



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

---

**NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE GRAMÁTICA EN IDIOMA  
INGLÉS**

---

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

**Autor**

Juan José Ramos Paredes

**Tutor:** Ing. Janio Lincon Jadán Guerrero PhD.

AMBATO – ECUADOR

2021

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

Yo, Juan José Ramos Paredes, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Narrativa Digital para el aprendizaje de gramática en idioma inglés”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación mención 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 Ambato, a los diecinueve días del mes de noviembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Juan José Ramos Paredes

Firma: 

Número de Cédula: 1803109832

Dirección: Tungurahua, Ambato, Celiano Monge, Cdla. Presidencial

Correo electrónico: jramos18@indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0987140000

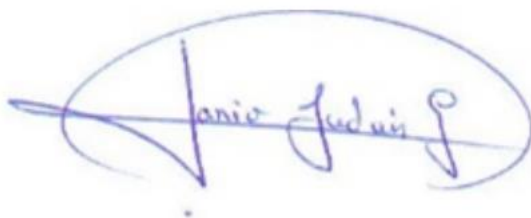
## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE GRAMÁTICA EN IDIOMA INGLÉS” presentado por Juan José Ramos Paredes, para optar por el Título Magister en Educación mención 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.

Ambato, 22 de noviembre de 2021



PhD. Janio Lincon Jadán Guerrero

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

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

Ambato, 22 de noviembre de 2021



Juan José Ramos Paredes

1803109832

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE GRAMÁTICA EN IDIOMA INGLÉS, previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 22 de noviembre de 2021



Dr. César Byron Guevara Maldonado  
Presidente Tribunal



Dra. Mireya Zapata Rodríguez  
Examinador

## **DEDICATORIA**

Para Dios, mi esposa, mis hijos y mis padres.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica, a sus docentes quienes impartieron sus conocimientos durante los módulos del programa y en especial al PhD. Janio Jadán por su acompañamiento en este trabajo de investigación.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL TUTOR .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1

### CAPITULO I

MARCO TEÓRICO .....	7
Antecedentes de la Investigación .....	7
Desarrollo teórico del objeto y campo .....	9
Idioma inglés .....	9
Gramática .....	12
Comics .....	14
Narrativas Digitales .....	24
Aplicaciones online para crear comics .....	26

### CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO .....	33
Enfoque y diseño de la investigación .....	33
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación .....	34
Proceso de recolección de datos .....	35



Análisis de los resultados .....	38
----------------------------------	----

### **CAPITULO III**

PRODUCTO .....	50
Propuesta de solución al problema .....	50
Nombre de la propuesta .....	51
Definición del tipo del producto .....	51
Objetivo General .....	52
Objetivos Específicos .....	52
Estructura de la propuesta .....	52
Evaluación de la propuesta innovadora .....	67
Valoración de la propuesta .....	72
CONCLUSIONES .....	76
RECOMENDACIONES .....	76
BIBLIOGRAFIA .....	77
ANEXOS .....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Recolección de Datos .....	34
Tabla N° 2 Población .....	35
Tabla N° 3 Variable independiente: Narrativa Digital .....	36
Tabla N° 4 Variable dependiente: Aprendizaje de Gramática de idioma inglés .....	37
Tabla N° 5 Gusto por los comics .....	38
Tabla N° 6 Lectura de comics .....	39
Tabla N° 7 Frecuencia de lectura de comics .....	40
Tabla N° 8 Tipo de comics .....	41
Tabla N° 9 Parte significativa de los comics .....	42
Tabla N° 10 Aprendizaje con comics .....	43
Tabla N° 11 Comics preferidos .....	44
Tabla N° 12 Comics digitales .....	44
Tabla N° 13 Comics en inglés .....	45
Tabla N° 14 Aprendizaje de inglés mediante comics .....	46
Tabla N° 15 Resultados pretest de los estudiantes .....	48
Tabla N° 16 Análisis de herramientas digitales para comics .....	52
Tabla N° 17 Temas de los comics .....	53
Tabla N° 18 Planificación .....	67
Tabla N° 19 Resultados pretest de los estudiantes .....	72
Tabla N° 20 Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales .....	73
Tabla N° 21 Encuesta perspectiva de los comics después de la aplicación .....	74
Tabla N° 22 Encuesta perspectiva del diseño de los comics .....	75

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Árbol de Problemas .....	3
Gráfico N° 2 Historia de los comics .....	18
Gráfico N° 3 Tipos de comics .....	20
Gráfico N° 4 Completando comics con vocabulario .....	21
Gráfico N° 5 Completando comics con oraciones .....	22
Gráfico N° 6 Ordenando paneles .....	22
Gráfico N° 7 Haciendo predicciones .....	23
Gráfico N° 8 Aumentando textos .....	23
Gráfico N° 9 Canva .....	26
Gráfico N° 10 Pixton .....	27
Gráfico N° 11 Voki .....	27
Gráfico N° 12 Witty Comic .....	28
Gráfico N° 13 Stripcreator Comic .....	29
Gráfico N° 14: Storyboardthat .....	29
Gráfico N° 15 Paint 3D .....	30
Gráfico N° 16 Gusto por los comics .....	38
Gráfico N° 17 Lectura de comics .....	39
Gráfico N° 18 Frecuencia de lectura de comics .....	40
Gráfico N° 19 Tipo de comics .....	41
Gráfico N° 20 Parte significativa de los comics .....	42
Gráfico N° 21 Aprendizaje con comics .....	43
Gráfico N° 22 Comics preferidos .....	44
Gráfico N° 23 Comics digitales .....	44
Gráfico N° 24 Comics en inglés .....	45
Gráfico N° 25 Aprendizaje de inglés mediante comics .....	46
Gráfico N° 26 Nivel de participación de estudiantes .....	49
Gráfico N° 27 Planos del comic .....	55
Gráfico N° 28 Portada del comic .....	56
Gráfico N° 29 Contenido del comic .....	56

Gráfico N° 30 Comic 1A .....	57
Gráfico N° 31 Comic 1B .....	57
Gráfico N° 32 Comic 2A .....	58
Gráfico N° 33 Comic 2B .....	58
Gráfico N° 34 Comic 3A .....	59
Gráfico N° 35 Comic 3B .....	59
Gráfico N° 36 Comic 4A .....	60
Gráfico N° 37 Comic 4B .....	60
Gráfico N° 38 Comic 5A .....	61
Gráfico N° 39 Comic 5B .....	61
Gráfico N° 40 Comic 6A .....	62
Gráfico N° 41 Comic 6B .....	62
Gráfico N° 42 Comic 7A .....	63
Gráfico N° 43 Comic 7B .....	63
Gráfico N° 44 Comic 8A .....	64
Gráfico N° 45 Comic 8B .....	64
Gráfico N° 46 Comic 9A .....	65
Gráfico N° 47 Comic 9B .....	65
Gráfico N° 48 Comic 10A .....	66
Gráfico N° 49 Comic 10B .....	67
Gráfico N° 50 Libro Digital en Flipsnack .....	68
Gráfico N° 51 Introduccion del Comic .....	69
Gráfico N° 52 Generacion de ideas del comic .....	70
Gráfico N° 53 Socializacion del comic .....	71
Gráfico N° 54 T Student .....	73

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

**TEMA: NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE GRAMÁTICA EN  
IDIOMA INGLÉS**

**AUTOR:** Juan José Ramos Paredes

**TUTOR:** PhD. Janio Lincon Jadán Guerrero

**RESUMEN EJECUTIVO**

El conocimiento del idioma inglés juega un papel muy importante en nuestra sociedad debido a su uso en múltiples campos como son los negocios, entretenimiento, salud, turismo, entre otros. En el campo educativo, el aprendizaje del inglés es un requerimiento a nivel primario, secundario y universitario debido a que permite la posibilidad de estudiar y viajar en el exterior. Desafortunadamente, la falta de recursos didácticos para el aprendizaje de gramática hace que el proceso de aprender inglés se torne difícil y aburrido. Por tal razón, el objetivo de esta investigación es desarrollar una narrativa digital para el aprendizaje de gramática en idioma inglés. La metodología utilizada en la investigación tiene un enfoque mixto el cual consiste en recolectar la información de manera cuantitativa y cualitativa. Los estudiantes tomaron una preprueba y una posprueba para conocer su perspectiva acerca de los comics y el conocimiento gramatical de inglés. El diseño de los comics se lo realizó mediante el uso de la herramienta digital Paint 3D debido a que permite realizar presentaciones coloridas y es posible dibujar con el lápiz óptico sobre la pantalla del computador. La narrativa digital consistió en la elaboración de comics que presentan estructuras gramaticales en contextos familiares con el objetivo de generar motivación por la lectura de los comics. Después de aplicar los comics, los resultados demostraron que los estudiantes mejoraron sus calificaciones de gramática motivándoles por la lectura de comics. Finalmente, la investigación busca generar los comics como un recurso didáctico para el desarrollo de otras destrezas del idioma inglés.

**Palabras claves:** comics, inglés, aprendizaje, narrativa digital

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

**THEME: STORYTELLING TO LEARN ENGLISH GRAMMAR**

**AUTHOR:** Juan José Ramos Paredes

**TUTOR:** PhD. Janio Lincon Jadán Guerrero

**ABSTRACT**

Knowledge of the English language plays a significant role in our society due to its use in multiple fields such as business, entertainment, health, tourism, among others. Learning English is a requirement in the educational field at the primary, secondary and university levels because it allows studying and travelling abroad. Unfortunately, the lack of didactic resources for learning grammar makes learning English difficult and tedious. For this reason, the objective of this research is to develop digital storytelling for learning English grammar. The methodology used in the research has a mixed approach which consists of collecting the information quantitatively and qualitatively. Students took a pre-test and a post-test to get their perspective on comics and their knowledge of English grammar. The design of the comics was done by using the Paint 3D digital tool because it allows for colourful presentations, and it is possible to draw with the stylus on the computer screen. Digital storytelling consisted of elaborating comics that present grammatical structures in familiar contexts to generate motivation for reading the comics. After applying the comics, the results showed that the students improved their grammar grades by motivating them to read comics. Finally, the research seeks to generate comics as a didactic resource for developing other English language skills.

**Keywords:** comics, English, learning, storytelling

# INTRODUCCIÓN

## Importancia y actualidad

El aprendizaje del idioma inglés es de mucha relevancia en los distintos niveles de educación debido a que los estudiantes pueden alcanzar nuevas oportunidades para viajar, estudiar o trabajar. Se estima que para el año 2020, se alcanzó la cifra de 2 billones de hablantes no nativos quienes han utilizado el idioma inglés como medio de comunicación a nivel mundial (Nguyen, 2019). Para un aprendizaje efectivo del inglés se debe considerar varios aspectos como son la metodología del docente, el nivel de motivación de los estudiantes por aprender la asignatura, el número de horas asignadas para cada clase, entre otros. Sin embargo, los recursos didácticos utilizados en clases juegan un papel muy importante debido a que estos logran desarrollar un aprendizaje significado. Entre los principales recursos están el uso de fotografías, tarjetas, cartas, posters, videos, mapas, presentaciones, aplicaciones educativas, entre otros; por tal razón, la implementación de comics digitales para el aprendizaje de gramática será una propuesta innovadora que permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma. Esta propuesta se enmarca dentro de la línea de investigación entornos digitales de formación humana ya que es una investigación innovadora que será considerada como una alternativa que permitirá mejorar el aprendizaje del inglés.

En base al documento “El Impacto de Políticas de Aprendizaje y Práctica en el Aprendizaje de los Niños” emitido por la UNICEF destaca que la globalización ha influenciado en el currículo, en la pedagogía y en los objetivos de aprendizaje los mismos que han incrementado el prestigio del aprendizaje de los idiomas internacionales especialmente del inglés en la educación, los mismos son una puerta para una ciudadanía global, progreso económico y un mejoramiento social. Adicionalmente, en base al documento el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria – Subnivel Superior desarrollado por el Ministerio de Educación del Ecuador se establece que es necesario generar estudiantes que conozcan otro idioma con el propósito de generar ciudadanos que se comuniquen eficazmente en un mundo cada día más globalizado basándose en valores de justicia, innovación, solidaridad mediante un pensamiento crítico mediante el aprendizaje del idioma.

