente para la enseñanza de Historia?	Instrumento Cuestionario

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems estudiantes	Ítems docentes	Técnica e instrumento
	Recurso didáctico	Tipos de recursos didácticos	<p>3. ¿Conoce usted qué es una historieta y su uso como recurso didáctico para aprender Historia?</p> <p>5) Conozco muy bien 4) Conozco bien 3) Conozco algo 2) Conozco poco 1) Desconozco</p> <p>4. ¿Qué tipo de recursos didácticos le gustaría que su docente utilice a la hora de enseñarle Historia?</p> <p>a) Historietas b) Cuentos c) Textos d) Láminas e) Otros indique cuales</p>	<p>3. ¿Conoce usted acerca del uso de historietas digitales como recurso didáctico para la enseñanza de Historia?</p> <p>4. ¿Considera importante innovar en la enseñanza de Historia por medio de historietas digitales?</p>	
	Narración o historia	Tipos de narración o historia	<p>5. ¿Cuál de los siguientes géneros literarios le parecería adecuado para aprender Historia?</p> <p>a) Historietas b) Cuentos c) Novelas d) Teatro e) Otra (indique cuales)</p>	<p>5. ¿Cree usted que sería importante realizar materiales en formato de historieta para despertar el interés por la materia de Historia?</p>	

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems estudiantes	Ítems docentes	Técnica e instrumento
			6. ¿Estaría de acuerdo con que su docente realice prácticas de lecturas mediante las historietas? 5) Totalmente de acuerdo 4) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2) En desacuerdo 1) Totalmente en desacuerdo		

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.

Tabla 3

Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems estudiantes	Ítems docentes	Técnica e instrumento
Proceso de enseñanza interactivo, formativo e integrador que consiste en la transmisión de una serie de contenidos, normas y/o habilidades basado en diversas estrategias o técnicas sobre la asignatura de Historia.	Proceso de enseñanza	Tipos de proceso	7. ¿Considera usted que el proceso de enseñanza de Historia que realiza el docente es apropiado? 5) Totalmente de acuerdo 4) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2) En desacuerdo 1) Totalmente en desacuerdo	6. ¿El uso de la historieta digital le ayudaría a usted a mejorar el proceso de enseñanza de Historia? 7. ¿Considera usted que es necesario emplear nuevas formas de transmitir información a los estudiantes para dinamizar la clase de Historia?	Técnica Encuesta aplicada a los estudiantes. Entrevista estructurada aplicada a los docentes
	Contenidos	Número de contenidos	8. ¿Se debería implementar actividades que mejoren la forma de presentar los contenidos de la asignatura de Historia? 5) Totalmente de acuerdo 4) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2) En desacuerdo	8. ¿Conoce usted alguna herramienta digital para la enseñanza de Historia?	Instrumento Cuestionario

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems estudiantes	Ítems docentes	Técnica e instrumento
	Estrategias	Tipo de estrategias	1) Totalmente en desacuerdo 9. ¿Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza de Historia son interesantes? 5) Totalmente de acuerdo 4) De acuerdo 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2) En desacuerdo 1) Totalmente en desacuerdo	9. ¿Considera usted que la utilización de estrategias innovadoras como historietas en cómic generaría una mejor calidad educativa en los estudiantes?	
	Técnicas	Nivel de motivación	10. ¿Se siente usted motivado al estudiar Historia? 5) Siempre 4) La mayoría de veces sí 3) Algunas veces sí, algunas veces no 2) La mayoría de las veces no 1) Nunca	10. ¿Sus estudiantes se sienten motivados al estudiar Historia?	

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.

Proceso de recolección de datos

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias y Covinos (2021) señalan que las técnicas de recolección de datos constituyen las formas o maneras que utiliza el investigador para obtener la información necesaria que requiere para ejecutar su trabajo investigativo.

La encuesta

La encuesta según Chávez (2019) consiste en plantear un listado de preguntas a las personas que son parte del estudio y que proporcionarán información al proceso investigativo. Esta técnica permite obtener información de gran cantidad de participantes de ser necesario. Se puede emplear preguntas abiertas o cerradas, sin embargo estas últimas facilitan el análisis de los resultados. Además, es un método que no requiere la presencia del investigador pudiendo hacerse por medios electrónicos de ser necesario.

La entrevista

Se caracteriza por establecer una relación interpersonal entre el investigador y el sujeto de estudio. Esta técnica permite obtener información de fuente primaria, amplia y abierta, para lo cual es necesario que el entrevistador tenga claros los objetivos de la entrevista y los aspectos relevantes sobre los que pretende obtener información (Chávez, 2019). La entrevista puede tener diversas modalidades entre las cuales se tiene: asistemática, estructurada, focalizada, simultánea y sucesiva. En esta investigación se empleó la entrevista estructurada, que se caracteriza por tener un formulario estandarizado con preguntas idénticas y en el mismo orden para todos los sujetos. Los entrevistados pueden elegir las respuestas entre algunas alternativas. Este formato contribuye a tener respuestas cortas y precisas lo cual involucra mayor agilidad en el procesamiento de información.

Por otra parte, Hurtado (2010) afirma que un instrumento de recolección de datos constituye el medio por el cual se recogerá y almacenará la información requerida. Para esta investigación el instrumento utilizado fue el cuestionario,

herramienta formada por una serie de preguntas relacionadas a un tema o evento específico en función de las cuales el investigador buscará hallar respuestas a interrogantes planteadas en el estudio.

Procedimiento para la recolección de información

Para la realización del proceso de recolección de información se tomaron en consideración las siguientes interrogantes:

Tabla 4

Proceso de recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para lograr los objetivos planteados en la investigación
¿A quiénes?	Estudiantes de primero de bachillerato y docentes de Historia de la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera
¿Sobre qué aspectos?	Proceso de enseñanza de Historia Recursos empleados para la enseñanza de Historia La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia
¿Quién va a recolectar la información?	Investigadora: Teresa de Jesús Gavilánez
¿Cuándo?	Abril 2022
¿Dónde?	Unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera
¿Técnicas de recolección?	Encuesta para estudiantes Entrevista para docentes
¿Con qué instrumentos?	Cuestionario

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.

El proceso dio inicio con un acercamiento a la comunidad educativa de la institución efectuándose reuniones con autoridades, docentes y estudiantes a fin de informar sobre la investigación y acceder al respectivo consentimiento para su realización. Una vez socializado el proyecto se procedió con la aplicación de los instrumentos respectivos.

Para la recolección de datos a los estudiantes se empleó como técnica la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario. El mismo estuvo formado por 10 preguntas cerradas de opción múltiple y se empleó los criterios de la escala Likert que según Matas (2018) es un instrumento psicométrico donde el encuestado debe indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo. La encuesta se realizó vía remota mediante un formulario elaborado con la herramienta Forms de Google y participaron 25 estudiantes de primer año de bachillerato.

En lo que respecta a los docentes, se aplicó una entrevista estructurada y el instrumento fue el cuestionario. En este caso, se realizaron 10 preguntas de carácter abierto y la información se recopiló de forma personal mediante grabaciones de voz a los participantes. Se contó con la colaboración de 10 profesores a cargo de la asignatura de Historia.

Una vez recopilada la información se procedió a su tabulación y análisis. Para esto se empleó estadística descriptiva, que a criterio de Rondón et al. (2016), permite organizar, representar y analizar un grupo de datos mediante tablas y gráficos representativos.

Validez y confiabilidad del instrumento

Para la validación del instrumento de la encuesta y asegurar la confiabilidad al momento de la aplicación se ha procedido a realizar la comprobación en la página Web http://www.wessa.net/rwasp_cronbach.wasp, R Server Big Analytics Cloud Computing Center en el cual por medio del cálculo del cociente de alfa de Cronbach y sus variables α (alfa); k (número de ítems); $\sum v_i$ (varianza de cada ítem); VT (varianza total), ha permitido determinar la fiabilidad y consistencia del instrumento. La medición de la fiabilidad por medio del alfa de Cronbach asume

que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están correlacionados (Rodríguez y Reguant, 2020). Teóricamente se dice que mientras más se acerque el valor del alfa de Cronbach a 1 mayor es la consistencia.

Se procedió a someter una muestra de 10 elementos para verificar la confiabilidad del instrumento mediante el análisis del Alfa de Cronbach obteniendo un resultado de 0.672, mismo que da una confiabilidad buena al instrumento.

Imagen 8

Resultados de cálculo Alfa de Cronbach.

Summary of computational transaction		
Raw Input		view raw input (R code)
Raw Output		view raw output of R engine
Computing time		1 seconds
R Server		Big Analytics Cloud Computing Center

Cronbach Alpha and Related Statistics		
Items	Cronbach Alpha	Std. Alpha
All itmes	0.672	0.6838

Nota. Fuente: HTTP 7.

Resultados del diagnóstico de la situación actual

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Se detallan a continuación los resultados obtenidos a partir de las preguntas realizadas a los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Juan Ramón Jiménez Herrera.

Pregunta 1. Aprender historia por medio de representaciones de imágenes le resulta.

Tabla 5

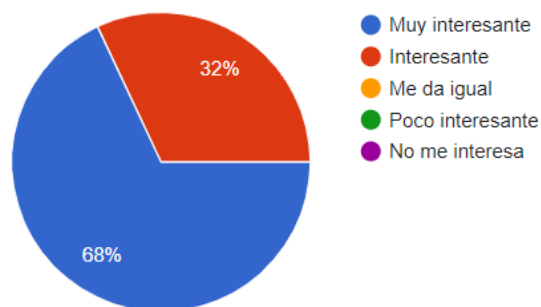
Aprender por medio de imágenes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy interesante	17	68%
Interesante	8	32%
Me da igual	0	0%
Poco interesante	0	0%
No me interesa	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 2

Aprender por medio de imágenes.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 68% equivalente a 18 estudiantes consideraron muy interesante estudiar Historia por medio de representaciones de imágenes, mientras el 32% restante opinó que sería interesante.

Los resultados muestran que para los educandos el uso de imágenes resultaría en una herramienta atractiva a los sentidos, lo cual beneficiaría el proceso de aprendizaje

Pregunta 2. ¿Con qué frecuencia utiliza su docente recursos tecnológicos para impartir clases en la asignatura de Historia?

Tabla 6

Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	52%
La mayoría de veces sí	12	48%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 3

Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Del grupo de estudiantes consultados el 52% equivalente a 13 personas señalaron que el docente siempre emplea algún recurso tecnológico para impartir clases de Historia. Los 12 estudiantes restantes optaron por la alternativa “la mayoría de veces sí”.

Los resultados de la segunda pregunta de la encuesta tienen su razón en base a las circunstancias en que se ha desenvuelto el sistema escolar en los últimos dos años. La crisis sanitaria por Covid-19 trastocó el modo en que se desarrollaban las clases, orillando el proceso hacia el campo de la virtualidad, razón por la que los docentes debieron implementar obligatoriamente el uso de recursos apropiados al mundo digital.