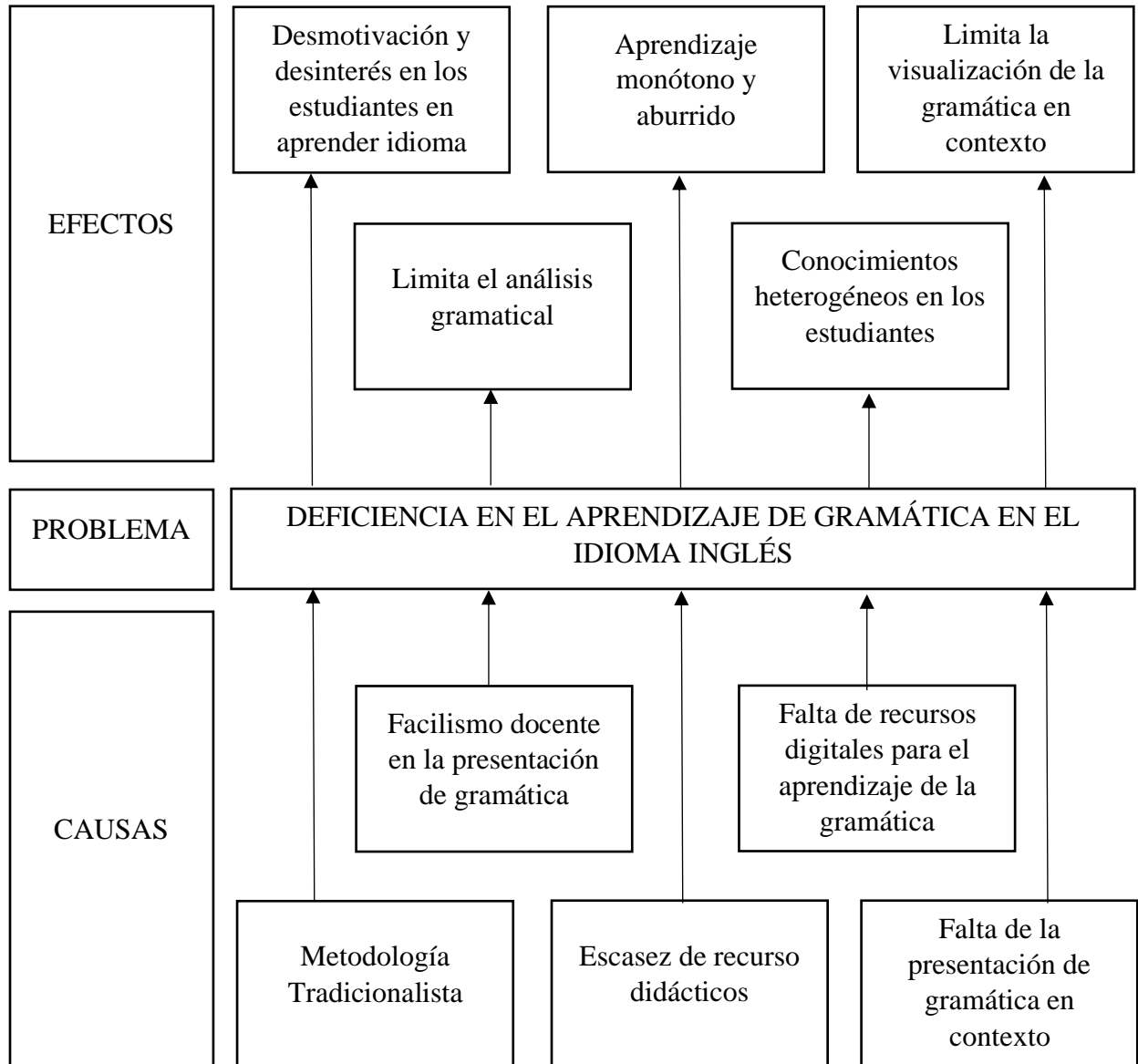
Existen varias investigaciones en donde el comic es utilizado como un recurso para el aprendizaje del idioma inglés. Los comics son una herramienta potencial de aprendizaje que permite conectar el lenguaje y la cultura de una sociedad (Dara, 2018). Sin embargo, el recurso del comic digital en el aprendizaje de gramática es algo que es poco utilizado. Entre las investigaciones que se destacan con esta temática tenemos: la investigación llamada “La Narración gráfica como recurso educativo a potenciar en la enseñanza de idiomas: el comic en el aula de inglés como lengua extranjera” realizado en España en el año 2016 por el autor Eduardo Rosales Fernández quien concluye en su investigación que el comic ofrece diversas oportunidades en el ámbito educativo por ser una recurso que brinda múltiples formas de aplicación por su variedad visual el cual contribuye en el proceso de aprendizaje. Existe otra investigación denominada “El comic como herramienta didáctica en los procesos de lectoescritura de los estudiantes de nivel elemental de inglés” realizado en Colombia en el año 2017 por los autores Juan Pablo Tejedor y Andrés Felipe Izquierdo quienes destacan que el uso de los comics contribuye como material de apoyo que fortalece la producción escrita y comprensión lectora del idioma inglés. Finalmente, “El comic como estrategia en la atención de los estudiantes de inglés” realizada en Ecuador en el año 2017 por la autora Mónica Tipán Alquina en la cual se subraya que los comics generan buenos resultados en el proceso de aprendizaje además que ayudan en el proceso de memorización facilitando los procesos de enseñanza aprendizaje tanto para docentes como para estudiantes.

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato PUCESA presenta programas de estudio de inglés con una duración total de 8 semestres lo cual permite que los estudiantes que finalicen todos los niveles obtengan un certificado de peritaje del idioma inglés. El desarrollo de las cuatro destrezas del idioma – lectura, escritura, hablar, escuchar – es una prioridad en todos los niveles donde los docentes utilizan distintos recursos que permiten desarrollar todas las destrezas y en donde el aprendizaje de la gramática es fundamental. Sin embargo, basándose en los resultados obtenidos al final de cada semestre, algunos estudiantes presentan bajo rendimiento en el aprendizaje de la gramática incluso en los niveles intermedios y superiores. Entre las principales causas del bajo rendimiento en gramática se destacan la memorización, el desconocimiento de aprender gramática, el facilismo docente, entre otros. Todos estos factores han contribuido para que algunos estudiantes perciban al aprendizaje de la gramática como un proceso difícil y el cual no tiene ningún objetivo.



## Planteamiento del Problema

El problema del aprendizaje de gramática en inglés se atribuye a distintos factores los cuales han contribuido a que el proceso de enseñanza – aprendizaje tenga falencias y entre los cuales podemos destacar:



**Gráfico N° 1** Árbol de Problemas  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Elaboración propia

La metodología tradicionalista es un factor que afecta en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. La memorización de estructuras gramaticales es un proceso que se ha mantenido por años causando desmotivación y desinterés en los estudiantes en aprender el idioma. La metodología tradicionalista basa su aprendizaje de manera memorística y pasiva causando que el proceso de enseñanza sea el mismo para todos los alumnos (Megias, 2019). Desafortunadamente, aún existen en la actualidad instituciones donde los docentes mantienen una enseñanza tradicionalista del idioma.

La escasez de recursos didácticos que permitan el aprendizaje de gramática de manera efectiva causa limitación en el aprendizaje del idioma. Muchas veces la gramática es presentada únicamente mediante estructuras escritas en el pizarrón careciendo de un contexto real de aplicación causando que el aprendizaje de gramática sea monótono y aburrido.

La falta de presentación de la gramática en un contexto real donde los estudiantes puedan asociar la importancia del idioma causa desmotivación en el aprendizaje gramatical. Muchas de las generaciones anteriores de estudiantes de inglés pudieron vivenciar un aprendizaje únicamente mediante oraciones aisladas; es decir, fuera de un contexto que les permita visualizar la relevancia de aprender el idioma.

El facilismo docente hace que la gramática sea presentada de manera rápida únicamente en el pizarrón. Muchas veces el docente carece de tiempo para planificar y preparar recursos que permitan la enseñanza de la gramática; por lo que, el método más rápido en estos casos es la escritura de oraciones en la pizarra sin un análisis acerca de la importancia de los temas gramaticales.

La falta de recursos digitales para el aprendizaje de gramática genera que los estudiantes limiten sus conocimientos a materiales únicamente escritos como son los textos de inglés. En muchas ocasiones, los estudiantes no recurren a los textos porque tienen un acceso más rápido y efectivo a los dispositivos tecnológicos. El aumento de las Tecnologías de la Información y Comunicación ha cambiado el proceso de enseñanza – aprendizaje haciendo que el profesor sea un guía y que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje (Nieto, 2021).

## **Hipótesis o idea que se defiende**

El uso de comics digitales contribuye al aprendizaje de gramática en idioma inglés.

## **Destinatarios del Proyecto**

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato es una reconocida institución de nivel superior la misma que se caracteriza por su oferta de calidad académica basándose en principios y valores católicos. La universidad promociona seis carreras de grado que son Derecho, Administración, Ingeniería de Sistemas, Psicología, Administración y Diseño, además de distintos programas de posgrado. Dentro del estudio de cada carrera de grado, es necesario que los estudiantes cumplan con el requisito de aprobación de seis u ocho niveles de inglés dependiendo de la carrera.

El Departamento de Lenguas y Lingüística es la dependencia que promueve y gestiona el aprendizaje del idioma inglés en la universidad. En la actualidad, se ofertan cursos de inglés y francés a estudiantes tanto universitarios como estudiantes externos los mismos que generalmente provienen de las distintas unidades educativas de nivel secundario de la ciudad. Existen alrededor de cuatrocientos estudiantes externos quienes asisten a clases en distintos horarios de inglés. Una vez finalizado los ocho niveles, los estudiantes tienen la oportunidad de obtener un certificado de peritaje el mismo que refleja un nivel de conocimiento B2 dentro del Marco Común Referencial Europeo.

La presente investigación tendrá como destinatarios un grupo de 27 estudiantes universitarios de sexto nivel de inglés los mismos que reciben clases de 1pm a 2pm. Los estudiantes son hombres y mujeres quienes se encuentran en edades de 17 a 20 años y quienes tienen un previo conocimiento de las distintas destrezas que conlleva el aprendizaje del idioma incluida la subdestreza de gramática. El uso de comics digitales en ese nivel permitirá que los estudiantes refuercen los aprendizajes previamente vistos en niveles inferiores y de esta manera fortalecer los conocimientos en sexto nivel basándose en la planificación establecida en el silabo.

El silabo de la asignatura de inglés es realizado semestralmente por cada uno de los docentes en el cual se incluye los siguientes puntos: la información académica del docente, la descripción de los que se va a aprender durante el semestre, los resultados de aprendizaje al finalizar el curso, el desarrollo microcurricular de los contenidos, las fechas de evaluación y la bibliografía necesaria. Una vez que el docente desarrolla el silabo, se lo presenta al Director del Departamento de Lenguas para su análisis y aprobación y quien en lo posterior enviará el documento al Director Académico quien conjuntamente firmará el silabo con el Procurador de la institución.

En el desarrollo microcurricular de los contenidos del silabo existe la sección en la que se describe las actividades y la metodología que se utiliza en cada una de las unidades a dictarse. La metodología para la enseñanza del idioma inglés usualmente se basa en el aprendizaje cooperativo, estrategias grupales, trabajo por pares y actividades formales. Sin embargo, es necesario potenciar estas metodologías con el propósito de motivar a los estudiantes a una participación más activa y voluntaria permitiendo alcanzar un aprendizaje efectivo del idioma. Por tal razón, la siguiente propuesta tienen como propósito buscar el trabajo autónomo y grupal de los estudiantes quienes contarán con la guía del docente fortaleciendo de esta manera la metodología plantada en el silabo.

## **Objetivos**

El objetivo general en esta investigación es:

- Desarrollar comics digitales para el aprendizaje de gramática en idioma inglés.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Fundamentar la influencia de los comics como herramienta para el aprendizaje de gramática del idioma inglés.
- Diagnosticar el nivel de gramática que tienen los estudiantes y el uso de herramientas para su enseñanza
- Diseñar actividades efectivas para enseñar gramática mediante comics digitales

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### **Antecedentes de la Investigación**

Jenna Pollack publica una tesis denominada el Uso de Comics para enseñanza de inglés y la Cultura Americana en los colegios de Japón en mayo del 2020. Los objetivos en esta investigación fueron verificar la utilidad del uso de los comics para enseñar inglés en las escuelas de Japón. La metodología utilizada consistió en aplicar diferentes técnicas de enseñanza basadas en recursos visuales y entrevistas aplicadas a los docentes y estudiantes. Durante el proceso de la investigación, el autor conversaba con los estudiantes japoneses durante los recesos con el propósito de conocer el punto de vista de ellos acerca de los comics. Adicionalmente, se aplicó unas pruebas donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de utilizar los comics durante su proceso de aprendizaje durante todo el año lectivo dando énfasis a la aplicación de los comics las lecciones de clases. Los resultados de la investigación concluyeron que los comics brindaron la oportunidad de conocer la cultura americana al igual que el idioma inglés. Este estudio podría contribuir a la presente investigación debido a que pretende enseñar gramática en inglés mediante comics considerando el ambiente relacionado a la cultura ecuatoriana.

Existe otra investigación realizada por Dian Rakhmawati denominada La efectividad del uso de los comics en el aprendizaje de gramática tiempos presente y pasado, realizada en el año 2018. El propósito de esta investigación es enseñar estructuras gramaticales mediante comics. La metodología aplicada se basó en el uso de una preprueba y posprueba a un grupo de estudiantes. Adicionalmente, se realizó un análisis descriptivo para analizar los resultados antes y después del uso de los comics. Esta investigación utilizó una formula llamada Kolmogorov- Smirnov en SPSS 16.0 la misma que fue ejecutada en el sistema operativo Windows. Los resultados obtenidos en la posprueba en esta investigación arrojaron un mejoramiento en las calificaciones de los estudiantes debido al uso de los comics en el proceso de enseñanza – aprendizaje llegando a la conclusión que los comics crearon motivación en los estudiantes para aprender gramática. Esta investigación

aportará al presente estudio debido a que se realizará una preprueba y posprueba para evaluar el nivel de conocimientos gramaticales que presentan los estudiantes.

Existe otra investigación llevada a cabo por parte de Camila Arcila y Stepanie Chaves llamada la Implementación de una revista de Comics para mejorar la destreza de escritura en estudiantes de primaria efectuado en el año 2017. Esta investigación tenía el objetivo de mejorar el proceso de lectura mediante comics. La metodología utilizada se basó utilizando el enfoque Tardío de Respaldo y la metodología Presentación, Práctica y Producción (PPP). El enfoque Tardío de Respaldo se la realizó para predecir que va a ocurrir antes de implementar los materiales relacionados a los comics mientras que la metodología PPP fue utilizada para enseñar las estructuras gramaticales. Durante la investigación tuvieron la oportunidad de trabajar en tareas relacionadas a ejercicios de lectura en donde los estudiantes debieron elaborar sus propios comics. Distintos instrumentos fueron utilizados para registrar el proceso de elaboración de los comics en donde el trabajo colaborativo fue muy importante. Esta investigación es de mucha relevancia debido a que se elaborará comics en donde el trabajo colaborativo y participativo será muy importante para aplicar el uso de las mismas en clases.

Ali Merc publicó un artículo llamado El efecto de las tiras comics en la comprensión de lectura del inglés como Lengua Extranjera llevada a cabo en el año 2013. El objetivo en esta investigación fue identificar los efectos de los comics en el proceso de lectura en Turquía. La metodología utilizada fue aplicar una prueba a un grupo de 167 estudiantes los mismos que fueron evaluados mediante una prueba de ubicación para conocer el nivel de inglés basado en las cuatro destrezas del idioma incluida la subdestreza de gramática. Los niveles en los cuales podían ubicarse los estudiantes fueron elemental, pre intermedio, intermedio, medio avanzado y avanzado. Los resultados mostraron que los estudiantes quienes utilizaron los comics lograron obtener mejores calificaciones que aquellos quienes no lo utilizaron en el proceso de enseñanza – aprendizaje. adicionalmente, los resultados revelaron que los comics fueron más relevantes para estudiantes de elemental, así como nivel avanzado. Esta investigación es de mucha importancia porque permitirá conocer el grado de importancia de la aplicación de los comics en los estudiantes de nivel intermedio.

Finalmente, existe una publicación adicional desarrollada por Meldor Yunus and Mohamed Amin Embi llamada Los efectos del utilizar Comics Digitales para mejorar el Proceso de Escritura aplicado en la ciencia, ingeniería y la tecnológica en septiembre 2012. El objetivo de la investigación fue ver el impacto de los comics en el proceso de escritura. La metodología utilizada se basó en aplicar un cuestionario aplicado a 30 profesores de la Universidad Estatal de Malasia para ver las ventajas y limitaciones del uso de comics digitales. Los resultados demostraron que los comics ayudaron a generar motivación por el aprendizaje del idioma especialmente en los estudiantes con bajo rendimiento en escritura. Destacando también que la aplicación de los comics digitales puede causar problemas si no existe acceso a dispositivos digitales a una conexión a internet. Los resultados de esta investigación pueden contribuir en la presente investigación debido a que se intenta utilizar comics digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de gramática considerando las distintas limitaciones que puede causar el acceso a la tecnología presentada por distintos estudiantes.

## **Desarrollo teórico del objeto y campo**

### **Idioma inglés**

El inglés es un idioma universal el cual está involucrado en distintas áreas como son negocios, educación, turismo, política, salud, entretenimiento, entre otras. Existe alrededor de 360 millones de personas que utilizan este idioma alrededor del mundo para comunicarse y su uso ha llegado a ser parte de nuestro día a día. El inglés está involucrado en el área de negocios cuando se utiliza nombres relacionados a grandes empresas como Kentucky Fried Chicken, Ford, Citybank; se relaciona con vocabulario asociado a tecnología cuando se menciona email, iPhone, WhatsApp, Teams, internet; en la parte educativa cuando se manifiesta que se debe realizar un deber en Word o PowerPoint, o simplemente en nuestra vida diaria con palabras como okei, man, cell, restaurant, cake, entre otras. El aprender un idioma es diferente que aprender otra asignatura; debido a que, el idioma esta alrededor de nosotros y permite relacionarnos con los demás siendo parte de una sociedad (Jessop, 2014).

La forma de enseñar inglés se ha transformando en el país. Hace años atrás, los docentes utilizaban la forma de enseñanza tradicionalista que consistía en la memorización de diálogos o palabras de vocabulario y en donde se hacía énfasis únicamente al aprendizaje de estructuras gramaticales. En la actualidad, los docentes utilizan metodologías más activas, participativas y reflexivas utilizando técnicas que involucran diferentes recursos didácticos los mismos que conllevan análisis y participación en los procesos de aprendizaje donde los estudiantes son conscientes que el aprendizaje del idioma les permitirá alcanzar a cumplir diferentes objetivos como viajar, estudiar o trabajar. Adicionalmente, existe más variedad de textos a utilizarse en clases con contenidos apropiados para diferentes edades. La investigación del Nuevo Currículo en el Ecuador establece que el país tiene un nuevo currículo de inglés como idioma extranjero dándole gran importancia al inglés.

### **Destrezas del idioma inglés**

Aprender el idioma inglés involucra el desarrollo de las cuatro destrezas como son el escuchar, el hablar, el leer y el escribir. Cuando un niño aprende un idioma regularmente lo hace escuchando sonidos y palabras que en lo posterior son repetidas. Después de algún tiempo, el niño aprende a leer y a escribir. Un proceso diferente ocurre en los adolescentes o adultos debido a que ellos tienen conocimientos previos del idioma, lo que les permite desarrollar las destrezas del idioma de diferente orden y con un nivel distinto de aprendizaje. El aprender un idioma es una herramienta de comunicación la cual es utilizada en nuestra vida diaria; sin embargo, es muy utilizada que no nos damos cuenta de su uso (Jessop, 2014).

Cada una de las destrezas se las desarrolla mediante un proceso diferente de recepción y emisión de información. Basado en una perspectiva lingüística el aprendizaje de un idioma se basa en dos grupos: las destrezas receptivas y destrezas productivas (Huertas & Gomez, 2018). Escuchar es una destreza receptiva la cual consiste en recibir, interpretar y reaccionar a cualquier mensaje oral emitido por un hablante. El hablar es una destreza productiva la cual consiste en producir sonidos e involucra el desarrollo de entonación de las palabras ordenando los pensamientos y pronunciando palabras. La lectura es una destreza receptiva la cual consiste en interpretar mensajes escritos basándose en el conocimiento de vocabulario, estructuras y análisis del contexto. La lectura



permite desarrollar el pensamiento, reflexión, meditación y creatividad (Guillén, 2019). Finalmente, la escritura es una destreza productiva que involucra el transmitir los pensamientos en palabras de manera ordenada lo cual permite poder transmitir un mensaje de manera correcta al lector (Welsch, 2013).

### **Subdestrezas del idioma inglés**

Aprender el idioma inglés involucra el desarrollo de subdestrezas las cuales fortalecen al aprendizaje de las destrezas de leer, escribir, escuchar y hablar. Las subdestrezas del idioma inglés están representadas básicamente por el aprendizaje de vocabulario, gramática y pronunciación. La manera de desarrollar las subdestrezas depende de las actividades que se apliquen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se las desarrolla a temprana edad cuando el niño está expuesto a escuchar palabras de vocabulario, memorizar dichas palabras y pronunciarlas con el propósito de comunicarse. Un evento memorable es cuando se observa a los bebés aprendiendo a llamar objetos y personas que se encuentran alrededor (Horts, 2019). En los primeros años escolares, el niño comienza a relacionar las palabras de vocabulario aprendidas previamente en sus primeros años de vida de forma ordenada lo que le permite formar estructuras gramaticales mejorando su léxico y permitiéndole comunicarse en distintos eventos o situaciones que se le presenten ya sea a nivel familiar o social (Vázquez, 2015).

El vocabulario es parte del sistema del lenguaje el mismo que viene dado por el conocimiento de verbos, artículos, adjetivos, adverbios y conjunciones; y el cual fortalece al desarrollo de la gramática. El aprender estructuras gramaticales es algo muy significativo ya que permite crear una comunicación en el cual la persona organiza, crea y comprende un mensaje (Strauss, 2018). Por otra parte, la subdestreza de la pronunciación está relacionado a la destreza de hablar y conlleva el conocimiento de sonidos, ritmo, deletrear y entonación. La pronunciación es el poder utilizar los músculos de la boca de tal forma que permite emitir sonidos para que las personas puedan escuchar e interpretar el mensaje. De esta forma, el desarrollar las subdestrezas permite mejorar el conocimiento de las destrezas del idioma ya que existe una relación muy significativa entre todas ellas. Al aprender un idioma se puede desarrollar una destreza mucho más que otra; sin embargo, siempre existirá una conexión entre todas ellas ya que aportarán al desarrollo de la comunicación.

## **Gramática**

La gramática es una subdestreza que juega un papel importante en el idioma debido a que permite comunicarnos mediante el uso de palabras, estructuras y significados. Cuando una persona aprende un idioma, el aprendizaje de la gramática es muy relevante debido a que permite el desarrollo de las cuatro destrezas del idioma como son el escribir, hablar, leer y escuchar. Si se aprende un idioma extranjero, se debe analizar y estudiar los elementos gramaticales; así como, el orden (Alecroy, 2015). En la actualidad, el aprendizaje de gramática en idioma inglés se lo realiza en distintos contextos como comunicaciones en restaurantes, escuelas, fiestas, reuniones, entre otras; lo que permite que el estudiante sea consciente de la necesidad de aprender gramática. Muchas personas cuando escuchan la palabra gramática piensan en reglas; sin embargo, las reglas fueron creadas para dar lineamientos a escritores para mantener la escritura de manera formal; sin embargo, estas reglas dicen muy poco acerca como el idioma inglés es utilizado en el día a día de una manera real (Nelson, 2019).

En el pasado, la enseñanza de la gramática era de manera tradicional. Los profesores usualmente enseñaban estructuras gramaticales en la cuales los estudiantes memorizaban reglas sin realizar el análisis correspondiente de las mismas. Adicionalmente, se utilizaba memorización de diálogos con el propósito de demostrar un aprendizaje superficial de la destreza del hablar. En el pasado, para aprender inglés era necesario ejercicios gramaticales, memorizar diálogos y horas en un laboratorio; sin embargo, hoy las técnicas de aprendizaje son diferentes (Harvey, 2018). Basado en el estudio “English in Ecuador – An examination of policy, perceptions and influencing factors” llevado a cabo por el British Council en el año 2015, manifiesta que la mayoría de estudiantes aprenden el idioma inglés principalmente en la secundaria, mientras que otros lo aprenden en la universidad y finalmente un pequeño grupo lo aprende en la primaria. Adicionalmente, este estudio indica que los estudiantes quienes han aprendido inglés lo han hecho debido a que han asistido a clases particulares o han viajado al exterior lo cual les ha permitido involucrarse con el aprendizaje del idioma de manera significativa (Shah, 2020).

La mayoría de estudiantes del idioma inglés se interesan en el aprendizaje de la gramática cuando pueden transmitir sus ideas de su lengua materna al inglés; es por eso, que el método de traducción es muy utilizado por este grupo de estudiantes los cuales se ven más motivados cuando logran traducir sus ideas. Sin traductores, el comercio, los negocios, las relaciones internacionales, la política, ciencia, leyes o el arte sería limitado y en algunos casos no se llevaría a cabo (Lonsdale, 1996). De ahí, la necesidad de contar con recursos didácticos que permitan al docente enseñar gramática causando el interés y la motivación en los estudiantes. Es importante enseñar los puntos clave gramaticales los cuales permitan desarrollar el aprendizaje de las cuatro destrezas del idioma inglés.

### **Enfoque Gramatical**

Existen dos enfoques gramaticales para aprender gramática los cuales son: el enfoque deductivo y el enfoque inductivo.

El enfoque deductivo es usualmente presentado en tres pasos presentar, practicar y producir. Este enfoque es utilizado de manera tradicionalista ya que el docente presenta la gramática mediante reglas para que posteriormente el estudiante realice estructuras repetitivas que le permitan reforzar su aprendizaje. Existen algunas cosas positivas en este enfoque en el cual se destaca el ahorro de tiempo debido a que el docente presenta directamente la estructura y el estudiante aprende directamente la gramática. Sin embargo, una de las desventajas de este enfoque es que la gramática es presentada sin un contexto convirtiéndole a este proceso en algo mecánico y aburrido sin obtener resultados favorables al enseñar esta subdestreza. El enfoque deductivo se basa en la presentación de una regla por parte del docente y donde el estudiante asimila las reglas sin demasiada reflexión del proceso (Glaser, 2014).

Por otro lado, el enfoque inductivo es aquel que se lo desarrolla mediante el descubrimiento ya que es presentado mediante una situación problemática donde se busca una solución. Una vez que el docente presenta el caso, los estudiantes deben analizar el proceso descubriendo las reglas. Una de las ventajas de este enfoque es que los estudiantes tienen la posibilidad de interactuar y realizar sus propias conclusiones. Mientras que, una de las desventajas de este enfoque es que el docente

necesita crear una situación que refleje un problema para que los estudiantes mediante un análisis desarrollen sus propios aprendizajes. El enfoque inductivo permite alcanzar conocimientos en gramática ya que los estudiantes descubren las reglas por sí mismos.

## **Recursos para el aprendizaje de un idioma**

Existen distintos recursos para el aprendizaje del idioma inglés los cuales tienen el propósito de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, así como causar motivación durante este proceso. La clave para el aprendizaje del idioma inglés consiste en tres pilares que son la perseverancia, el método y la motivación (Lopera, 2020). Los recursos son clasificados en recursos visuales, audibles y audiovisuales. Los recursos visuales son aquellos que utilizan como medio de aprendizaje la vista y pueden comprender el uso de mapas, fotos, posters, textos, señaléticas. Por otra parte, los recursos audibles son aquellos en los cuales se utiliza al oído como medio de aprendizaje y comprender recursos como música, canciones y sonidos. Finalmente, existe recursos que combinan la parte visual y los sonidos y se los conoce como recursos audiovisuales entre los cuales se destacan los videos, aplicaciones, películas, juegos, entre otros.

## **Comics**

Los comics permiten desarrollar conocimientos basado en diversas situaciones y personajes (Lent, 2015). Los comics presentan muchas ventajas entre las cuales se destacan el desarrollo visual, el desarrollo del pensamiento crítico y el desarrollo de destrezas y subdestrezas de un idioma. Adicionalmente, el comic brinda muchas cosas positivas debido a su significado especial que crea fantasía y fidelidad permitiendo a los lectores se identifiquen con los personajes de cada uno de los comics (Gracia, 2018). En la actualidad, la mayoría de docentes del área de inglés tratan de utilizar nuevos recursos que permitan mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje siendo el comic una alternativa muy potencial ya que se basa en gráficos que permiten fortalecer el desarrollo visual, además permite mejorar el conocimiento de vocabulario y lectura así como el desarrollo de otras destrezas y subdestrezas del inglés y los más importante permite desarrollar el pensamiento crítico.