Pregunta 3. ¿Conoce usted qué es una historieta y su uso como recurso didáctico para aprender Historia?

Tabla 7

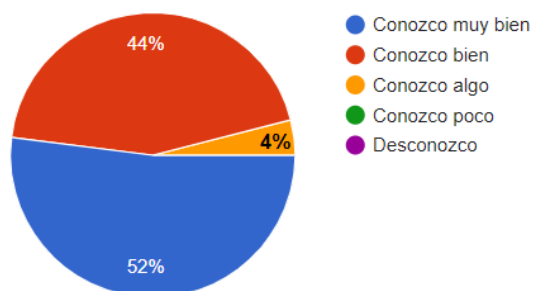
La historieta y su uso como recurso didáctico

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Conozco muy bien	13	52%
Conozco bien	11	44%
Conozco algo	1	4%
Conozco poco	0	0%
Desconozco	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 4

La historieta y su uso como recurso didáctico.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Del total de estudiantes consultados, 13 correspondiente a un 52% manifestaron conocer muy bien que es una historieta y su posible uso como recurso didáctico. Por otra parte, el 44% señaló conocerlo bien y sólo un 4% equivalente a 1 estudiante indicó que conoce algo.

Las historietas son un medio narrativo muy conocido en particular desde su expresión en el campo del entretenimiento. Medios de comunicación impresos como periódicos o revistas suelen abrirle espacios en sus publicaciones. De ahí, que

el concepto de historieta sea conocido por los participantes. En cuanto a su posible aplicación como recurso didáctico, aunque si bien es cierto no en mayor grado, algunos libros de texto suelen incluir imágenes con características propias del lenguaje cómic lo cual permitiría a los estudiantes relacionar lo pedagógico con el uso de la historieta.

Pregunta 4. ¿Qué tipo de recursos didácticos le gustaría que su docente utilice a la hora de enseñarle Historia?

Tabla 8

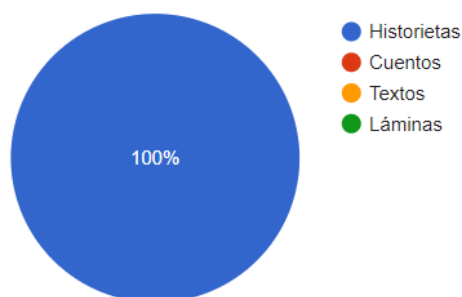
Recursos que le gustaría que use el docente

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Historietas	25	100%
Cuentos	0	0%
Textos	0	0%
Láminas	0	0%
Otros	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.
 Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 5

Recursos que le gustaría que use el docente.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

En esta pregunta encaminada a conocer la preferencia que tendrían los estudiantes por un recurso didáctico para la enseñanza de Historia, el 100% se orientó hacia la historieta.

El contar historias desde el contexto de la leyenda o la fábula siempre ha tenido un mayor impacto en las personas por sobre un proceso pedagógico, que podría resultar algo rígido y poco atractivo. De ahí, que para los estudiantes el uso de la historieta resulte un recurso ameno al usarlo para aprender Historia.

Pregunta 5. ¿Cuál de los siguientes géneros literarios le parecería adecuado para aprender Historia?

Tabla 9

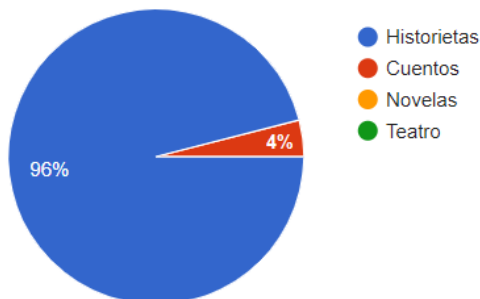
Género literario para aprender Historia

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Historietas	24	96%
Cuentos	1	4%
Novelas	0	0%
Teatro	0	0%
Otros	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 6

Género literario para aprender Historia.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 96% de los encuestados escogió la historieta como género literario adecuado para aprender Historia. El 4% restante, o sea 1 estudiante optó por la opción cuentos.

El género de la historieta es muy versátil y como lo señalara Coscarelli (2009) la dupla texto-imagen resulta atrayente al lector. Por estas razones se puede dar una interpretación a los resultados obtenidos en esta pregunta. Las historietas y los cuentos se pueden llegar a expresar de forma más sencilla y amena frente a otros géneros como la novela o el teatro, que en función de su trama y contexto pueden llegar a contener elementos más sofisticados.

Pregunta 6. ¿Estaría de acuerdo con que su docente realice prácticas de lecturas mediante las historietas?

Tabla 10

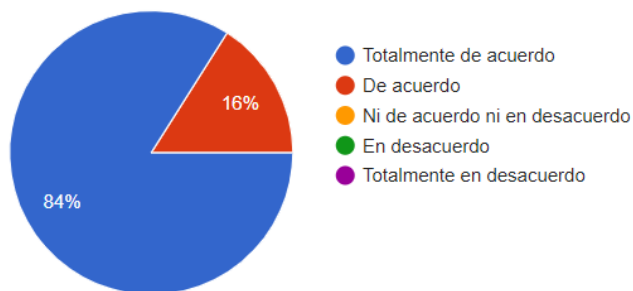
Prácticas de lecturas mediante historietas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	84%
De acuerdo	4	16%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 7

Prácticas de lecturas mediante historietas.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 84% de los estudiantes consultados estuvo totalmente de acuerdo con que su docente realice prácticas de lectura usando historietas. El 16% restante opinó que estaría de acuerdo con realizar dicha actividad.

Al trabajar con historietas no solo se lee textos como en los libros, sino que además se interpreta imágenes que por su diseño no son rígidos sino que brindan una mayor contextualización acerca de la información que desean transmitir. De ahí, la razón de los resultados de esta pregunta, ya que los encuestados verían en esta narrativa un proceso de lectura más ameno en relación a un texto tradicional.

Pregunta 7. ¿Considera usted que el proceso de enseñanza de Historia que realiza el docente es apropiado?

Tabla 11

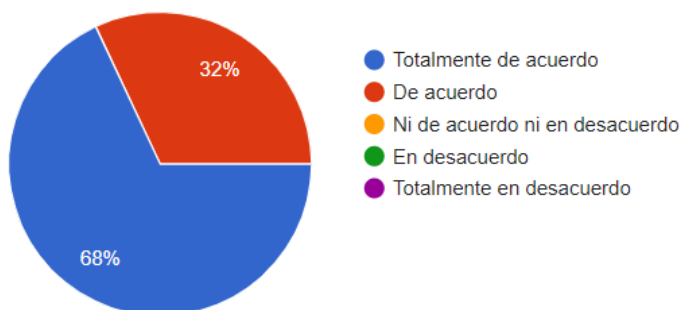
Proceso de enseñanza actual de Historia

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	17	68%
De acuerdo	8	32%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 8

Proceso de enseñanza actual de Historia.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Respecto a la pregunta relacionada al proceso de enseñanza de Historia que realiza el docente, 68% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo con él, mientras un 32% manifestó que está de acuerdo.

Frente al contexto actual, la innovación se vio abocada a ser una obligación antes que una opción. El crear estrategias nuevas para poder llegar a los estudiantes generó experiencias positivas en el estudiantado. Es por ello, que para los estudiantes los procesos han sido adecuados. Sin embargo, esto no significa dejar las cosas en ese punto. Por el contrario, se debe continuar innovando, creando y buscando nuevas y más eficaces estrategias independientemente de las circunstancias sanitarias o de cualquier otra índole.

Pregunta 8. ¿Se debería implementar actividades que mejoren la forma de presentar los contenidos de la asignatura de Historia?

Tabla 12

Actividades que se podrían implementar en clase de Historia

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	25	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 9

Actividades que se podrían implementar en clase de Historia.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 100% de los estudiantes encuestados esto es 25 personas, consideró estar totalmente de acuerdo con implementar actividades que mejoren la forma de presentar los contenidos de la asignatura de Historia.

Quien mejor que el estudiante para dar su opinión acerca de cómo se podría mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. Con los resultados de esta pregunta se confirma el ánimo del educando por ser parte integral de su proceso de formación y su avidez por conocer nuevas metodologías, estrategias y recursos al momento de aprender.

Pregunta 9. ¿Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza de Historia son interesantes?

Tabla 13

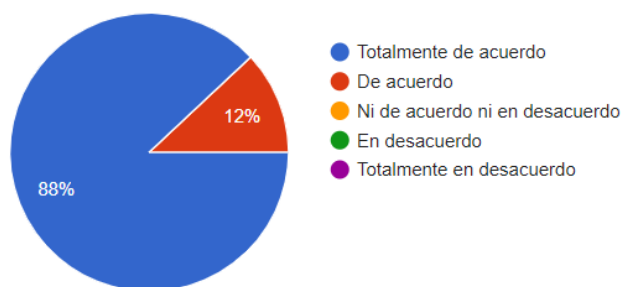
Estrategias didácticas que utiliza el docente

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	88%
De acuerdo	3	12%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 10

Estrategias didácticas que utiliza el docente.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gaviláñez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza de Historia son interesantes para un 88% de los estudiantes encuestados considerado estar totalmente de acuerdo con dicha afirmación. El 12% restante equivalente a 3 participantes optó por la opción “de acuerdo”.

Como se señaló en la pregunta 7 de este análisis, las estrategias implementadas para la enseñanza de Historia fueron satisfactoriamente acertadas frente a la coyuntura. Sería esta la razón de los resultados obtenidos. Sin embargo, esto debe ser una importante razón para procurar una continua mejora en el proceso de actualización de conocimientos en pro de fortalecer la práctica docente.

Pregunta 10. ¿Se siente usted motivado al estudiar Historia?

Tabla 14

Motivación al aprender Historia

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	96%
La mayoría de veces sí	1	4%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de la veces no	0	0%
Nunca	0	0%

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.
Datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes.

Gráfico 11

Motivación al aprender Historia.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez. Fuente: encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis e interpretación

En la última pregunta de la encuesta, 24 estudiantes que corresponde al 96% de los encuestados opinaron sentirse siempre motivado al estudiar Historia. El 4% adicional, es decir un estudiante se orientó a la opción “la mayoría de veces sí”.

Los resultados de esta pregunta crean en la autora de esta investigación un real compromiso y motivación por seguir adelante en el camino por compartir con el estudiantado los conocimientos adquiridos, no sin estar consiente que lo aportado no debe quedar ahí sino que es procedente compartir con los colegas docentes lo positivo y buscar siempre la mejora de las debilidades que pueden presentarse en pro del bienestar de la comunidad educativa en su conjunto.

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes

En las siguientes líneas se detallan en términos generales los criterios dados por los docentes de la unidad educativa Juan Ramón Jiménez Herrera al realizar la entrevista personal relacionada a la aplicación de la historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia.