## El desarrollo visual

Cuando una persona lee comics se involucra en un proceso en el cual se asocia una imagen con el texto. Uno de los primeros obstáculos al momento de aprender un idioma es el aprendizaje de vocabulario y dentro de este proceso muchas veces se utiliza la memorización de palabras sin considerar el rol importante de la asociación de imágenes. Por tal razón, el comic contribuye a generar un conocimiento significativo mediante vocabulario u oraciones que es representado mediante imágenes. Muchos niños son visualmente alfabetos lo que permite que extraen información mediante las imágenes (Bowkett, 2016).

## El desarrollo de destrezas y subdestrezas

Una persona que lee comics a más de desarrollar la destreza de lectura puede desarrollar otras subdestrezas como son el aprendizaje de vocabulario o gramática. El momento que una persona desconoce alguna palabra de vocabulario, la representación visual permite que asocie la acción con la palabra pudiendo de esta manera deducir el significado de la misma. Adicionalmente, el desarrollo de las subdestrezas permite desarrollar el conocimiento de destrezas como son el hablar y el escribir. La práctica de lectura permite que la persona genere asociaciones y conexiones mentales lo cual contribuye a la expresión del lector mejorando de esta manera la posibilidad de comunicarse.

## El desarrollo del pensamiento crítico

Las instituciones educativas deben enseñar a los estudiantes a aprender a aprender y a pensar desarrollando los aspectos cognitivos del estudiante (Gil, 2016). Los pensamientos, acciones y actitudes de los personajes de un comic transmitirán siempre un mensaje el cual permitirá reflexionar acerca del contenido del comic. El mensaje puede estar relacionado a la posición de un héroe que lucha contra el mal haciendo cosas buenas; o algún personaje que representa a una figura familiar ejemplificando situaciones que se convive en una sociedad; o simplemente algún dibujo animado que mediante situaciones divertidas trata de generar momentos de humor y de esparcimiento.

## **Historia de los comics**

Los comics generalmente tratan de presentar escenarios y mundos imaginarios (Mickwitz, 2016). Los antiguos egipcios fueron las primeras personas quienes utilizaron dibujos como un mecanismo de escritura el cual lo denominaron jeroglíficos los cuales eran plasmados en paredes y hojas. El propósito de los jeroglíficos era transmitir secretos y descubrimientos a las futuras generaciones en los cuales se plasmaban figuras de animales y plantas. Posteriormente, los egipcios y los incas desarrollaron tapices los cuales consistían en un conjunto de fotografías los cuales relataban una secuencia de eventos. Los tapices eran elaborados de manera manual los cuales generalmente eran adquiridos por gente de un nivel económico alto quienes exhibían los tapices como una forma de decoración que representaban aspectos religiosos, creencias y costumbres.



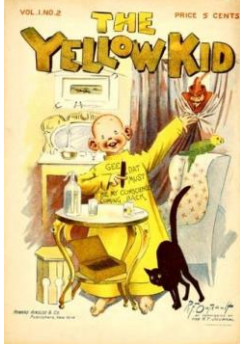
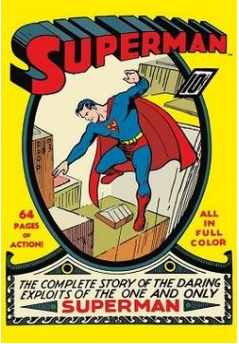
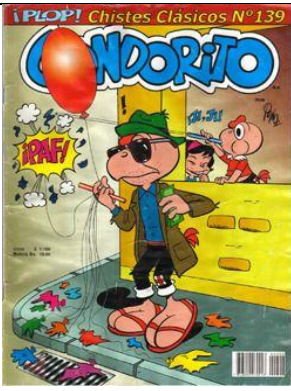


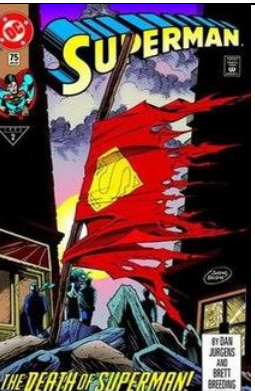
El chico amarillo (Yellow Kid) fue la primera tira cómica en presentar temas de política en los cuales se podía leer los mensajes en la camiseta del personaje principal evitando de esta manera el uso de globos con mensajes. La popularidad de Yellow Kid fue tan grande que se comercializó con un periódico dominical duplicando considerablemente las ventas (Saez, 2021). Posteriormente, en 1933 los comics fueron tomando un tinte humorístico dando prioridad a la generación de chistes como un mecanismo de entretenimiento; debido a que, Estados Unidos atravesaba una crisis financiera en los cuales los periódicos trataban de dar un espacio de diversión a los lectores.

La época de oro de los comics apareció en 1938 con la presencia de superhéroes como Batman, la Mujer Maravilla y el Capitán América resaltando la presencia de Superman como el héroe principal. En esta época sucedió la segunda guerra mundial en el cual los comics mostraban el mal representado con la imagen de Hitler como el principal enemigo del mundo y al cual había que combatirlo con el propósito de alcanzar la paz mundial. Además, los lectores buscaron otros tipos de lecturas por lo que se publicaron nuevos comics relacionados al terror donde la serie de comics llamada Baúl del Terror fue una de las más comunes en esa época y alcanzó un gran impacto a nivel lectura.

En 1943, surgió en Latino América algunos comics que fueron muy famosas; Yolanda Vargas diseñó el comic llamado Memín en México y cuyas historias representaban la vida de un niño afroamericano de bajos recursos económicos quien afrontaba situaciones de vida real en su barrio, escuela y hogar. Adicionalmente, en Chile nació Condorito en 1949 a cargo de Rene Ríos más conocido como Pepo, el cual se basó en un cóndor como personaje principal de sus comics y representó momentos de humor utilizando situaciones embarazosas. Además, apareció el comic de origen mexicano llamado Kaliman quien conjuntamente con su compañero Solín combatía el mal en distintas partes del planeta y buscaba la justicia en un mundo organizado por organizaciones criminales.

La época de plata de comics apareció en 1956 en el cual se utilizó personajes de ciencia ficción con poderes especiales los cuales brindaban cierta particular a cada uno de ellos como elementos de defensa y protección; por ejemplo, Flash utilizaba su velocidad para resolver problemas, Spiderman recurría a su flexibilidad y telaraña para generar movimientos y atrapar a los villanos, Hulk enseñaba sus músculos para demostrar toda su fuerza; Aquaman demostraba que con sus poder mental se comunicaba con los animales más misteriosos del fondo del mar; mientras que, los Cuatro Fantásticos manejaban la fortaleza de la tierra, fuego, agua y flexibilidad para combinar en una sola fuerza y defender el mal. La intención de estos comics era demostrar que los super poderes podrían combatir el mal y de esta manera invitaban a los lectores a imaginarse situaciones combinadas entre la realidad y la ficción.

Finalmente, apareció la era moderna de los comics y superhéroes en 1980. Los personajes que aparecieron años atrás reaparecieron llenos de más color y efectos especiales con los cuales la televisión contribuyó en su publicación. En 1990, los mismos héroes aparecieron en otros cómics, pero en muchos casos se pudo visualizar el fallecimiento de ellos con el propósito de crear incertidumbre y expectativa en los lectores. Hoy en día, la lectura de los comics ha decrecido debido a distintos factores resaltando principalmente el uso de la tecnología y de teléfonos celulares, los cuales permiten el acceso rápido a un sinnúmero de aplicaciones y videojuegos motivando de esta manera a que los lectores busquen otras formas de entretenimiento dejando de lado el gusto por la lectura.

			
Jeroglíficos	Tapice	1895	1938
			
1949	1957	1980	1990

**Gráfico N° 2** Historia de los comics  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## Tipos de comics

El comic se lo puede utilizar como recurso didáctico aplicado a la enseñanza de diferentes contenidos en educación primaria, secundaria o universitaria (Ruiz, 2021). Existen diferentes tipos de comics los cuales se clasifican en base a la transmisión de su contenido. Los comics pueden clasificar de la siguiente manera (Ganon, 2019).

### Comics Alternativas

Este tipo de comics son aquellas en los cuales los lectores tienen la posibilidad de analizar actitudes leyendo situaciones sociales y educativas divertidas. Los lectores disfrutan de estos comics debido a que se identifican con los personajes de las historias las cuales generalmente representan acciones del día a día.



## Manga

Este tipo de comics son creados principalmente en Japón y traducidas generalmente al idioma inglés. El manga presenta una abundancia de series, personajes y número de páginas (Pintor, 2017). Estos comics están dirigidos para cualquier tipo de lectores y los personajes usualmente resaltan su aspecto físico como por ejemplo extravagantes cortes de cabello, ojos grandes y cuerpos delgados los cuales identifican y resaltan la cultura japonesa. Muchas veces estos comics se los publica en color blanco y negro destacando que la importancia del comic no radica en los colores sino más bien en los personajes y en las diferentes historias y mensajes que ellos pueden transmitir.

## Comics de ficción

Los comics de ficción describen eventos futuristas y que generalmente ocurren en el espacio donde las armas y los efectos especiales juegan un rol importante ya que el propósito es de buscar la paz del universo. La presencia de un superhéroe es importante en estos comics ya que el objetivo es enfatizar en los lectores la figura de un ser que vela por la tranquilidad de la gente.

## Comics de acción

La presencia de ladrones y villanos son usualmente una característica de estos comics en la cual el uso de armas como pistolas y armas especiales generan el mecanismo de lucha contra el mal. En este tipo de comics, el uso de distintas habilidades y estrategias por parte de los personajes permite solucionar los problemas.

## Comics de terror

Estos comics utilizan en sus historias a seres especiales como monstruos y zombis causando un impacto en el lector mediante la descripción de historias de miedo que provocan nerviosismo y suspenso. Una de las características particulares de los comics de terror es que los monstruos y zombis sobreviven al final de la historia dando oportunidad a generar capítulos futuros.

## Comics de romance

Estos comics han ido perdiendo interés en los lectores porque las personas prefieren ver novelas en televisión las cuales les permiten disfrutar de manera más vivencial con el involucramiento de sonidos e imágenes.

		
Comics Alternativas	Manga	Comics de ficción
		
Comics de acción	Comics de terror	Comics de romance

Gráfico N° 3 Tipos de comics  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Elaboración propia

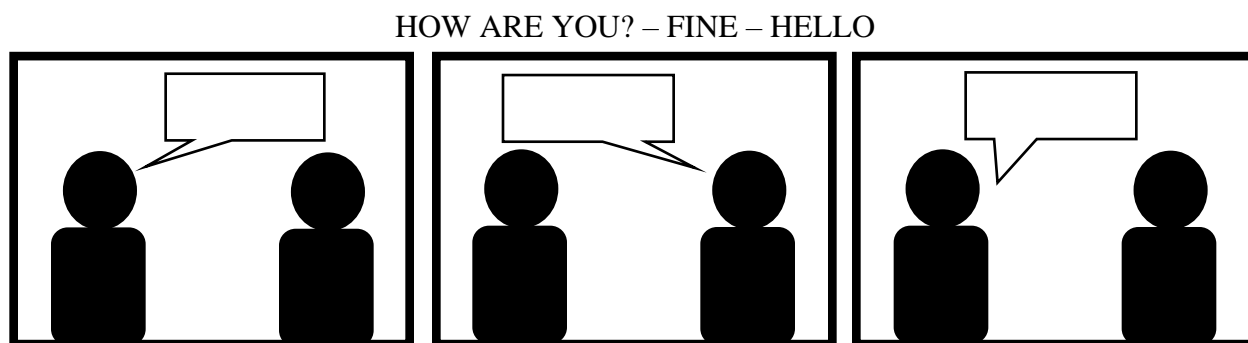
## La enseñanza de inglés con comics

Los comics son considerados como recurso de aprendizaje flexible en el proceso de enseñanza debido a que hay diferentes formas en las cuales pueden ser utilizados obteniendo muchos beneficios. En la actualidad los docentes universitarios están incorporando los comics para la enseñanza de literatura, historia, psicología entre otras disciplinas (Hill, 2017). Se puede realizar un mecanismo de aprendizaje observando fotografías, dando lectura a la historia del comic,

obteniendo un criterio al final de la lectura del comic, generando nuevas ideas mediante la lectura del comic, entre otros beneficios. El comic es un recurso con muchas formas de trabajo convirtiéndose en un recurso polivalente de enseñanza (Gómez, 2019). Las formas más comunes de utilizar comics son:

### **Completando espacios con palabras de vocabulario**

En esta actividad, los estudiantes tienen la posibilidad de completar espacios con palabras de vocabulario. El objetivo es que los estudiantes aprendan vocabulario independientemente del nivel que tengan. Aquellos estudiantes quienes están empezando con un proceso de aprendizaje de palabras, se les puede ofertar un banco sencillo de palabras para que pueda realizar la selección correspondiente; mientras que, los estudiantes quienes tienen un conocimiento avanzado de vocabulario pueden completar espacios basándose en un contexto que les exija analizar las fotografías detenidamente.

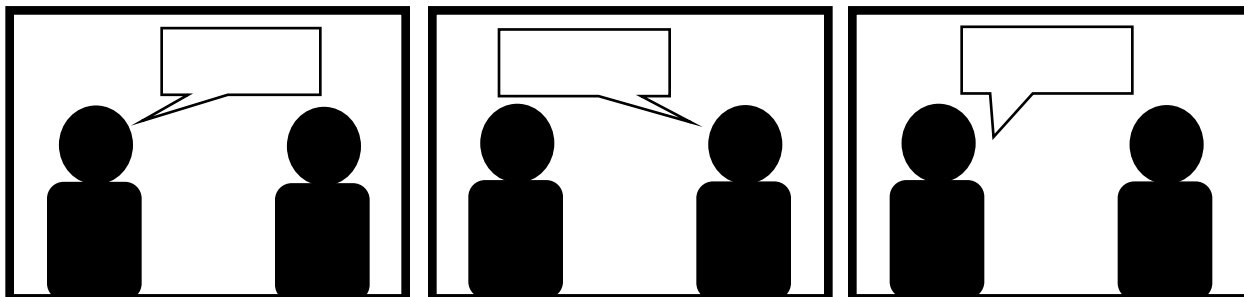


**Gráfico N° 4** Completando comics con vocabulario  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

### **Completando espacios con oraciones**

De la misma manera que completar espacios con palabras, el objetivo de esta actividad se basa en completar los espacios con estructuras gramaticales generando de esta manera un análisis más minucioso de los componentes de una oración. La actividad consiste en proveer al estudiante una serie de espacios en blanco donde los dibujos juegan un papel muy importante para orientar a los estudiantes en el correcto desarrollo de esta actividad.

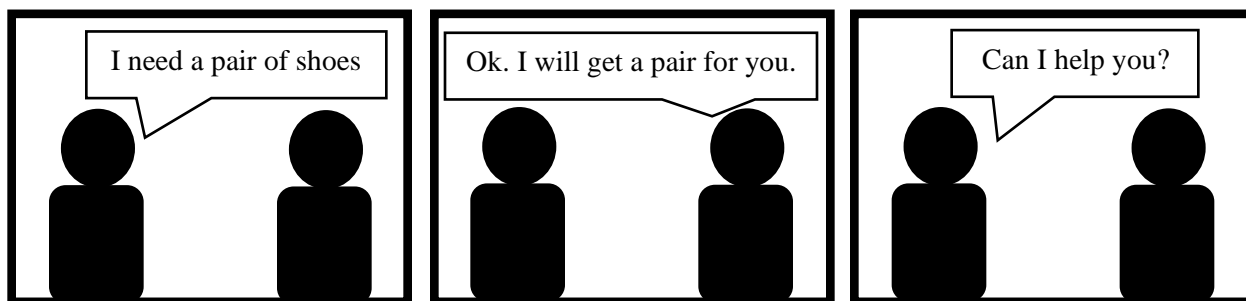
cause I got a problem – Why don't you work? – No worries. I'll help you.



**Gráfico N° 5** Completando comics con oraciones  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

### Ordenando paneles

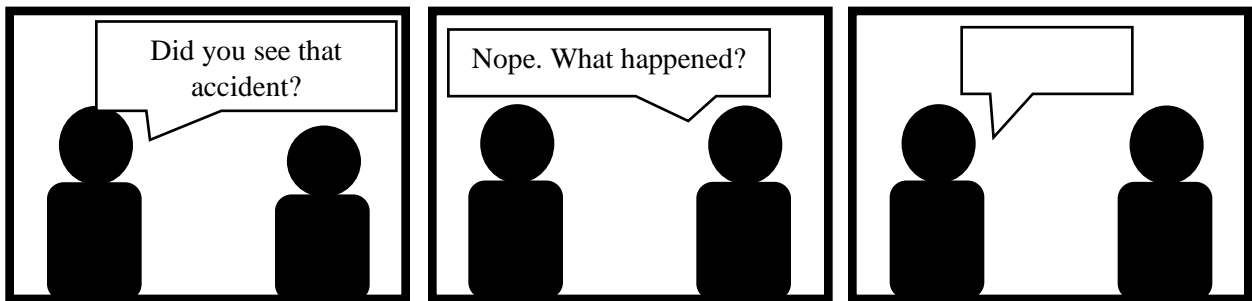
Esta actividad está direccionada especialmente para niños con el propósito de generar un análisis basado en gráficos, vocabulario o gramática. El docente provee un número de paneles recortados con el propósito que el estudiante ordene los mismos. Los niños pueden trabajar de manera individual o grupal donde podrán observar y analizar cada una de las figuras de los paneles asignándoles una secuencia a cada uno de ellos. Al final de la actividad, se analiza la secuencia de los paneles con el docente. Esta actividad puede ser más efectiva si se la realiza de manera grupal ya que permite que los estudiantes tengan un espacio de análisis y discusión de la información que se encuentra en cada uno de los paneles generando comunicación y trabajo en equipo.



**Gráfico N° 6** Ordenando paneles  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## Haciendo predicciones

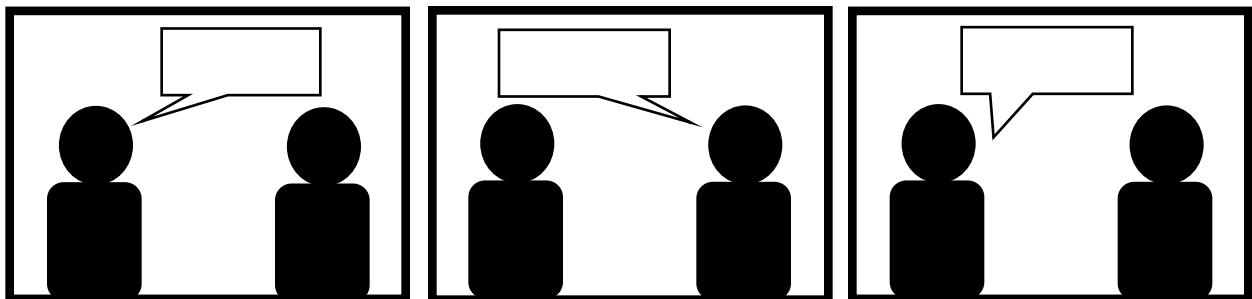
Esta actividad se caracteriza por generar un pensamiento crítico en los estudiantes. El profesor presenta una secuencia de paneles eliminando información en el último panel del comic con el propósito de que los estudiantes puedan generar su predicción; es decir, los estudiantes generarán un final del comic. La predicción permite que los estudiantes sean analíticos y creativos lo que contribuye desarrollar otras actividades como debates y opiniones especialmente acerca de temas controversiales.



**Gráfico N° 7** Haciendo predicciones  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## Aumentando textos

Esta actividad consiste en llenar información en los espacios vacíos. El docente presenta el comic únicamente con fotografías y los estudiantes basados en creatividad y análisis deben completar los espacios vacíos. Con este proceso se desarrolla el pensamiento crítico de los estudiantes debido a que crean su propio comic transmitiendo un mensaje al final donde la creatividad y originalidad juegan un toque particular.



**Gráfico N° 8** Aumentando textos  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## **Narrativas Digitales**

Se define a una narrativa digital o también conocida como storytelling al arte de transmitir una historia que se basa en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, y que contiene un personaje en particular quien transmite un mensaje final. Las narrativas digitales permiten que sus creadores contribuyan de una manera creativa e innovadora en la redacción de contenidos que buscan la transmisión de algún mensaje o conocimiento. El storytelling es un mecanismo de comunicación que crea lazos emocionales con la audiencia (Yilmaz, 2019). El storytelling se ha involucrado en la educación como una estrategia comunicativa que motiva a los estudiantes a ser generadores de sus propios conocimientos (Lopez, 2018). Además, las narrativas digitales por apoyarse en el uso de distintas tecnologías permiten que los lectores tengan fácil acceso desde cualquier lugar y hora mediante distintos dispositivos tecnológicos como el celular, computadora o tableta. Las tecnológicas han jugado un papel predominante en la sociedad al igual que las narraciones digitales las cuales han integrado distintas formas de comunicación en una sola red (Molas, 2019).

Para el desarrollo de narrativas digitales es necesario considerar cuatro factores muy determinantes que permiten crear una narrativa digital de impacto. El primer factor que se debe considerar es utilizar un personaje que sea el protagonista del comic el cual debe tener características físicas y personales que atraigan a los lectores como son la descripción de su edad, genero, ocupación, hobbies o lugar donde habita. Un segundo factor, es describir el objetivo que juega el personaje principal del comic lo que permitirá conocer detalles como contra que quiere luchar, si tiene sueños, o cuál es su propósito en la vida. El tercer factor es el definir la problemática que va a confrontar el personaje principal; es decir, si se va a enfrentar a algún enemigo en especial o si va a confrontar algún conflicto en particular. Por último, el éxito de una narrativa digital está en crear un mensaje final que le permita al lector obtener un aprendizaje o reflexión al finalizar la lectura del comic independientemente de la edad del lector. Las narrativas digitales están siendo utilizadas en la educación superior como una herramienta pedagógica que permite comprender conceptualizaciones e incluso vincularse en proyectos que permiten retener el conocimiento en las diferentes asignaturas (Molthan-Hill, 2020).

Las narrativas digitales traen muchas ventajas para el docente quien utiliza este recurso en clases. El principal beneficio es que le permite humanizar el proceso de enseñanza – aprendizaje basado en situaciones ficticias o reales vividas por personajes que generaran emociones como alegría, tristeza, cariño, adrenalina, emoción, suspenso, entre otras. Adicionalmente, las narrativas digitales permiten expresar un punto de vista el cual puede ser descubierto durante el desarrollo de la historia o al final de la misma ya que siempre habrá un mensaje. Otra ventaja, es que en las narrativas digitales se puede incorporar elementos multimedia como la voz, movimiento, colores, figuras, sonido, ritmo, etc.; lo que permite que el lector disfrute y se inmerse más en la narrativa. Hoy en día, estamos rodeados de películas o series que se observa en televisión o celulares, las mismas que consisten en narrativas cortas o largas y que incluyen sonidos, imágenes y textos (Dahlström, 2020). Al finalizar la lectura de una narrativa digital, habrá preguntas que responder e inquietudes que se quedarán plasmadas en la mente del lector permitiendo de esta manera interesarse mucho más en próximas lecturas de la narrativa digital.

Las ventajas del uso de narrativas digitales son múltiples sin embargo podemos destacar los siguientes: crea conexiones neuronales que permiten crear conocimientos basados en el recuerdo evitando de esta manera la memorización de aprendizajes los cuales muchas veces son de manera temporal e insignificativa. La narrativa digital vincula emociones las cuales son desarrolladas durante la lectura de la narrativa e invitan al lector a involucrarse de manera trascendental en la historia lo que permite generar aprendizajes de tipo reflexivo. Además, la narrativa digital fomenta el pensamiento crítico ya que el usuario al leer la historia conocerá distintos puntos de vista los cuales permitirán contrastar el accionar de los personajes con la realidad. Adicionalmente, la narrativa digital genera y construye conocimiento e información en base a la experiencia; por lo que, el aprendizaje será significativo. Finalmente, las narrativas digitales están desarrolladas en distintas herramientas digitales lo que permite ser de fácil acceso y estar disponible en los distintos medios tecnológicos. Las narrativas digitales están disponibles para profesional con experiencia, así como personas sin experiencia quienes se sienten atraídos por historias que pueden ser compartidas de manera digital alcanzando nuevas formas de compartir información (Alexander, 2017).

## Aplicaciones online para crear comics

Existen distintos programas y aplicaciones en tiempo real que permiten crear comics basándose en características propias de cada uno de los programas entre las cuales podemos destacar Canva, Pixton, Voki, Witticomic, Stripcreator, Storyboardthat y Paint 3D. Cada uno de estos programas y aplicaciones tienen sus propias características como la facilidad de hacer un comic, la gratuidad en generar un número indefinido de comics, la interfaz gráfica de cada programa, la posibilidad de compartir el comic, entre otras.

### Canva

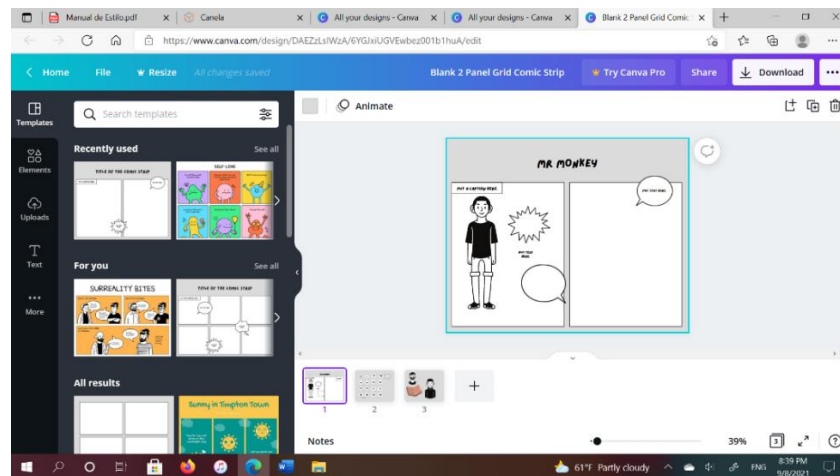


Gráfico N° 9 Canva

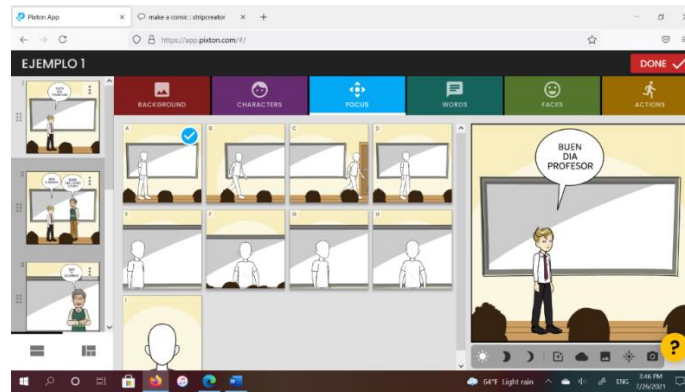
Elaborado por: Juan José Ramos (2021)

Fuente: Elaboración propia

Es una plataforma gratuita la cual presenta algunas opciones para la creación de posters, publicidad, invitaciones, trípticos, certificados, entre otras. Canva incluye la creación de comics con diseños predefinidos en los cuales se puede visualizar personajes coloridos y con formas favorables para la creación de comics atractivos para el lector. Además, la plataforma permite descargar los comics en formato PDF con el propósito de que sea impreso; así como, se puede compartir el link de creación para que los usuarios tengan libre acceso. Desafortunadamente, Canva tiene limitaciones en generar distintas expresiones faciales y corporales de los personajes. Adicionalmente, para acceder a todas las opciones, se requiere realizar cancelar una suscripción. Canva es la mejor herramienta en caso de no tener acceso a un diseñador gráfico el cual permite diseñar logos, volantes y eventos visuales para sitios web y redes sociales (Barrague, 2020).