La estrategia empleada para realizar el análisis de los resultados de la entrevista personal consistió en destacar palabras o expresiones similares en las respuestas, lo cual llevó a la consolidación de criterios en los cuales los docentes tienen puntos de coincidencia en relación a la pregunta realizada.

Pregunta 1. ¿Considera que el uso de imágenes puede favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia?

Sobre la base de los comentarios dados por los docentes entrevistados, las imágenes favorecen la enseñanza de la asignatura de Historia. Mediante la interacción se permite a los estudiantes desarrollar su pensamiento de una manera creativa y divertida; además de generar aprendizaje significativo que permita no solo su comprensión, sino su retentiva con el paso del tiempo.

Pregunta 2. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales en su práctica docente para la enseñanza de Historia?

Los docentes manifiestan que el uso de recursos digitales facilita la comprensión, siendo herramientas que despiertan el interés y la motivación en los estudiantes. Sin embargo, a su criterio la frecuencia de uso puede verse limitada por los problemas relacionados a la falta de conectividad entre otros factores de tipo técnico principalmente. A pesar de esta dificultad, se procura emplear con la mayor frecuencia posible los recursos de los cuales se tiene conocimiento.

Pregunta 3. ¿Conoce usted acerca del uso de historietas digitales como recurso didáctico para la enseñanza de Historia?

Ante esta pregunta, 5 de los 10 docentes entrevistados afirmó conocer acerca del uso de la historieta como recurso didáctico en la enseñanza de Historia. Por otra parte, el resto de profesores afirmaron no conocer o saber muy poco acerca de este recurso. En lo que coincidieron de forma unánime, fue en el criterio de que se trata de una interesante propuesta a la cual se le debe brindar un espacio para su aplicación y análisis.

Pregunta 4. ¿Considera importante innovar en la enseñanza de Historia por medio de historietas digitales?

Para todos los docentes entrevistados resulta muy importante innovar el proceso de enseñanza de Historia por medio de historietas, pues esto contribuye a capturar la atención e interés de los estudiantes en esta asignatura. Señalan además, el importante rol que desempeña el profesor debiendo constituirse en un pionero de la innovación y en tal sentido resulta necesario generar los espacios de capacitación oportunos para lograr dicho fin.

Pregunta 5. ¿Cree usted que sería importante realizar materiales en formato de historieta para despertar el interés por la materia de Historia?

Crear material didáctico en formato de historieta es muy importante a criterio de los docentes entrevistados, pues esta estrategia despertaría el interés en los alumnos facilitando la comprensión de contenidos, el aprendizaje significativo y desarrollando su competencia narrativa.

Pregunta 6. ¿El uso de la historieta digital le ayudaría a usted a mejorar el proceso de enseñanza de Historia?

El uso de la historieta digital representaría otra forma de enseñar a los jóvenes y a partir de ello se lograría mejorar la comprensión, aumentar el interés y potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con estos criterios, los docentes entrevistados confirman que el uso de historietas ayudaría a optimizar el proceso de enseñanza de Historia, constituyendo un complemento a los materiales que se esté utilizando

Pregunta 7. ¿Considera usted que es necesario emplear nuevas formas de transmitir información a los estudiantes para dinamizar la clase de Historia?

La necesidad de implementar nuevas formas de transmitir la información a los estudiantes es necesario no solo en la asignatura de Historia sino en todas las disciplinas del conocimiento. Se debe romper la monotonía, cambiar, mejorar e innovar dando nuevos espacios a los estudiantes, más herramientas y recursos ya sea el uso de historietas u otros que se encuentran en el mundo digital. Con esto se estará dando un cambio del enfoque educativo tradicional a uno constructivista-significativo.

Pregunta 8. ¿Conoce usted alguna herramienta digital para la enseñanza de historia?

No cabe duda que las herramientas digitales son una poderosa herramienta que permite a los estudiantes practicar y asimilar los contenidos de la asignatura. Sin embargo, tener un uso generalizado de estos recursos es aún una deuda que tiene la sociedad con muchos estudiantes y docentes. El acceso a conectividad y capacitación en el uso de recursos digitales constituye un obstáculo que los docentes consultados manifiestan. En algunos casos se conoce la existencia y uso de pocas aplicaciones como genially o canva. Sin embargo acceder a un mayor conocimiento puede presentar dificultades ya sea por falta de conexión a internet o falta de programas de capacitación.

Pregunta 9. ¿Considera usted que la utilización de estrategias innovadoras como historietas en cómic generaría una mejor calidad educativa y mayor motivación en los estudiantes?

Utilizar nuevas estrategias y recursos educativos que permitan llegar de manera óptima al estudiante creando un ambiente motivador y dinámico siempre será un paso hacia la mejora del proceso educativo en su conjunto y en particular de la asignatura de Historia.

Pregunta 10. ¿Sus estudiantes se sienten motivados al estudiar Historia?

Frente a esta interrogante los docentes manifiestan que los estudiantes tienen diferentes niveles de motivación frente a las temáticas tratadas en clase. Sin embargo, se debe destacar el ánimo de los profesores por crear y conocer acerca de nuevas actividades, metodologías, estrategias o herramientas que generen interés en los educandos.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de historia en estudiantes de primer año de bachillerato.

Contextualización

La propuesta será aplicada en la unidad educativa fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera, ubicada en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos región oriental del Ecuador. La misma estará direccionada a estudiantes de primer año de bachillerato general unificado y enfocada en la asignatura de Historia.

Definición del tipo de producto

En la presente propuesta se plantea el uso del cómic o historieta como recurso didáctico para la enseñanza de historia con estudiantes de primer año de bachillerato. Si bien esta forma de narrativa ha sido conocida como una forma de comunicación orientada al ámbito del entretenimiento, no es menos cierto que el uso de imágenes como forma de comunicación ha existido desde los albores de la humanidad.

El uso del cómic como recurso didáctico constituye a decir de varios autores un gran acierto desde el preciso momento en que fomenta el gusto por la lectura lo cual se logra gracias al apoyo brindado por las imágenes. Las mismas son siempre sugestivas y atractivas para cualquier tipo de lector, facilitando la comprensión e interpretación de un texto narrativo.

A partir de los resultados obtenidos del análisis realizado a la situación inicial, se pudo evidenciar la necesidad de implementar nuevas estrategias capaces de

despertar el interés en el aprendizaje. Con esto, se esperaría contribuir hacia una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de historia. La estrategia proyecta mejorar los niveles de lectura comprensiva partiendo de dibujos y representaciones gráficas las cuales además de motivar, entretienen y aportan al razonamiento y comprensión del texto, contribuyendo a una mejora en el aprendizaje.

Por lo antes señalado la propuesta se considera indispensable ya que la utilización de una estrategia diferente permitiría innovar el proceso tradicional de enseñanza generando en sí mismo curiosidad por parte de los alumnos. Es novedosa porque los estudiantes encontrarán en la estrategia de la historieta una manera diferente de aprender fuera del usual libro de texto y exposición por parte del docente. Es pertinente pues se ha encontrado falencias en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de la institución y por ende el uso de una estrategia que permita incentivar dicho proceso contribuirá de forma directa hacia una mejora en el rendimiento general incluyendo el aprendizaje de historia.

Finalmente, la iniciativa plantea el uso de herramientas digitales para la elaboración y presentación de la historieta. En primera instancia el uso de programas diseñados para la creación de cómics permite que cualquier persona esté en capacidad de elaborar narraciones gráficas sin necesidad de estar propiamente capacitado en temas de diseño o ilustración. Además, mediante el uso de TIC es posible compartir con los estudiantes el material rompiendo las limitaciones geográficas y contribuir con la alfabetización digital, acercando a los estudiantes a las nuevas formas de aprender. Para lograr este fin, una vez elaborada la historieta, se empleará el entorno virtual de aprendizaje de la institución como repositorio y medio de difusión del material didáctico creado.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Elaborar una historieta mediante herramientas digitales como un recurso didáctico para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de la materia de Historia, en estudiantes de primer año de bachillerato.

Objetivos específicos

- Proponer un medio alternativo para presentar información didáctica a partir de narrativa que incluya texto y representación iconográfica creados a partir de recursos digitales que fortalezcan los procesos de enseñanza aprendizaje y contribuyan a la alfabetización digital.
- Generar una propuesta pedagógica mediante la implementación de un blog que contenga historietas como apoyo en el aprendizaje de Historia dirigido a los estudiantes de primer año de bachillerato.

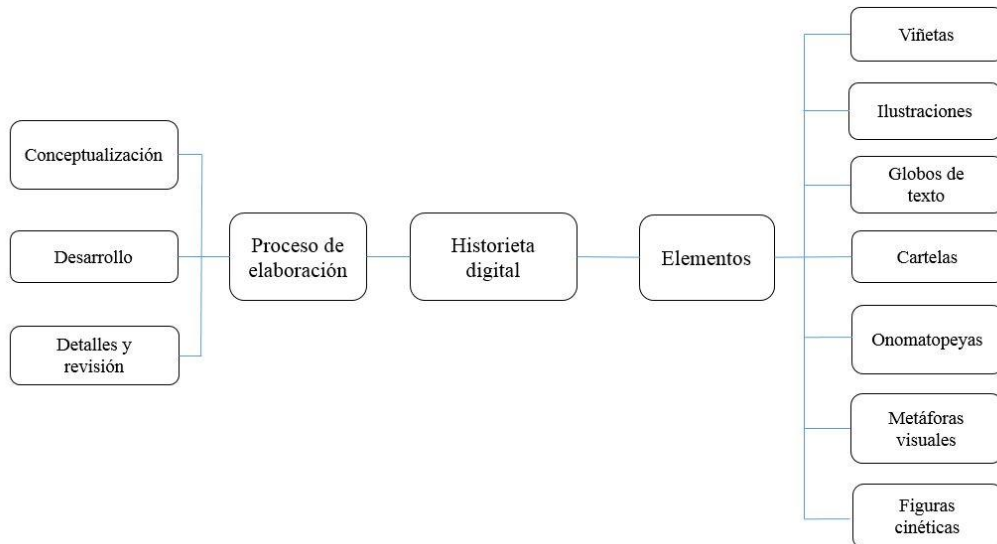
Estructura de la propuesta

La propuesta de este proyecto consiste en elaborar una historieta empleando herramientas digitales para que sea empleada como material didáctico en la enseñanza de Historia con estudiantes de primer año de bachillerato.

Una historieta según Enoc (2012) es un medio de información que narra una historia a partir de elementos tales como símbolos, palabras, planos, ángulos e imágenes distribuidos en viñetas, globos de diálogo, cartelas y demás signos comunes de este lenguaje (García, 2019). Estas características en su conjunto aportan a los diferentes niveles de sentido de la narración. Como recurso didáctico las historietas promueven una comunicación real con los estudiantes debido a que el uso de imágenes en conjunto con el texto atrae, motiva y estimula la imaginación y creatividad (Sánchez, 2009).