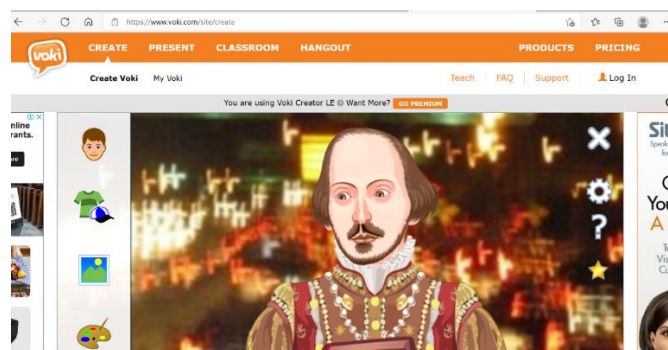
## Pixton



**Gráfico N° 10 Pixton**  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Es una plataforma que permite crear comics basado en plantillas prediseñadas en las cuales existe la posibilidad de seleccionar personajes con sus respectivos gestos faciales, acciones, así como entornos. Adicionalmente, se puede descargar el comic como archivo PDF; así como también, se puede compartir el enlace del comic con los usuarios, haciendo de esta manera de fácil acceso a la lectura de los mismos. Una de las desventajas de Pixton es que los caracteres y entornos que presenta el programa son muy limitados y no permiten desarrollar de manera más creativa los comics. Por lo que, existe la posibilidad de contar con más personajes y entornos cancelando un valor adicional para acceder a todas las opciones que el programa ofrece. Pixton es una herramienta que contiene figuras, escenas y personajes en donde únicamente es necesario añadir diálogos (Allueva & Alejandre, 2018).

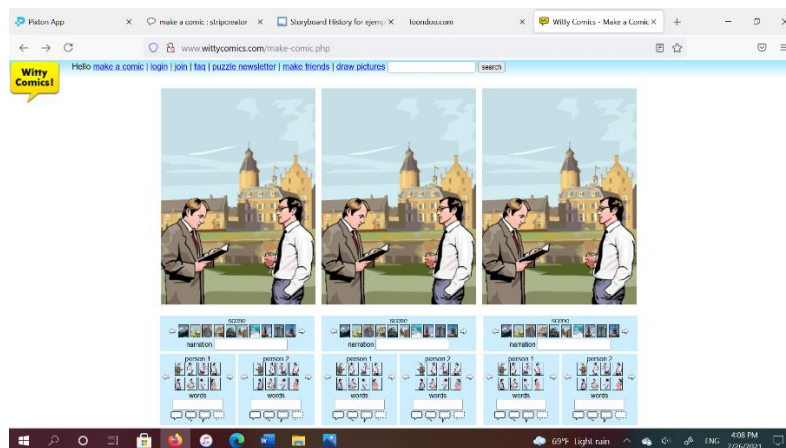
## Voki



**Gráfico N° 11 Voki**  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Voki permite crear personajes – avatares – de manera interactiva ya que se puede incluir movimiento y voz a cada uno de ellos. Los personajes pueden ser creados con características físicas como el color de cabello, ojos, contextura, entre otras características. Además, existe la posibilidad de añadir detalles en el movimiento de los ojos, labios y cabeza causando un impacto visual al momento de presentar el Voki a los usuarios. Una de las desventajas del programa es la creación limitada de personajes de manera gratuita; por lo que, es necesario pagar si se desea acceder a más beneficios del programa. Adicionalmente, Voki permite crear avatares personalizados implementando la voz del estudiante permitiendo que medite acerca de su mensaje y su propio discurso (Martin, 2019).

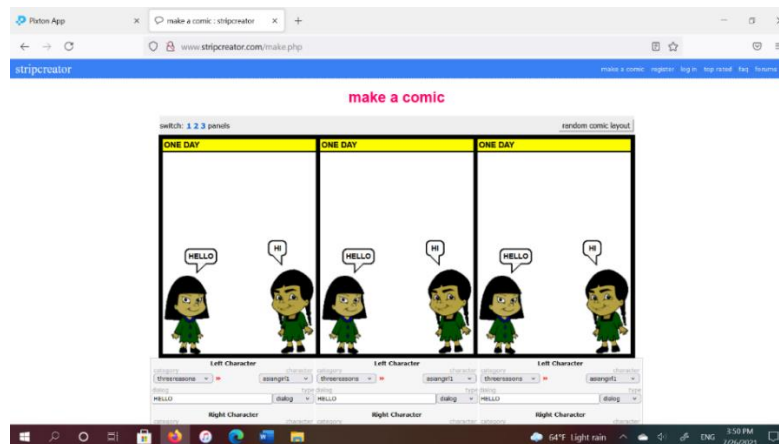
## Witty Comic



**Gráfico N° 12** Witty Comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Es una página web a la cual se puede acceder de manera inmediata y sin registro alguno para su uso. Su entorno es de fácil comprensión debido a que presenta distintos entornos y personajes a los cuales se les puede añadir diálogos de manera rápida y sencilla. Este programa puede ser utilizado por niños o estudiantes que no requieren mayor conocimiento de informática y que deseen experimentar con comics por primera vez. Una de las desventajas de Witty Comis es que el entorno del programa es muy sencillo en lo referente a los colores de su entorno y personajes; lo que posiblemente, puede crear desinterés en el lector de comics quienes generalmente buscan colores y figuras que impacten.

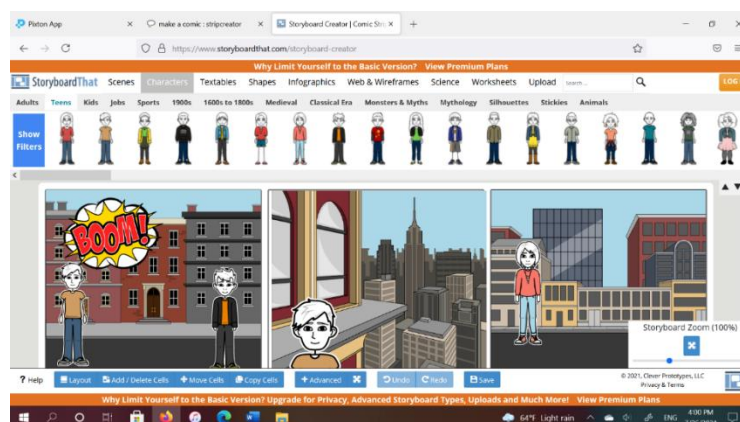
## Stripcreator



**Gráfico N° 13** Stripcreator Comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Es una aplicación online la cual permite generar comics de manera rápida. Stripcreator es una herramienta que permite crear y diseñar sus propias tiras cómicas permitiéndole imprimir, exportar y compartir los comics diseñados (Solomon & Schrum, 2014). El entorno es bastante sencillo el cual permite insertar diferentes caracteres y textos de manera fácil. Adicionalmente, se puede generar un vínculo el cual posibilita compartir el comic de manera inmediata. Sin embargo, stripcreator presenta limitaciones en el entorno de diseño; por ejemplo, los caracteres y entornos de los comics son limitados y no muy coloridos haciendo que los comics no sean tan atractivos al momento de visualizarlos.

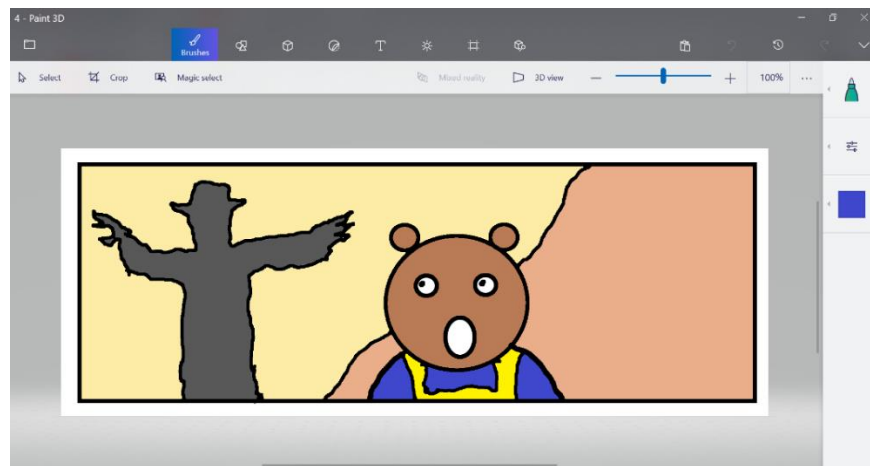
## Storyboardthat



**Gráfico N° 14:** Storyboardthat  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Es una aplicación que permite diseñar comics en base a múltiples funciones como diversidad de escenas, caracteres, textos, figuras e infografías lo que permite que sea una herramienta muy práctica para quienes desean elaborar comics. Adicionalmente, posee expresiones prediseñadas utilizadas en comics causando un impacto visual al lector. Storyboardthat es una herramienta que permite realizar historias digitales en el internet (Barrague, 2020). Desafortunadamente, storyboardthat presenta un límite para el diseño de hasta seis paneles y la publicación de dos historias semanalmente sin costo alguno; en caso de desarrollar más comics se tendrá que pagar un valor por el uso de la aplicación.

### Paint 3D



**Gráfico N° 15** Paint 3D  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Para la realización de esta investigación se utilizó la herramienta informática Paint 3D ya que permite crear comics de manera personalizada considerando el criterio del dibujante. Paint 3D es un programa de dos dimensiones y tres dimensiones presentando muchas ventajas tales como: presenta una interfaz sencilla con el usuario, la creación de personajes en tres dimensiones permite a los usuarios visualizar objetos de manera más real, además se puede utilizar de manera táctil en una pantalla táctil y con la ayuda de un pendrive se posibilita generar de manera efectiva la creación de propios comics basándose en la creatividad del artista. Con Paint 3D, se puede crear rápidamente escenas en 3 dimensiones utilizando formas básicas como cubos, esferas, conos y pirámides (Borycki, 2019).

Adicionalmente, Paint 3D es un software gratuito que viene incluido de en Microsoft 10, lo cual permite que los usuarios que dispongan de este sistema operativo puedan acceder a esta herramienta de manera fácil y puedan involucrarse en la creación de diseños 2D y 3D de manera entretenida. Paint 3D es una herramienta que está disponible de manera gratuita para los usuarios de Microsoft Windows 10 que permite a los usuarios extender su creatividad en tres dimensiones causando creaciones de alta calidad (Pell, 2017). Finalmente, la interfaz de Paint 3D es muy amigable con el usuario debido a que su entorno es visual, lo que permite familiarizarse con los iconos de manera efectiva descubriendo las bondades de este software.

## **Libros digitales**

Las nuevas tecnologías han ido ocupando muchos espacios educativos como la creación de nuevos dispositivos electrónicos, aplicaciones de diverso tipo para distintas edades y tipos de estudiantes, recursos educativos que generan mayor interactividad entre los docentes y estudiantes, entre otras. Una de las innovaciones más significativas con la tecnología ha sido el desplazamiento de los libros tradiciones por los libros digitales los mismos que presentan múltiples ventajas en las que podemos destacar:

- Almacenamiento en dispositivos electrónicos que evitan ocupar un espacio físico
- Accesibilidad inmediata en cualquier lugar y hora en base al uso de los dispositivos móviles
- Descarga mediante una conexión de internet
- Facilidad de ubicación de información
- Señalar las partes más relevantes dentro del documento digital
- Presentan bajos costos y en la mayoría de casos se los encuentra de forma gratuita

Las personas prefieren los libros digitales debido al acceso rápido a la información y por la portabilidad que estos brindan y en lo cual se destaca la lectura rápida en los medios de transporte como son los autobuses o la posibilidad de almacenar cientos de libros digitales en los dispositivos electrónicos (Vazquez, 2015).

## **Flipsnack**

Es una herramienta digital la cual permite convertir documentos en formato pdf a libros digitales. Su entorno amigable y de fácil uso permite que muchos usuarios especialmente docentes trasladen los contenidos de las distintas asignaturas a libros digitales lo cual facilita compartir información inmediatamente con los estudiantes especialmente en la modalidad de clases virtual. Flipsnack permite consolidar todo el proceso de compilación de información y gráficos los cuales son diseñados previamente en documentos PowerPoint y transportados a un libro digital el cual presenta un movimiento dinámico de las páginas del libro causando atractivo para el lector. Flipsnack es una herramienta online que permite transformar archivos pdf en páginas digitales interactivas para que puedan ser publicadas y utilizadas como reportes o proyectos (Stevenson, 2019).

Flipsnack es una aplicación en tiempo real la cual no necesita ser instalada en el computador lo que conlleva la ventaja de ocupar espacio de almacenamiento en el disco duro. Para utilizar este recurso digital se lo puede acceder fácilmente con una cuenta Facebook o Gmail lo que evita que el usuario registre información que muchas veces puede ser confidencial. Esta herramienta permite almacenar un número limitado de presentaciones digitales en el computador; por lo que, se puede acceder a las mismas cuando sea necesario. A diferencia de otras aplicaciones que transforman libros o revistas digitales, Flipsnack es una herramienta gratuita al cual se puede acceder sin costo alguno.

## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### **Enfoque y diseño de la investigación**

La investigación tiene un enfoque mixto debido a que es necesario la combinación de los dos enfoques de tipo cualitativo y cuantitativo.

La investigación es de tipo cualitativo porque es necesario recopilar información en documentos como libros, artículos, textos y en especial comics los cuales permiten analizar la información encontrada en todas esas fuentes. Es necesario realizar entrevistas a las personas involucradas como son los directivos, docentes y estudiantes de la institución para conocer el punto de vista acerca de los comics, adicionalmente es importante observar el desarrollo de las clases y el impacto en la aplicación de los comics. Adicionalmente, la investigación es de carácter cuantitativo ya que es trascendental el análisis y la interpretación de los datos recopilados los cuales son reflejados en tablas y figuras para una mayor comprensión de los datos numéricos de la investigación. El enfoque cualitativo y cuantitativo permite que se conjugue la información obteniendo una investigación real.

El diseño de la investigación juega un papel importante en esta investigación debido a que esto permite realizar una investigación de calidad. La muestra es una parte seleccionada de la población la misma que debe ser seleccionada como parte representativa de la población (Soliz, 2019). La investigación primaria es relevante debido al uso de técnicas como entrevistas, encuestas y observaciones en los cuales los instrumentos de recolección de información estarán basados en prepruebas, así como pospruebas y la aplicación de cuestionarios lo que permite conocer la situación problemática y los resultados después de la aplicación de la investigación. Además, la investigación secundaria permite aplicar técnicas de lectura que permitirán compilar y analizar la información para lo cual los instrumentos están basados en fichas de observación para el análisis de libros, revistas y artículos científicos que sustentan la investigación de manera científica.

Tabla N° 1. Recolección de Datos

Tipo de investigación	Técnicas	Instrumentos
Investigación Secundaria	Lectura Científica	Fichas
Investigación Primaria	Observación	Pruebas
	Entrevista	Cuestionarios
	Encuestas	

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

### Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La presente investigación se lleva a cabo en la Pontificia Universidad Católica sede Ambato PUCESA la cual es una institución de educación superior reconocida a nivel nacional por su prestigio académico. La PUCESA ofrece algunas carreras de grado como son administración, derecho, tecnologías, psicología, contabilidad, diseño, medicina y enfermería en el cual el Departamento de Lenguas y Lingüística ofrece el soporte en el aprendizaje del idioma inglés el cual los estudiantes deben aprobar seis niveles – excepto tecnologías donde se requiere 8 niveles – como requisito para su graduación. Adicionalmente, se ofertan curso abiertos de inglés y Frances el cual está dirigido para estudiantes adolescentes y adultos quienes pueden optar por estudios en distintos horarios contemplados en la mañana, en la noche o fines de semana. Al concluir el estudio de diez niveles de inglés y luego de un examen final de suficiencia, los estudiantes tienen la obtienen su certificado de peritaje el cual certifica el conocimiento del idioma.

La investigación se aplica en un grupo de estudiantes universitarios los cuales corresponden a sexto nivel de inglés. Las clases se llevan a cabo una hora de clases semanales de 1pm a 2pm y donde el grupo de estudiantes lo componen adultos jóvenes hombres y mujeres de 19 a 22 años de edad los cuales tienen previo conocimiento de inglés debido a la aprobación de los niveles anteriores. Por situación de la pandemia las clases de desarrollan de manera virtual; sin embargo, los estudiantes cuentan con recursos tecnológicos como acceso a Internet y a un dispositivo electrónico como una computadora o laptop, lo que les permite realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera participativa y dinámica. Adicionalmente, los estudiantes cuentan con



textos físicos y virtuales de inglés, lo que les permite acceder a los contenidos de manera física o digital en donde pueden reforzar el conocimiento con contenidos interactivos basados en el uso de una plataforma virtual que permite enviar tareas, asignar calificaciones y guardar evidencias del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Tabla N° 2. Población

Nivel	Horario	Total
Sexto Nivel	1pm	27
Total		27

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

### Proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se realiza mediante conexión a la plataforma Microsoft Teams debido a las clases virtuales que se tiene con los señores estudiantes. Se realiza una presentación de la investigación y se solicita la colaboración de los estudiantes para este proceso. Ante lo cual, se recepta la primera prueba para conocer la perspectiva de los comics de los estudiantes (Anexo 1) mediante la socialización un vínculo en Google formularios. Posteriormente, se realiza la evaluación de la prueba de conocimientos de gramática (Anexo 2) con el propósito de conocer el nivel de inglés de los estudiantes en distintos temas gramaticales. Para este proceso, se utiliza el aula Moodle de los estudiantes con el propósito de obtener la tabulación numérica de cada uno de los resultados.

Los instrumentos anexo 1 y el anexo 2 utilizados para conocer la perspectiva de los comics y el nivel de conocimiento de gramática son preguntas cerradas debido a la facilidad de tabular la información ya que las clases son realizadas de manera virtual por la pandemia. Ambos anexos son compartidos mediante vínculos en Google forms y mediante la Plataforma Moodle institucional lo que hace que la recopilación se la haga de manera más rápida mediante el planteamiento de preguntas cerradas. Finalmente, se realiza la tabulación de los resultados de ambas pruebas receptadas, los cuales son representados mediante tablas y gráficos con un análisis e interpretación de cada uno de ellos.

## Operacionalización de variables

Tabla N° 3: Variable independiente: Narrativa Digital

CONCEPTUALIZACION	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Narrativa Digital  Habilidad de transmitir una historia contrastando factores emocionales utilizando herramientas digitales.	Textos generativos  Entornos 3D  Literatura hipertextual  Juegos  Realidad virtual  Realidad aumentada	Herramientas digitales  Aplicaciones educativas	¿Ha leído comics digitales?  ¿Qué le atrae de los comics?  ¿Qué ha aprendido de los comics?  ¿Qué comics son de su preferencia?	Encuesta a los estudiantes de la PUCE Ambato de sexto nivel  Aplicación de cuestionario y preprueba/postprueba a los estudiantes

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

Tabla N° 4: Variable dependiente: Aprendizaje de Gramática de idioma inglés

CONCEPTUALIZACION	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Aprendizaje del idioma inglés</p> <p>El aprendizaje de la subdestreza de gramática permite desarrollar las cuatro habilidades del idioma inglés obteniendo un dominio del idioma.</p>	<p>Escribir</p> <p>Leer</p> <p>Hablar</p> <p>Escuchar</p>	<p>Párrafos</p> <p>Ensayos</p> <p>Artículos</p> <p>Párrafos</p> <p>Realizar presentaciones</p> <p>Emitir opiniones</p> <p>Diálogos</p> <p>Intervenciones</p>	<p>¿Cuál estrategia le permite aprender gramática en idioma inglés?</p> <p>¿Cuál es la mayor destreza que desarrolla con el aprendizaje de gramática?</p> <p>¿Con qué frecuencia aprende gramática en clases?</p>	<p>Encuesta a los estudiantes de la PUCE Ambato de sexto nivel</p> <p>Aplicación de cuestionario y preprueba/postprueba a los estudiantes</p>

Elaborado por: Juan José Ramos (2021)

Fuente: Elaboración propia

## Análisis de los resultados

El proceso de análisis de resultados se lo realizó mediante la aplicación de una preprueba para conocer la perspectiva de los comics en los estudiantes (Anexo 1). Adicionalmente, se evaluó el conocimiento de distintos temas gramaticales con el propósito de saber el nivel de la gramática del idioma inglés (Anexo 2).

### Análisis e interpretación de resultado de la Investigación Encuesta dirigida a estudiantes de la PUCESA

**Objetivo:** Determinar la perspectiva de los estudiantes acerca de los comics para desarrollar comics digitales

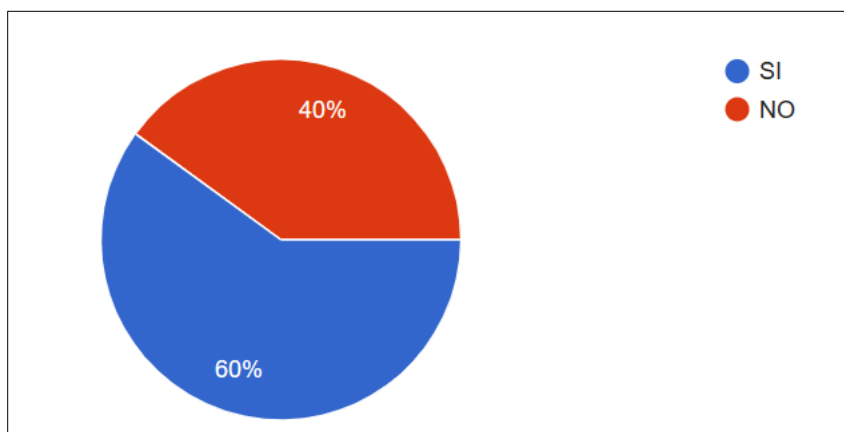
**Pregunta 1:** ¿Le gusta los comics?

Tabla N° 5 Gusto por los comics

	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	60
No	10	40
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 16** Gusto por los comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

## Análisis e Interpretación

De los 25 estudiantes encuestados, 15 de ellos que corresponde al 60% responden que, si les gusta los comics, mientras que 10 estudiantes que corresponde al 40% manifiestan que no les gusta los comics. En consecuencia, se puede interpretar que más de la mitad de los estudiantes se sienten atraídos por la lectura de los comics; sin embargo, un gran número de estudiantes no se sienten motivados por los comics posiblemente por factores de hábitos de lectura.

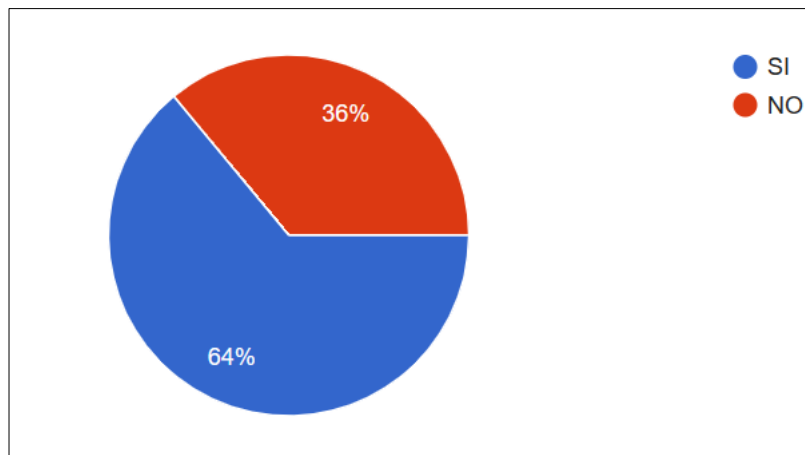
### Pregunta 2: ¿Ha leído comics?

Tabla N° 6 Lectura de comics

	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	64
No	9	36
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 17** Lectura de comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

## Análisis e Interpretación

De los 25 estudiantes, 16 de ellos que corresponde a un 64% ha leído comics, mientras que 9 de ellos correspondiente a 36% no han tenido la posibilidad de leerlos. Por tal razón, se puede interpretar que la exposición de los estudiantes hacia los comics ha sido de manera significativa;

sin embargo, se puede inferir que se debería promover la lectura de los comics como alternativa de entretenimiento y aprendizaje.

**Pregunta 3:** ¿Con qué frecuencia lee comics?

Tabla N° 7 Frecuencia de lectura de comics

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	-	-
Usualmente	4	16
A veces	3	12
Rara vez	9	36
Nunca	9	36
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

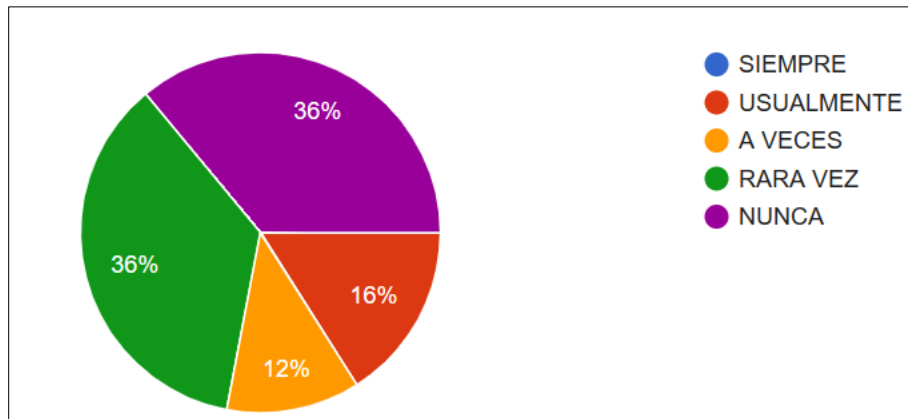


Gráfico N° 18 Frecuencia de lectura de comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e Interpretación**

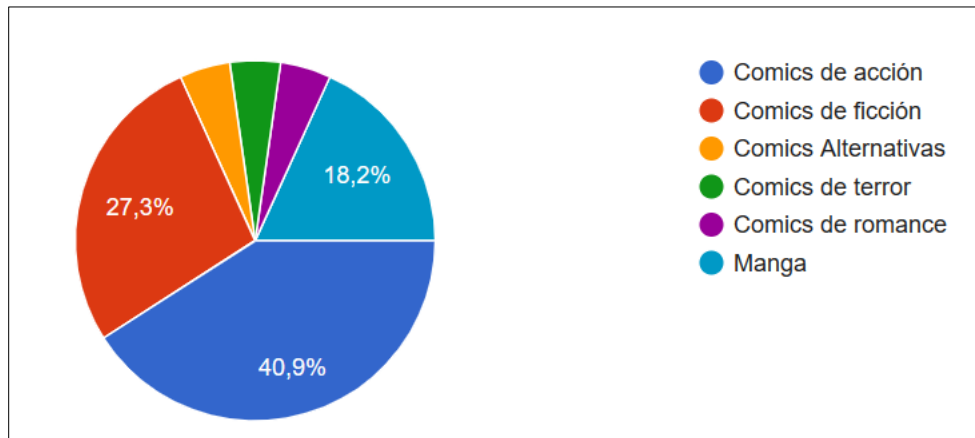
De los 25 estudiantes, únicamente 4 estudiantes que corresponde al 16% responden que usualmente leen comics, 3 estudiantes que corresponde al 12% reportan que a veces leen comics, mientras que 9 estudiantes que equivale al 36% manifiestan que rara vez leen comics al igual que 9 estudiantes más argumentan que nunca leen comics. Por lo tanto, se puede interpretar que la lectura de comics es un habito inusual en los estudiantes universitarios; lo que permite visualizar que es necesario fomentar la lectura por los comics.