Gráfico 12

La historieta. Elementos y proceso de elaboración.



Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.

Los pasos seguidos para la elaboración del material se pueden resumir en tres: la **conceptualización de la historia**, en la cual se establece la temática a tratar, el ambiente en el cual se desarrollará la narración, **sus protagonistas** y el **guion**. Para este proyecto se planteó el tema “Egipto y su legado” correspondiente a la unidad temática civilizaciones fluviales de la antigüedad.

Tabla 15

Destrezas con criterios de la asignatura de Historia

Eje temático 1	
Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad	
Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Describir y valorar los grandes aportes de la cultura egipcia al desarrollo tecnológico, económico y científico.

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.

Datos obtenidos de Ministerio de Educación. Currículo del área de Ciencias Sociales.

En términos generales la historieta se encamina a presentar información general de la antigua civilización egipcia relacionada con los siguientes temas:

- Ubicación
- Economía
- Política
- Religión
- Aportes a la humanidad
- Rol de la mujer

El guion girará en función de los temas mencionados y contará como protagonistas a dos personajes: Baruti, un joven egipcio cuyo nombre significa profesor y Arsinoe, una joven que lleva el nombre de una de las últimas reinas de Egipto, perteneciente a la dinastía ptolemaica.

Imagen 9

Personajes de la historieta.



Nota. Fuente: historieta para la enseñanza de historia. Elaboración propia.

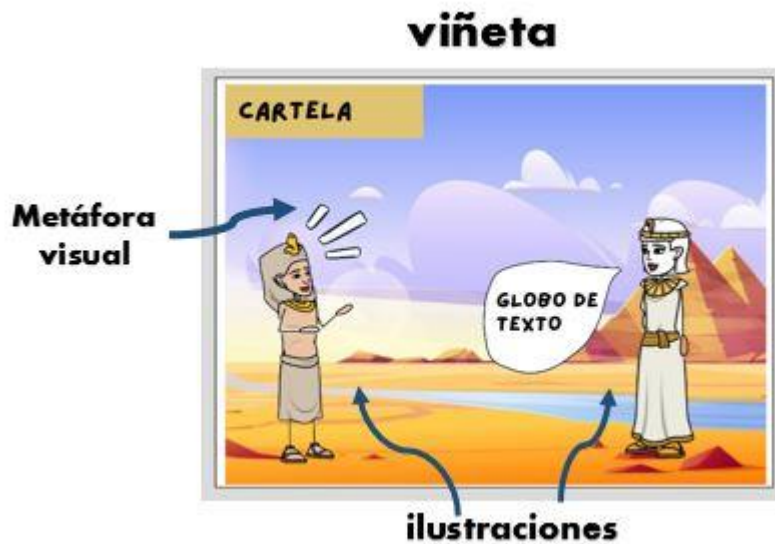
Los dos personajes contarán las características de su cultura a modo de narración. A los textos de los protagonistas se sumarán otros adicionales colocados en cartelas donde se expondrá mayor información de los temas tratados.

Como segunda etapa dentro del desarrollo de la historieta se tiene la creación propiamente dicha, en la cual se van organizando las viñetas, los escenarios,

personajes y demás elementos en base al guion establecido. Cada escenario estará relacionado al texto del personaje o cartelita de forma que la información de refleje tanto a través del lenguaje escrito como de las imágenes.

Imagen 10

Estructura de las viñetas.



Nota. Fuente: historieta para la enseñanza de historia. Elaboración propia.

Las herramientas digitales escogidas para la elaboración de la historieta fueron **Canva** y **StoryboardThat**. Ahora bien, se seleccionó dos herramientas en lugar de solo una en base al criterio de manejar exclusivamente aquellas de carácter gratuito razón por la cual al combinarse sus respectivas fortalezas se lograron menguar sus debilidades.

Por ejemplo, StoryboardsThat cuenta con un mejor banco de imágenes de personajes y Canva permite en su versión gratuita subir fondos personalizados a diferencia de la primera herramienta que solo admite esto en la versión de paga.

Como tercer y último paso en el **proceso de elaboración de la historieta** se procedió a realizar una revisión general del trabajo a fin de detectar errores en los textos o buscar mejoras en la forma de presentar la información. Finalmente, se llegó al punto de establecer como se presentará la propuesta a los estudiantes.

Se plantea por tanto que la historieta sea presentada a los estudiantes a través de un blog. Acerca de este recurso, Zambrano et al. (2019) destacan su facilidad de creación y funcionalidad, facilitando la incorporación de las TIC en el ámbito educativo. Además, se ha mostrado su utilidad en procesos educativos permitiendo al profesorado crear ambientes de aprendizaje de carácter flexible, abierto, interactivo y dinámico (Chong, 2010).

En tal sentido, integrar varios recursos didácticos en el contexto digital potenciaría aún más su contribución al fortalecimiento de los procesos educativos pues el uso innovador de la tecnología debe generar experiencias de aprendizaje motivadoras, ricas y personalizadas acordes a las exigencias actuales (Educación 3.0, 2022). El blog como ambiente de aprendizaje, la historieta como recurso didáctico junto a otros elementos que el docente puede plantear y el trabajo en el aula busca constituirse en apoyo para el trabajo docente de informar, beneficio para el estudiante que encontrará una fuente adicional de enseñanza y en su conjunto un aporte al fortalecimiento del proceso educativo.

A continuación se muestra las imágenes desarrolladas como parte de la historieta e implementadas en el blog con la finalidad de que el material esté disponible como un apoyo didáctico a la asignatura de Historia.

Imagen 11

Página de inicio del blog.



The image shows the homepage of a blog titled "APRENDE HISTORIA EN COMICS". The page has a dark background with white text. At the top, the title is in large, bold, white letters. Below the title, there is a subtitle: "El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia". A navigation menu is visible with links: Inicio, Ubicación y Economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer, and Despedida. The main content area features a date "miércoles, 24 de mayo de 2022" and a search bar. The text below discusses the role of history in the formation of national identity and the use of comics as a didactic tool. A sidebar on the right contains a search bar, "Datos personales" with a link to "Aprende historia en comics", "Egipto y su legado" with sub-links for "Inicio", "Ubicación y Economía", and "Religión y política", "Notificar uso inadecuado", and "Archivo del blog" with a link for "mayo 2022 (1)".

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com>.

Imagen 12

Egipto y su legado. Ubicación y economía.

The image shows a screenshot of a blog page with a dark background. At the top, the title "APRENDE HISTORIA EN COMICS" is displayed in large white letters. Below the title, a subtitle reads: "El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia". A navigation menu contains the following items: "Inicio", "Ubicación y Economía", "Religión y política", "Creencias y aportes", "El rol de la mujer", and "Despedida". The "Ubicación y Economía" item is highlighted. On the right side, there is a search bar labeled "Buscar este blog" and a "Buscar" button. Below the search bar, there are sections for "Últimos paracrales" (with a link to "Aprende historia en comics" and "Ver todo mi perfil"), "Egipto y su legado" (with a list of sub-items: "Inicio", "Ubicación y Economía", "Religión y política"), "Notificar uso inadecuado", and "Archivo del blog" (with "mayo 2022 (1)"). The main content area features two comic panels. The top panel shows two Egyptian figures in a desert landscape with the title "Egipto y su legado" and the author "por Teresa Gavilán". The bottom panel shows a single figure with a speech bubble that says: "Hola amigos. Mi nombre es Baruti. Les invite a conocer acerca de mi civilización.....el antiguo Egipto".

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com/p/ubicacion-y-economia.html>.

Imagen 13

Egipto y su legado. Religión y política.

The image shows a screenshot of a blog page. At the top, the title "APRENDE HISTORIA EN COMICS" is displayed in large white letters on a dark background. Below the title, a subtitle reads: "El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia". A navigation menu contains the following items: Inicio, Ubicación y Economía, **Religión y política**, Creencias y deportes, El rol de la mujer, and Despedida. The main content area is titled "Religión y política" and features two comic panels. The first panel shows a cartoon Egyptian man with a speech bubble that says: "Per todo esto al Nilo lo consideráramos un Dios, aunque en realidad teníamos muchos dioses per eso nos llaman politeístas". The second panel is a colorful illustration of several Egyptian deities with animal heads and human bodies, with text above them: "LOS EGIPCIOS REPRESENTABAN A SUS DIOS DE DIVERSAS MANERAS AUNQUE LAS MÁS CONOCIDAS SON AQUELLAS EN LAS QUE SE MEZCLA UNA PARTE HUMANA Y UNA PARTE ANIMAL". On the right side of the page, there is a search bar, a "Inicio" button, a "Ver todo mi perfil" link, a "Notificar uso inadecuado" button, and an "Archivo del blog" section showing "mayo 2022 (1)".

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com/p/religion-y-politica.html>.

Imagen 14

Egipto y su legado. Creencias y aportes.

APRENDE HISTORIA EN COMICS

El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia

Inicio Ubicación y Economía Religión y política **Creencias y aportes** El rol de la mujer Despedida

Creencias y aportes

Por el cine y la tv hay dos elementos que se han vuelto representativos de la cultura egipcia...

Ahh

Ahh

....las pirámides y las momias, pero.....

..... ¿cuál era el significado real que tenían para nosotros?

Buscar este blog

Buscar

Datos personales

[Aprende historia en comics](#)

[Ver todo mi perfil](#)

Egipto y su legado

- [Inicio](#)
- [Ubicación y Economía](#)
- [Religión y política](#)

[Notificar uso inapropiado](#)

Archivo del blog

[Mayo 2022 \(1\)](#)

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com/p/creencias-y-aportes.html>

Imagen 15

Egipto y su legado. El rol de la mujer.

The image shows a screenshot of a blog page. At the top, the title "APRENDE HISTORIA EN COMICS" is displayed in large white letters on a dark background. Below the title, a short paragraph explains that the blog is part of a master's thesis project aimed at providing a support tool for the history teaching process. A navigation menu is located below the text, with the current page, "El rol de la mujer", highlighted. The main content area features two comic panels. The first panel shows a woman in traditional Egyptian attire speaking about the role of women in ancient society. The second panel shows two women in conversation. On the right side of the page, there is a search bar, a list of personal links, a navigation menu for the blog's categories, and an archive section.

APRENDE HISTORIA EN COMICS

El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia

[Inicio](#) [Ubicación y Economía](#) [Religión y política](#) [Creencias y deportes](#) **[El rol de la mujer](#)** [Despedida](#)

El rol de la mujer

Buscar este blog

Datos personales

- [Aprende historia en comics](#)

[Ver todo mi perfil](#)

Egipto y su legado

- [Inicio](#)
- [Ubicación y Economía](#)
- [Religión y política](#)

Notificar uso inadecuado

Archivo del blog

[mayo 2022 \(1\)](#)

Nuestra sociedad se caracterizó también por dar espacios a la mujer a diferencia de otras culturas de la antigüedad

Pero para que les cuente mejor esta parte aquí está mi amiga Arsinoe

Hola Arsinoe, bienvenida, cómo estás

Hola Bawti estoy muy bien y feliz de acompañarte

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com/p/el-rol-de-la-mujer.html>.

Imagen 16

Egipto y su legado. Despedida

The image shows a screenshot of a blog page with a dark background. At the top, the title "APRENDE HISTORIA EN COMICS" is written in large, white, bold letters. Below the title, a short paragraph states: "El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia". A navigation menu is located below the paragraph, with the "Despedida" tab highlighted. The main content area is titled "Despedida" and features two comic panels. The first panel shows two Egyptian characters in a desert landscape with the Sphinx. A speech bubble from the character on the left says: "Como pueden ver la civilización egipcia es fascinante. Hay mucho por conocer y descubrir sobre nuestra cultura." The second panel shows the same two characters in front of the pyramids. A speech bubble from the character on the left says: "Espero hayan disfrutado de esta breve historia de nuestra civilización y recuerden...". A second speech bubble from the character on the right says: "Un pueblo que no conoce su historia está condenado a repetirla." The word "FIN" is written in a yellow box at the bottom right of the second panel. On the right side of the page, there is a search bar, a "Buscar" button, and a sidebar with various links and categories.

APRENDE HISTORIA EN COMICS

El presente blog es parte de un proyecto de tesis de maestría que busca brindar una herramienta de soporte para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia

Inicio Ubicación y Economía Religión y política Creencias y deportes El rol de la mujer **Despedida**

Despedida

Buscar este blog

Buscar

Links personales

- Aprende historia en comics
- Ver todo mi perfil

Egipto y su legado

- Inicio
- Ubicación y Economía
- Religión y política

Notificar uso inadecuado

Archivo del blog

mayo 2022 [1]

Como pueden ver la civilización egipcia es fascinante. Hay mucho por conocer y descubrir sobre nuestra cultura.

Espero hayan disfrutado de esta breve historia de nuestra civilización y recuerden...

Un pueblo que no conoce su historia está condenado a repetirla.

FIN

Nota. Fuente: Blog. Aprende Historia en comics. Elaboración propia.
<https://aprendehistoriacomic.blogspot.com/p/despedida.html>.

Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se trabajará con la valoración de usuarios, para lo cual se ha presentado la propuesta al Msc. Orlando Guarnizo Mocha, rector de la Unidad Educativa PCEI fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera y a los siguientes docentes: Lcda. Aida Miriam Cansino Murillo, Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García y Lcda. Carmen Amparo López Pinto quienes dictan la asignatura de Historia a estudiantes de primer año de bachillerato, nivel al cual está dirigida la propuesta. Los mismos han identificado los beneficios y la utilidad del comic para la representación de la época de Egipto y su Legado representado en cuatro fases: Ubicación y economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer.

A criterio de los validadores la propuesta presenta características interesantes e innovadoras que permitirían mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia además de contribuir a la motivación de los estudiantes. Se destaca que, frente al auge de herramientas digitales, es indispensable incluir este tipo de estrategias didácticas que propicien una mejora en la interacción de los usuarios con el material didáctico junto a una oportuna evolución en la forma de enseñar.

Para los evaluadores, el material desarrollado que permite visualizar etapas de la historia por medio de imágenes lograría formar a los educandos bajo una nueva perspectiva de estudios con énfasis del desarrollo de capacidades y habilidades que les permita afrontar los retos de la sociedad actual. Finalmente, consideran que el trabajo muestra una estructura clara y adecuada, coherente con los objetivos planteados convirtiéndola en útil y beneficiosa augurando alcanzar resultados favorables en la aplicación de la misma.

Para la validación se utilizó el instrumento mostrado en la tabla N°16 en el cual se detalla a manera de resumen la opinión unánime de los validadores acerca de la propuesta. El detalle de las validaciones de cada evaluador se encuentra en los anexos del trabajo.

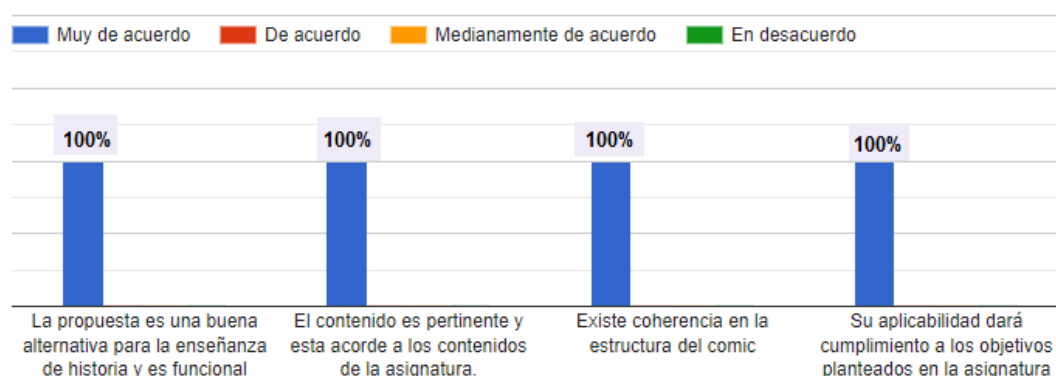
Tabla 16*Validación de la propuesta*

Valoración de Aspectos	Muy de acuerdo	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
La propuesta es una buena alternativa para la enseñanza de historia y es funcional.	100%	-	-	-
El contenido es pertinente y está acorde a los contenidos de la asignatura.	100%	-	-	-
Existe coherencia en la estructura del comic	100%	-	-	-
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos planteados en la asignatura.	100%	-	-	-

Nota. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez.
Datos obtenidos de docentes de la asignatura.

Gráfico 13

Validación de la propuesta.



Nota. El gráfico detalla el porcentaje de validación dado a la propuesta en función de cuatro criterios considerados. Elaborado por Teresa de Jesús Gavilánez. Fuente: validación de autoridad y docentes del área de Historia de la unidad educativa Juan Ramón Jiménez.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En función de los objetivos planteados en la investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Ramón Jiménez Herrera manifestaron que el aprendizaje de Historia ha experimentado cambios en el último tiempo debido específicamente a la enseñanza virtual que debió ser aplicada por consecuencia de la emergencia sanitaria. Dichos cambios a su criterio han tenido matices positivos y negativos. Positivos pues se incursionó en el uso de nuevas estrategias didácticas y negativos por el desconocimiento y falta de experiencia en el uso de herramientas digitales así como por algunas deficiencias en lo referente a aspectos de conectividad a internet. De cualquier manera, los alumnos consideran que incluir nuevos recursos al proceso de enseñanza que incluyan el campo digital constituirían un valioso aporte.
- Los docentes han manifestado que junto a la enseñanza tradicional se ha procurado incluir herramientas digitales, principalmente por el contexto de la educación virtual que debió implementarse en los últimos periodos lectivos. Esta experiencia ha criterio de los maestros, ha sido fuente de importantes experiencias, difíciles en algunos casos al ingresar a un espacio para muchos poco conocido como es el mundo digital. Sin embargo, constituyó un preámbulo hacia una oportuna búsqueda de nuevos saberes que contribuyan a mejorar su práctica docente. En la misma línea, estudiantes han recibido con agrado los cambios realizados a pesar del contexto en el cual se dieron. Evaluaciones mediante herramientas en línea o uso de videos interactivos por mencionar algunos han brindado al proceso de enseñanza aprendizaje un nuevo y más atrayente escenario que a criterio de los educandos puede mejorar los resultados académicos.

- Generar una propuesta que incluya el uso de la historieta como recurso didáctico en la enseñanza de Historia, es para docentes y alumnos una iniciativa que reviste mucho interés al emplear una narrativa que conjuga texto e imágenes. Los resultados obtenidos en la encuesta y entrevista realizada a estudiantes y docentes respectivamente revelan que con esta herramienta se podría generar un estímulo positivo a los sentidos, lo cual como lo mencionan varios autores citados en este trabajo coadyuvaría a una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje, constituyendo además un aporte a la alfabetización digital mediante el uso de herramientas poco conocidas y que pueden ser empleadas para la elaboración de material educativo que sin dejar de lado lo tradicional fortalezca, optimice y contribuya a una mejora en la recepción y asimilación de contenidos. De igual manera, los resultados de la validación de la propuesta y opiniones vertidas acerca de su aporte por parte del rector de la institución y otros miembros del cuerpo docente ratifican que su implementación brindaría una contribución positiva a la mejora del trabajo docente y aprendizaje en los estudiantes.

Por otra parte, una vez establecidas las conclusiones de la investigación se desprenden también algunas recomendaciones:

- El mundo actual enfrenta a los estudiantes a constantes desafíos. Esta perspectiva, obliga a que los procesos de enseñanza aprendizaje avancen en paralelo con estos cambios. De ahí, que brindar una verdadera instrucción donde los contenidos generen en los educandos un real conocimiento junto a una participación activa y crítica constituye una obligación y un desafío para los docentes. La innovación que debe incluir el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación no es una opción, es una necesidad. De ahí que a pesar que se ha vuelto a la presencialidad en las instituciones educativas, continuar conociendo más acerca de herramientas y usos que se le puede dar a las herramientas tecnológicas para crear y compartir contenidos educativos no debe

mermar, al contrario es importante que se fortalezca para beneficio de los educandos y de la comunidad en general.

- Lograr una verdadera innovación en educación va más allá del ánimo del cuerpo docente. Implica una real articulación entre todos los protagonistas del sector educativo. Brindar herramientas y mecanismos que propicien una continua capacitación a los maestros en el uso y aplicación de nuevas metodologías, estrategias y herramientas que contribuyan a un eficaz proceso de innovación junto a la infraestructura apropiada debería ser el compromiso de los entes públicos y privados. Por ello, es recomendable por parte de todos los estamentos de la sociedad, sean estos públicos o privados contribuir con una adecuada y oportuna capacitación al cuerpo docente de las instituciones educativas así como también fortalecer con infraestructura necesaria para lograr una eficiente conectividad.
- Es importante sembrar en los docentes el interés por la búsqueda constante de nuevas estrategias que fortalezcan su tarea. Se espera que propuestas como la presentada en este trabajo, aporten para generar más investigaciones, ya sea acerca del uso de la historieta en educación o de cualquier otra iniciativa (herramienta, estrategia, metodología) que contribuya a lograr una educación eficiente, eficaz y de calidad para los estudiantes de todos los niveles educativos y sectores sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, J., & Moncayo, M. (2020). *El cómic como herramienta didáctica en el aprendizaje del idioma inglés* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22751/1/T-UCE-0010-FIL-1081.pdf>
- Alcalá, B., & Castillo, M. (2005). *El uso de la historieta en la enseñanza de la historia de tercer grado de secundaria* (Doctoral dissertation, UPN-Ajusco). Recuperado de <http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/jspui/handle/123456789/18063>
- Alonso, M. (2012). *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. marcoELE*. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (14), 2-89. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152422013.pdf>
- Altarriba, A. (2011). *Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta*. Universidad del País Vasco. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. CLXXXVII 2 EXTRA, 9-14. doi: 10.3989/arbor.2011.2extran211. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3747489>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Recuperado de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%20mica%2020202818.04.2021%20-%20Clasificaci%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Aparici, R. (1992). *El comic y la fotonovela en el aula*. Madrid: editorial La Torre. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TaDeejtCfNAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=el+comic+y+la+fotonovela+en+el+aula&ots=k6_mgweLCp

&sig=gD1V0bnDS_HPg4VA1PWsE29QZrU#v=onpage&q=el%20comic%20y%20la%20fotonovela%20en%20el%20aula&f=false

Aretio, L. (2017). *Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 9-25. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>

Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Recuperado de <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>

Azman, F., Zaibon, S., & Shiratuddin, N. (2015). *Digital storytelling tool for education: An analysis of comic authoring environments*. In International Visual Informatics Conference (pp. 347-355). Springer, Cham. Recuperado de https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-25939-0_31

Ayala, E., & Osandón, L. (2007). *¿Cumplen algún papel los contenidos de la historia en el aprendizaje por competencias?*. Íber: didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/85982>

Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. Recuperado de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Barraza, M. (2006). *La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, 47, 73-97. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>

Belloch, C. (2012). *Diseño Instruccional*. Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

- Bernal, C. (2017). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Recuperado de <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Blanch, J. (2019). *Enseñar historia, educar la temporalidad, formar para el futuro*. El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia, (10), 19-56. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7104988>
- Blay, J. (2015). *Dibujando la Historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia*. Revista Supervisión, 21(36). Recuperado de https://usie.es/SUPERVISION21/2015_36/SP_21_36_Articulo_Dibujando_la_Historia_Blay.pdf
- Bonilla, A. (2018). *El diseño curricular como factor de fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el subnivel de preparatoria* (primer grado de educación general básica (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14089>
- Caamaño, C. (2012). *La narrativa en la enseñanza*. Recuperado de <http://www.camaradellibro.com.uy/wp-content/uploads/2012/03/ART%C3%8DCULO-Y-CONFERENCIA-LA-NARRACI%C3%93N-Y-LA-EDUCACI%C3%93N.pdf>
- Cabeza, C. (2018). *Dificultades en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales: estudio aproximativo desde la perspectiva de los docentes de Secundaria y Bachillerato en centros de norte y zona metropolitana de Tenerife*. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11536/Dificultades%20en%20la%20ensenanza%20%20C2%BF%20aprendizaje%20de%20las%20Ciencias%20Sociales%20Estudio%20aproximativo%20desde%20la%20perspectiva%20de%20los%20docentes%20de%20Secundaria%20y%20Bachillerato%20en%20centros%20de%20norte%20y%20zona%20metropolitana%20de%20T.pdf?sequence=1>

- Calvas, M., & Espinoza, E. (2017). *La enseñanza de la historia a través de historietas*. *Maestro y sociedad*, 14(4), 544-555. Recuperado de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3129>
- Calvas, M., Espinoza, E., & Herrera, L. (2019). *Fundamentos del estudio de la historia local en las ciencias sociales y su importancia para la educación ciudadana*. *Conrado*, 15(70), 193-202. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500193
- Carhuancho, I., Sicheri, L., Nolazco, F., Guerrero, M., & Casana Jara, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. GUAYAQUIL/UIDE/2019. Recuperado de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ad a%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf>
- Carvajal, V., & Monge, I. (2010). *Elementos que favorecen la interactividad en un curso virtual*. *Innovaciones Educativas*, 12(17), 39-47. Recuperado de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/562>
- Coll, C., Mauri, T., & Onrubia, J. (2006). *Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo*. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 3(2), 29-41. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/780/78030210.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Coscarelli, A. (2009). *La historieta como recurso didáctico en la enseñanza de ELE*. *Puertas abiertas*. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/89794>
- Criollo Navarrete, Y. E. (2016). *Aplicación de la historieta como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorar el rendimiento académico del bloque de las leyes del movimiento en el área de física de los estudiantes de primero de bachillerato general unificado, en la Unidad Educativa*

“Atahualpa”, de la ciudad de Ibarra, período 2014-2015 (Bachelor's thesis). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8424>

Cuevas, R. (1991). Manual para el diseño de historietas. México: Ed. ILCE

Cuñarro, L., & Finol, J. (2013). *Semiótica del cómic: códigos y convenciones*. Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica, 22. Recuperado de <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353>

Chávez, C. (2019). Metodología de la investigación: así de fácil. Córdoba, El Cid Editor.

Chinga, K. (2021). Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de Estudios Sociales en los niños de 4to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Presidente Tamayo (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2402/1/TRABAJO%20196%20-%20MEILE%206A%2c%20CHINGA%20ZAMBRANO%20KENIA%20PINESSIA.pdf>

Chong, E. (2010). *Using blogging to enhance the initiation of students into academic research*. Computers & Education, 55(2), 798-807. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131510000989>

Díaz, J. (1996). *Transversalizar los contenidos: ¿misión imposible?*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP, (27), 61-82. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117917>

Editorial Grudemi (2018). *Muestra estadística*. Recuperado de Enciclopedia Económica. (<https://enciclopediaeconomica.com/muestra-estadistica/>).

Educación 3.0. (20 de mayo de 2022). *La adaptación de la educación en la era digital no es una opción, es una necesidad*. Recuperado de

<https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/educacion-digital-una-necesidad/>

- Enoc, A. (2012). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*. *Perspectivas docentes*, 50, 12-16. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>
- Esteban, N. (2018). *Tipos de investigación*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas*. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5273/33795_2010_16_13.pdf
- Fernández, J. (2000). *Estrategias didácticas para adquirir conocimientos*. *Revista española de pedagogía*, 491-513. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/23765822>
- Flores, A. (2021). *¿Cómo hacer un webcómic? 10 pasos para crear un cómic online y mantenerlo vigente por años*. Recuperado de <https://www.crehana.com/bo/blog/disenio-grafico/como-hacer-tu-webcomic-y-publicarlo-en-internet/>
- Freire, L., Páez, M., Espinoza, M., Rios, M., & Paredes, R. (2018). *El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo*. *Revista de la SEECI*, (45), 75-86. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360640>
- Gareca, R. (2015). *El cómic*. Recuperado de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/5653/L24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, B. (2019). *La historieta y sus elementos*. Recuperado de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17645/GARCIA%20CEPEDA%20BRAYAN%20GABRIEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gastulo, R., & Murrieta, V. (2018). *La historieta como estrategia didáctica y la comprensión de textos en idioma inglés en los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Coronel Pedro Portillo, Pucallpa, 2017.* Recuperado de <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/3842>
- Gavaldón, G., Gerbolés, A., & Saez de Adana, F. (2020). *Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales.* Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (89), 142-166. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232020001200142#B24
- Goicoechea, J. (2013). *La historia cobra vida. La historieta como recurso para el aprendizaje comprensivo de la historia argentina.* Historia Regional, Sección Historia, ISP 3, XXVI (31), 159-176. Recuperado de <http://biblioteca.puntoedu.edu.ar/handle/2133/18114>
- Gómez, I., & Ruiz B. (2019). *El cómic como recurso didáctico interdisciplinar.* Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/102468>
- Gutiérrez, J., Jacob, F., & Gutiérrez, C. (2018). *Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva.* Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689-1699. Recuperado de <https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Halsband, M., & Grimm, S. (2018). *Panel Problems: Issues and Opportunities for Webcomics Archives.* Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America, 37(2), 119-140. Recuperado de <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/700204>
- Hernández, R., Fernández C., & Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación.* México DF: Mc Graw Hill. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hurtado, J. (2010). *Guía para la comprensión holística de la ciencia.* Recuperado de <http://emarketingandresearch.com/wp->

content/uploads/2020/09/kupdf.com_j-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacioacuten-completo-1.pdf

Hurtado, L., García, S., & Tique, J. (2013). *El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del Colegio Manuela Beltrán Sede B*. *Infancias Imágenes*, 12(2), 94-100. Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/5465/9206>

Jaramillo, S. (2021). *La historieta como herramienta para desarrollar procesos metacognitivos del pensamiento crítico en el aula* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Recuperado de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13240>

Johnson, R., Onwuegbuzie, A., & Turner, L. (2007). *Toward a definition of mixed methods research*. *Journal of mixed methods research*, 1(2), 112-133. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1558689806298224>

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), 375-393. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/140/14064761007/html/>

Kazazoglu, S., & Bilir, S. (2021). *Digital Storytelling in L2 Writing: The Effectiveness of " Storybird Web 2.0 Tool"*. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 20(2), 44-50. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1304892>

Kohnke, L. (2020). *Make Beliefs Comix*. *RELC Journal*, 51(2), 321-323. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0033688218765301>

Lara, P., & Gómez, G. (2020). *Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales*. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. Recuperado de <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62>

- Levinas, E. (2006). *Los imprevistos de la historia*. Salamanca: Sígueme. Recuperado de <http://www.sigueme.es/docs/libros/los-imprevistos-r2021-web.pdf>
- Linares, E., García, A., & Martínez, L. (2016). *Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI-IPN*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 7(13), 1-14. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672016000200001&script=sci_arttext
- López Domech, R. (2011). *La docencia de la historia en la Educación Secundaria*. Granada: Natívola
- López, J., Cabrera, M., & Ocampo, F. (2021). *La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad*. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 6(EE-I), 35-56. Recuperado de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396>
- Macas, L., Mera, D., & Ramírez, J. (2018). *Las historietas como estrategia metodológica para la enseñanza de la Historia*. Maestro y Sociedad, 15(1), 64-76. Recuperado de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3310>
- Machuca, F. (2022). *Aprende cómo hacer una historieta: la mejor guía de ilustración de cómics para nerds*. Recuperado de <https://www.crehana.com/bo/blog/dibujo-pintura/como-hacer-una-historieta/>
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels* (p. 272). New York: Harper. Recuperado de https://www.ocpafrica.com/sites/default/files/webform/spontaneous_application/_sid_/pdf-making-comics-storytelling-secrets-of-comics-manga-and-graphic--scott-mccloud-pdf-download-free-book-1b021cb.pdf
- Madrigal, L. (2021). *Camino, Proyecto de cómic* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València). Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/173225/Madrigal%20>

%20Camino%20Proyecto%20de%20comic.pdf?sequence=2&isAllowed=
y

Maity, J. (2022). *Comics in Digital Forms: An Overview and Growth of Digital Comics in the Present Era*. *Contemporary Literary Review India*, 9(1), 86-98. Recuperado de <https://www.literaryjournal.in/index.php/clri/article/view/1039>

Maldonado, A., & Rodríguez, F. (2016). *Innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Un estudio de casos con la enseñanza justo a tiempo y la instrucción entre pares*. *Revista Electrónica Educare*, 20(2), 271-291. Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582016000200271&script=sci_arttext

Martínez, G. (2015). *El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil*. (Trabajo de fin de grado) Universidad Católica de Murcia. Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación. Recuperado de <https://xdoc.mx/documents/el-comic-como-recurso-para-el-conocimiento-de-si-mismo-y-5e8ce3d4ed3d4>

Matas, A. (2018). *Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión*. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412018000100038&script=sci_arttext

Mateos, T., & Núñez, L. (2011). *Narrativa y educación: indagar la experiencia escolar a través de los relatos*. *Teoría de la Educación*, 23 (2), 111-128. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/8648>

Maturana, Y., & Córdoba Y. (2021). *Historieta como estrategia metodológica para fortalecer competencias comunicativas en aprendizaje del inglés* (Master's thesis, Ciencias de la educación). Recuperado de <https://repositorio.uco.edu.co/handle/123456789/1021>

Mendoza, W. (2020). *La historieta como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de secundaria de la IE 80278-*

- Otuzco*. Recuperado de <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17189>
- Merino, A. (2010). *Perspectiva de la niñez adulta: El cómic como espacio de denuncia desde la marginalidad de sus personajes*. IC Revista científica de Información y Comunicación, 7, 149-167. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/18295>
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2019). *Currículo del área de Ciencias Sociales*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/51-CCSS.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Ley orgánica reformatoria de la LOEI*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Lengua y literatura*. Libro de texto para 7° grado de EGB. Quito: Medios Públicos EP.
- Monroy, M., & Nava, N. (2018). *Metodología de la investigación*.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. México: Red Tercer Milenio. Recuperado de http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Moreno, A. (2019). *StoryboardThat: el uso de guiones gráficos en el aprendizaje*. Instituto nacional de tecnologías educativas INTEF. Recuperado de https://intef.es/observatorio_tecno/storyboard-that-el-uso-de-guiones-graficos-en-el-aprendizaje/
- Naghshineh, S., Hafler, J., Miller, A., Blanco, M., Lipsitz, S., Dubroff, R., & Katz, J. (2008). *Formal art observation training improves medical students' visual diagnostic skills*. Journal of general internal medicine, 23(7), 991-997. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.1007/s11606-008-0667-0>

- 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"*. Trabajo de titulación, Universidad Central de Ecuador, Quito. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21158>
- Naylor, S. & McMurdo, A. (1990). *Apoyando la ciencia en las escuelas*. Temperley: Publicaciones educativas innovadoras.
- Onieva, J. (2015). *El cómic online como recurso didáctico en el aula. Webs y aplicaciones para móviles*. HUARTE DE SAN JUAN. Filología y Didáctica de la Lengua N. 15/Filologia eta Hizkuntzaren Didaktika 15 Z. Pamplona: Universidad Pública de Navarra/Nafarroako Unibertsitate Publikoa, 2015. Págs. 105-127. Recuperado de <https://academica-e.unavarra.es/handle/2454/20374>
- Orozco, J. (2016). *Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Revista Científica de FAREM-Estelí, (17), 65-80. Recuperado de <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/2615>
- Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. International journal of morphology, 35(1), 227-232. Recuperado de 2022 de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext
- Padrón, C. (2009). *Desarrollo de materiales didácticos desde una perspectiva basada en modelos*. Universidad Carlos III de Madrid Escuela Politécnica Superior. Recuperado de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/5679/Tesis_CL_Padron_Napoles.pdf

- Palau, L. (2014). *La animación a la lectura en educación infantil: algunas experiencias y una posible propuesta*. (Trabajo Fin de Grado) Universidad Pública de Navarra, Navarra. Recuperado de <https://academica-e.unavarra.es/xmlui/handle/2454/8176>
- Penagos, L. (2017). *NARRATIC, un proyecto educativo mediado por TIC, para potenciar la competencia tecnológica en los docentes por medio de una estrategia didáctica generando narrativas digitales* (Doctoral dissertation, Universidad de La Sabana). Recuperado de <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/2870/Luz%20Erika%20Penagos%20Clavijo%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, C. (2016). *Implementación de la historieta como estrategia en la competencia comunicativa, para fortalecer la habilidad narrativa mediante un modelo de evaluación dinámica*. Recuperado de <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/626474>
- Ponce, L. (2013). *Proceso de creación de un cómic o novela gráfica* (Bachelor's thesis, QUITO/PUCE/2013). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5644/T-PUCE-5805.pdf>
- Prats, J., & Santacana, J. (2001). *Principios para la enseñanza de la Historia. Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora*, 13-33. Recuperado de http://mail.quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/l_248/enLinea/2.pdf
- Quinquer, D. (2004). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación*. *Íber*, 40, 7-22. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35393345/Estrategias_metodologicas_para_ensenar_y_aprender_ciencias_sociales-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1653693025&Signature=BlnoE5BgAf27jOwX39zTtllYG Ico~jqmiRwCJY0yB7Rp40MWrsDeDBWxeUE9dkd9AfeBFLMgw-

jpHaJZGvtTkVAjY4AqeHDI8Uzd~hQvOxNXXXI3LcPXMisDeQQvCo6r
zcKygejLkC~t0bMhMHwSLKOOHSsi8ijjuQrwGkVrstjP9qKR1atP2zp2
NsU8YLMYdQ7AwLEST1arhae4x0k0IDydgfx8IeSLDP8ZumJpuY1KQc
pQWivSefkufJWa3JY~ulbfpBhGY2xhOliSAKFqvacni8KDu0cNpcXxElz
jKMtgZK4iICzZzJBZVeOHI5GJ7~4nd0DD2ix27kQ8GCDaw__&Key-
Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Reyes, J., Romero, G., & Bustos, E. (2019). *Enseñanza de la física mediante Historietas Conceptuales Contextualizadas*. Revista científica, (36), 381-395. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-22532019000300381

Reyes, L., & Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Recuperado de <http://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%3b%20documental%20para%20la%20comprensi%3b%20ontol%3b%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, D. (2018). *Las historietas como complementos para el aprendizaje*. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/204924>

Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). *Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach*. REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació, 13(2), 1-13. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.230048>

Román, M. (2018). *Narro con palabras e imágenes las historietas, con los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, del cantón Babahoyo provincia Los Ríos* (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación). Azogues, Ecuador. Recuperado de <http://201.159.222.12/handle/56000/679>

Rondón, M., Villacís, M., & Miranda, M. (2016). *Estadística descriptiva*. Revista Alegría México, 68(4), 397-407.

Sánchez, G. (2009). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje del Español en China: El uso de la imagen en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita*. Marcoele, (8), pp 1-17. Recuperado de https://marcoele.com/descargas/china/g.sanchez_imagenes.pdf

Sánchez, A., & Torres, K. (2021). *La historieta como estrategia didáctica en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del quinto grado de la IEP N° 70035 "Bellavista"-Puno, 2019*. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15999>

Segovia, B. (2012). *La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria*. Revista Complutense de Educación, 23(2), 375-399. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/122576>

Sierra, J. (2020). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno Del Colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde* (Master's thesis, Universidad EAN). Bogotá: EAN. Recuperado de <https://repository.ean.edu.co/handle/10882/9623>

Tenesaca, E. (2019). *Manual de estrategias basadas en el cómic, para motivar la lectura, en el área de lengua y literatura para niños del quinto año de educación general básica de la unidad educativa Velasco Ibarra* (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1112/1/Trabajo%20de%20Titulación%20-%20Fabiola%20Tenesaca.pdf>

Universia, (14 junio 2019). *10 herramientas gratuitas para crear cómics online*. <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/10-herramientas-gratuitas-crear-comics-online-1153545.html>

Vásquez, D. (2022). *La historieta como estrategia de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en los estudiantes de séptimo grado paralelo "B", de*

la escuela “Fe y Alegría” (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Básica).
Recuperado de
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34367/1/Vásquez%20Sánchez%20Enrique%20David_Trabajo%20de%20titulación%20final-signed%20%281%29%20%281%29-signed%20%281%29-signed.pdf

Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Cuadernos hospital de clínicas, 58(1), 68-74. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=s1652-67762017000100011&script=sci_arttext

Vilches, G. (2016). *Breve historia del cómic digital. Cómic digital hoy: una introducción en presente*. Recuperado de <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf>

Zambrano, J., Bravo, M., Zambrano, H., & Basurto, M. (2020). *Diseño curricular como factor determinante para mejorar la calidad educativa en educación secundaria del Ecuador*. Dominio de las Ciencias, 6(3), 261-275. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491410>

Zambrano, C., Rojas, D., Salcedo, P., & López, O. (2019). *Percepción de estudiantes de pedagogía sobre la utilidad de los blogs en educación*. Revista Electrónica Educare, 23(1), 389-404. Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582019000100389&script=sci_arttext#B4

REFERENCIAS WEB

HTTP 1: <https://www.storyboardthat.com/es>

HTTP 2: <https://www.pixton.com>

HTTP 3: <https://makebeliefscomix.com>

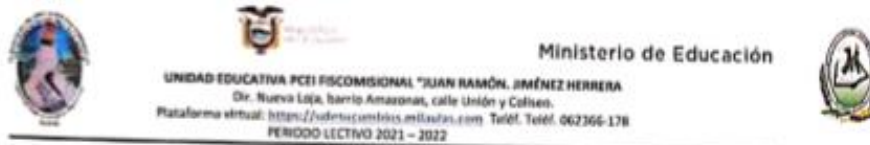
HTTP 4: <https://bdfn.bnf.fr>

HTTP 5: https://www.canva.com/es_419/

HTTP 6: <https://storybird.com>

ANEXOS

Anexo 1. Validación de la propuesta. Validador 1



MSC. ORLANDO GUARNIZO MOCHA.

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN. JIMÉNEZ HERRERA"

VALORACIÓN.

La propuesta denominada "La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa PCEI Fiscomisional Juan Ramón Jiménez" desarrollada por parte de la docente Teresa de Jesús Gavilanez Paredes, resulta un material didáctico innovador para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, dado el auge de la era digital en la que nos desenvolvemos, es indispensable incluir este tipo de estrategias didácticas basadas en el uso de herramientas tecnológicas que permiten mejorar la interacción de los usuarios y del material didáctico desarrollado para la asignatura.

El material desarrollado busca formar a los educandos bajo una nueva perspectiva de estudios, con énfasis del desarrollo de capacidades y habilidades que les permite afrontar los retos de la sociedad actual.

La propuesta muestra una estructura clara y adecuada, es coherente con los objetivos planteados y que además denota que se alcanzaran resultados favorable de la aplicación de la misma, lo que le convierte en útil y beneficiosa para los estudiantes, ante lo expuesto se la considera como válida para el proceso de enseñanza de la asignatura de historia.

Nueva Loja, 25 de mayo del 2022

Atentamente,

Msc. Orlando Guarnizo Mocha



RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN. JIMÉNEZ HERRERA"

Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se trabajará con la valoración de usuarios para lo cual se ha presentado la propuesta al Msc. Orlando Guarnizo Mocha Rector de la institución de La Unidad Educativa PCEI Fiscomisional "Juan Ramón Jiménez Herrera y a los siguientes docentes: Lcda. Aida Miriam Cansino Murillo, Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García y Lcda. Carmen Amparo López Pinto de la asignatura de Historia quienes han identificado los beneficios y la utilidad del comic para la representación de la época de Egipto y su Legado representado en cuatro fases: Ubicación y economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer.

Para la validación se utiliza el siguiente instrumento:

Valoración de Aspectos	Muy de acuerdo	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
La propuesta es una buena alternativa para la enseñanza de historia y es funcional.	✓			
El contenido es pertinente y está acorde a los contenidos de la asignatura.	✓			
Existe coherencia en la estructura del comic	✓			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos planteados en la asignatura.	✓			

Anexo 2. Validación de la propuesta. Validador 2



Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN, JIMÉNEZ HERRERA
Dir. Nueva Loja, barrio Amazonas, calle Unión y Colono.
Plataforma virtual: <https://edecorumbona.mta.edu.ec> Telef. Telef. 062366-128
PERIODO LECTIVO 2021 - 2022



LCDA. AIDA MIRIAM CANSINO MURILLO

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN
RAMÓN, JIMÉNEZ HERRERA**

VALORACIÓN.

La propuesta denominada "La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa PCEI Fiscomisional Juan Ramón Jiménez" realizada por la docente Teresa de Jesús Gavilanez Paredes, es una herramienta de apoyo que permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y de motivación, dada la era digital en la que nos encontramos y que mucha información se ha transformado y ha pasado de un medio físico a un medio digital, es indispensable que la forma de enseñar también evolucione, por lo que la presentación a manera de comic de las etapas más importantes de la historia, facilitará los procesos de enseñanza, en relación a la propuesta se la puede catalogar como beneficiosa para los estudiantes y se la considera válida.

Nueva Loja, 25 de mayo del 2022

Atentamente-

Lcda. Aida Miriam Cansino Murillo

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN
RAMÓN, JIMÉNEZ HERRERA**

Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se trabajará con la valoración de usuarios para lo cual se ha presentado la propuesta al Msc. Orlando Guarnizo Mocha Rector de la institución de La Unidad Educativa PCEI Fiscomisional "Juan Ramón. Jiménez Herrera y a los siguientes docentes: Leda. Aida Miriam Cansino Murillo, Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García y Lcda. Carmen Amparo López Pinto de la asignatura de Historia quienes han identificado los beneficios y la utilidad del comic para la representación de la época de Egipto y su Legado representado en cuatro fases: Ubicación y economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer.

Para la validación se utiliza el siguiente instrumento:

Valoración de Aspectos	Muy de acuerdo	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
La propuesta es una buena alternativa para la enseñanza de historia y es funcional.	✓			
El contenido es pertinente y está acorde a los contenidos de la asignatura.	✓			
Existe coherencia en la estructura del comic	✓			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos planteados en la asignatura.	✓			

Anexo 3. Validación de la propuesta. Validador 3



Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN JIMÉNEZ HERRERA"
Dir. Nueva Loja, barrio Amazonas, calle Unión y Cultura.
Plataforma virtual <https://edufiscomisionesamazonas.com> Telef. Telef. 062366-178
PERIODO LECTIVO 2021 - 2022



LCDO. EDWIN EDGAR ORTIZ GARCIA

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN JIMÉNEZ HERRERA"

VALORACIÓN.

La propuesta denominada "La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa PCEI Fiscomisional Juan Ramón Jiménez" desarrollada por parte de la docente Teresa de Jesús Gavilanez Paredes, presenta características innovadoras que permiten visualizar de manera digital y por medio de personajes una parte de la historia, se considera que la propuesta cumple como herramienta didáctica de apoyo para el desarrollo de los procesos académicos de la enseñanza de historia, permitiendo a los estudiantes manejar información de manera clara, estructurada y coherente, lo que convierte a la propuesta en material útil para los estudiantes y se la considera válida para los mismos.

Nueva Loja, 25 de mayo del 2022

Añentamente-

Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García.

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN JIMÉNEZ HERRERA"

Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se trabajará con la valoración de usuarios para lo cual se ha presentado la propuesta al Msc. Orlando Guarnizo Mocha Rector de la institución de La Unidad Educativa PCEI Fiscomisional "Juan Ramón Jiménez Herrera y a los siguientes docentes: Lcda. Aida Miriam Cansino Murillo, Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García y Lcda. Carmen Amparo López Pinto de la asignatura de Historia quienes han identificado los beneficios y la utilidad del comic para la representación de la época de Egipto y su Legado representado en cuatro fases: Ubicación y economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer.

Para la validación se utiliza el siguiente instrumento:

Valoración de Aspectos	Muy de acuerdo	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
La propuesta es una buena alternativa para la enseñanza de historia y es funcional.	/			
El contenido es pertinente y está acorde a los contenidos de la asignatura.	/			
Existe coherencia en la estructura del comic	/			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos planteados en la asignatura.	/			

Anexo 4. Validación de la propuesta. Validador 4



Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN RAMÓN JIMÉNEZ HERRERA"
Dir. Nueva Loja, barrio Amazonas, calle Unión y Colón.
Plataforma virtual: <https://redescomision.motawlas.com> Telef. Telef. 062366-178
PERIODO LECTIVO 2021 - 2022



LCDA. CARMEN AMPARO LOPEZ PINTO

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN
RAMÓN. JIMÉNEZ HERRERA**

VALORACIÓN.

La propuesta denominada "La historieta como recurso didáctico para la enseñanza de Historia para estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa PCEI Fiscomisional Juan Ramón Jiménez", desarrollada por parte de la docente Teresa de Jesús Gavilanez Paredes, resulta interesante e innovadora para poder utilizarla en el proceso de enseñanza de la asignatura de historia, con la llegada de la pandemia la digitalización de la información tuvo un gran auge, por lo que la propuesta revisada es un gran aporte para nuestra labor docente facilitando los procesos académicos por la estructura clara y coherente que maneja, se considera a la propuesta como válida, además de ser una gran herramienta de apoyo.

Nueva Loja, 25 de mayo del 2022

Atentamente-

Lcda. Carmen Amparo López Pinto

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI FISCOMISIONAL "JUAN
RAMÓN. JIMÉNEZ HERRERA**


Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se trabajará con la valoración de usuarios para lo cual se ha presentado la propuesta al Msc. Orlando Guarnizo Mocha Rector de la institución de La Unidad Educativa PCEI Fiscomisional "Juan Ramón, Jiménez Herrera y a los siguientes docentes: Lcda. Aida Miriam Cansino Murillo, Lcdo. Edwin Edgar Ortiz García y Lcda. Carmen Amparo López Pinto de la asignatura de Historia quienes han identificado los beneficios y la utilidad del comic para la representación de la época de Egipto y su Legado representado en cuatro fases: Ubicación y economía, Religión y política, Creencias y aportes, El rol de la mujer.

Para la validación se utiliza el siguiente instrumento:

Valoración de Aspectos	Muy de acuerdo	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
La propuesta es una buena alternativa para la enseñanza de historia y es funcional.	✓			
El contenido es pertinente y está acorde a los contenidos de la asignatura.	✓			
Existe coherencia en la estructura del comic	✓			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos planteados en la asignatura.	✓			

Anexo 5. Encuesta a estudiantes realizada mediante la herramienta GoogleForm



Encuesta estudiantes UE Juan Ramón Jiménez.

El siguiente cuestionario consta de 10 preguntas de opción múltiple
Lea detenidamente cada una de las preguntas y responda con toda sinceridad
Sólo puede escoger una respuesta para cada una de las preguntas
En las preguntas que tienen la opción "otra", si usted escoge esta alternativa deberá escribir
cuál es esa otra opción que usted consideraría emplear

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

*Obligatorio

Correo *

Tu dirección de correo electrónico _____

Aprender historia por medio de representaciones de imágenes le resulta *

- Muy interesante
- Interesante
- Me da igual
- Poco interesante
- No me interesa

¿Con qué frecuencia utiliza su docente recursos tecnológicos para impartir clases en la asignatura de historia? *

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Algunas veces sí, algunas veces no
- La mayoría de las veces no
- Nunca

¿Conoce usted qué es una historieta y su uso como recurso didáctico para aprender historia? *

- Conozco muy bien
- Conozco bien
- Conozco algo
- Conozco poco
- Desconozco

¿Qué tipo de recursos didácticos le gustaría que su docente utilice a la hora de enseñarle historia? *

- Historietas
- Cuentos
- Textos
- Láminas
- Otro: _____

¿Cuál de los siguientes géneros literarios le parecería adecuado para aprender historia? *

- Historietas
- Cuentos
- Novelas
- Teatro
- Otro: _____

¿Estaría de acuerdo con que su docente realice prácticas de lecturas mediante las historietas? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Considera usted que el proceso de enseñanza de historia que realiza el docente es apropiado? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Se debería implementar actividades que mejoren la forma de presentar los contenidos de la asignatura de historia? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza de historia son interesantes? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Se siente usted motivado al estudiar historia? *

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Algunas veces sí, algunas veces no
- La mayoría de las veces no
- Nunca

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Anexo 6. Formato de entrevista realizada a docentes

Fecha de entrevista: _____ Hora: _____

Entrevistador: Teresa de Jesús Gavilánez Paredes

Datos del docente

Curso al que dicta clase: _____

Asignatura que dicta: Historia

Nombres y apellidos completos: _____

PREGUNTAS

1. ¿Considera que el uso de imágenes puede favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia?
2. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales en su práctica docente para la enseñanza de historia?
3. ¿Conoce usted acerca del uso de historietas digitales como recurso didáctico para la enseñanza de historia?
4. ¿Considera importante innovar en la enseñanza de historia por medio de historietas digitales?
5. ¿Cree usted que sería importante realizar materiales en formato de historieta para despertar el interés por la materia de historia?
6. ¿El uso de la historieta digital le ayudaría a usted a mejorar el proceso de enseñanza de historia?
7. ¿Considera usted que es necesario emplear nuevas formas de transmitir información a los estudiantes para dinamizar la clase de Historia?
8. ¿Conoce usted alguna herramienta digital para la enseñanza de historia?
9. ¿Considera usted que la utilización de estrategias innovadoras como historietas en cómic generaría una mejor calidad educativa y mayor motivación en los estudiantes?
10. ¿Sus estudiantes se sienten motivados al estudiar Historia?