**Pregunta 4:** ¿Qué tipo de comics ha leído?

Tabla N° 8 Tipo de comics

	Frecuencia	Porcentaje
Comics de acción	9	40,9
Comics de ficción	6	27,3
Comics alternativas	2	4,5
Comics de terror	2	4,5
Comics de romance	2	4,5
Manga	4	18,2
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 19** Tipo de comics  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e Interpretación**

De los 25 estudiantes, 9 de ellos que corresponde a 40,9% manifiestan que han leído comics de acción, 6 estudiantes que equivale a 27,3% exponen que han leído comics de ficción, 4 estudiantes que pertenece a 18,2% muestra que han leído manga, mientras que otros 6 estudiantes que corresponde a 13,5% indican que han leído comics de terror, romance y alternativas. Por consiguiente, se interpreta que los estudiantes disfrutan al leer comics de acción posiblemente por las historias en las cuales se desarrollan los comics permitiéndoles compartir los distintos eventos en los cuales se desarrollan las historias.

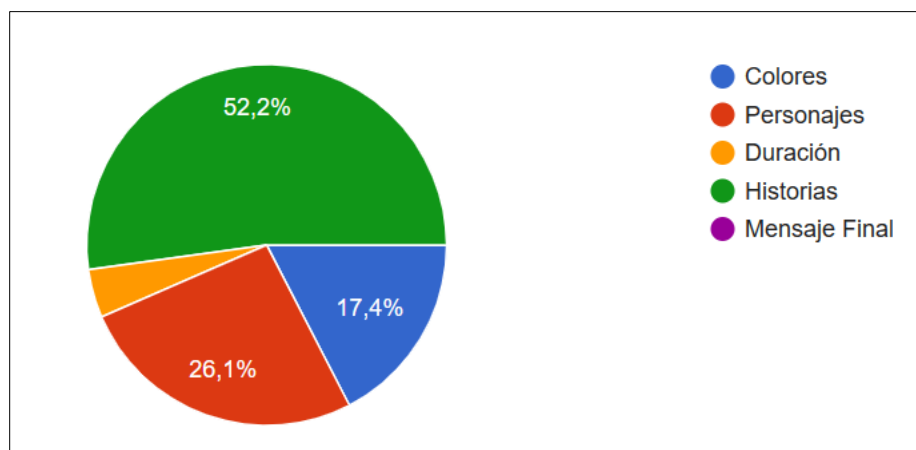
**Pregunta 5:** ¿Qué parte es la que más le atrae de los comics?

Tabla N° 9 Parte significativa de los comics

	Frecuencia	Porcentaje
Colores	4	17,4
Personajes	6	26,1
Duración	1	4,3
Historias	14	52,2
Mensaje Final	-	-
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 20** Parte significativa de los comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e Interpretación**

De los 25 estudiantes, 14 de ellos que corresponde al 52,2% indican que lo que les gusta de los comics son las historias transmitidas, mientras 6 de los estudiantes que representa 26,1% manifiestan que lo significativo de los comics son los personajes, 4 de los estudiantes que representa el 17,4% indican que los colores es la parte atractiva de los comics, 1 estudiante que equivale al 4,3% muestra que lo atractivo de los comics es la duración del comic, finalmente el mensaje final no es considerado como parte principal por los estudiantes. En conclusión, se puede interpretar que los estudiantes disfrutan de la historia que se va relatando durante la lectura de los comics lo que conlleva a plantear comics con historias interesantes.



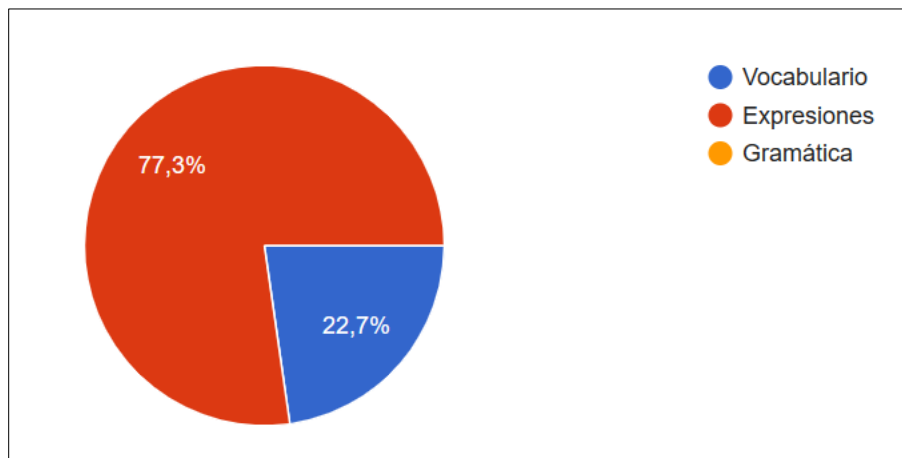
**Pregunta 6:** ¿Qué ha aprendido de los comics?

Tabla N° 10 Aprendizaje con comics

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Vocabulario	18	77,3
Expresiones	7	22,7
Gramática	-	-
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 21** Aprendizaje con comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e Interpretación**

De los 25 estudiantes, 18 de ellos que corresponde al 77,3% manifiestan que mediante la lectura de comics han aprendido expresiones, 7 estudiantes que reflejan el 22,7% indican que han aprendido palabras de vocabulario, mientras que no existe estudiantes que haya aprendido gramática mediante la lectura de comics. Por lo tanto, se puede interpretar que proponer el desarrollo de comics para el aprendizaje de gramática sería una propuesta interesante en la enseñanza del idioma inglés.

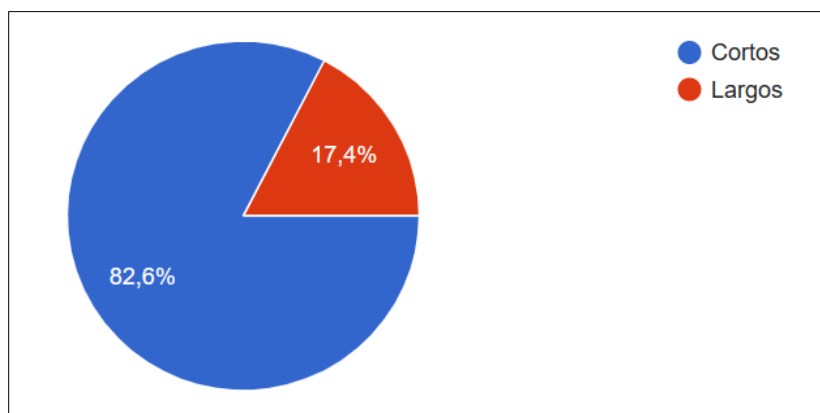
**Pregunta 7:** ¿Cuál de los comics es de su preferencia?

Tabla N° 11 Comics preferidos

	Frecuencia	Porcentaje
Cortos	20	82,6
Largos	5	17,4
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 22** Comics preferidos

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### Análisis e Interpretación

De los 25 estudiantes, 20 de ellos que equivale al 82,5% responden que tienen preferencia por los comics cortos, mientras que 5 estudiantes que corresponde al 17,4% indican que prefieren comics que los comics preferidos son los que demandan más tiempo en su lectura. Por consiguiente, se interpreta que la tendencia al momento de lectura es por aquellos comics que no requieren mucho tiempo para leerlos.

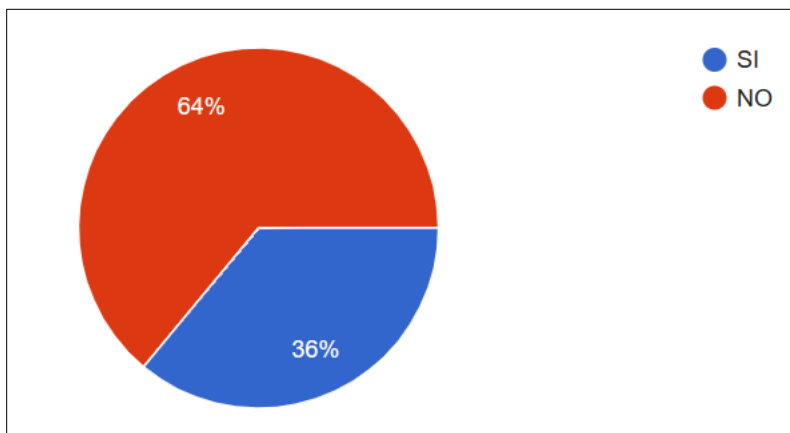
**Pregunta 8:** ¿Ha leído comics digitales?

Tabla N° 12 Comics digitales

	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	64
No	9	36
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 23 Comics digitales**  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e Interpretación**

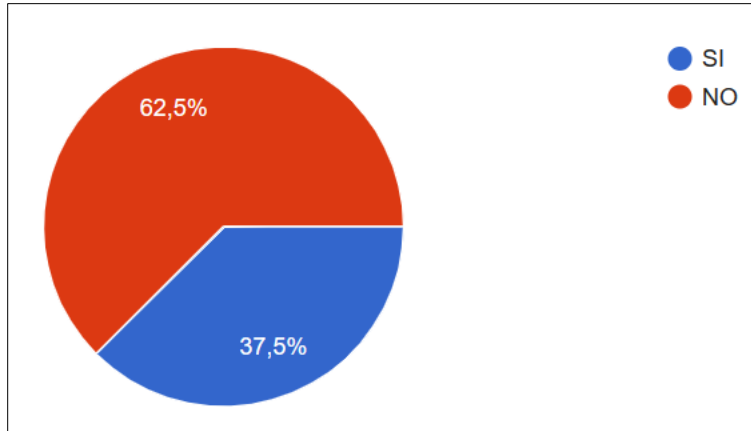
De los 25 estudiantes, 16 de ellos que equivale al 64% indican que si han leído comics digitales; mientras que, 9 estudiantes que corresponde al 36% manifiestan que no han leído este tipo de comics. Por lo tanto, se puede interpretar que el uso de dispositivos tecnológicos en la actualidad como tablets, celulares y computadoras ha permitido que los estudiantes tengan la posibilidad de lectura de manera digital.

### **Pregunta 9: ¿Ha leído comics en inglés?**

Tabla N° 13 Comics en inglés

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	16	62,5
No	9	37,5
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 24 Comics en Inglés**  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e Interpretación**

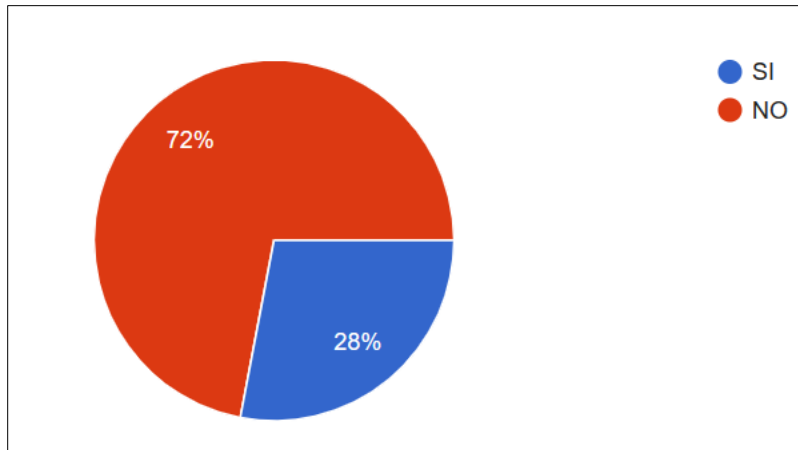
De los 25 estudiantes, 16 de ellos que corresponde al 62,5% señalan que, si han leído comics en idioma inglés, mientras que 9 estudiantes que equivale al 37,5% indican que no han leído comics en ese idioma. Lo que permite interpretar, que los estudiantes han tenido una previa experiencia con la lectura de comics en otro idioma lo que podría motivar al aprendizaje del inglés mediante este recurso didáctico.

### **Pregunta 10:** ¿Ha aprendido inglés mediante comics?

Tabla N° 14 Aprendizaje de inglés mediante comics

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	18	72
No	7	28
Total	25	100

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 25** Aprendizaje de inglés mediante comics

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e Interpretación**

De los 25 estudiantes encuestados, 18 de ellos que corresponde a 72% concluye que aprendido inglés mediante comics, mientras que 7 estudiantes que equivale al 28% señalan que no han aprendido el idioma. Por consiguiente, se interpreta que el promover la lectura de comics en inglés permitiría mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

### **Análisis general acerca de la perspectiva de los comics**

Luego de la recepción de la preprueba para conocer la perspectiva de los comics, se puede evidenciar que los estudiantes si han tenido la oportunidad de leer comics incluso en idioma inglés, sin embargo, la frecuencia con la que realizan esta actividad es inusual. Por lo que, se estima la necesidad de proponer los comics como una herramienta de enseñanza de vocabulario de inglés basándose en comics de acción que contenga historias cortas e interesantes de lectura y donde los recursos digitales permitan vincular el aprendizaje de manera rápida y efectiva. Finalmente, por en base a lo expuesto por los estudiantes, no ha existido comics que permitan aprender gramática; por lo tanto, la siguiente propuesta de investigación será algo que contribuiría al proceso de enseñanza del idioma inglés.

## Encuesta dirigida a estudiantes de la PUCESA

**Objetivo:** Determinar el conocimiento sobre gramática del idioma inglés para desarrollar comics digitales

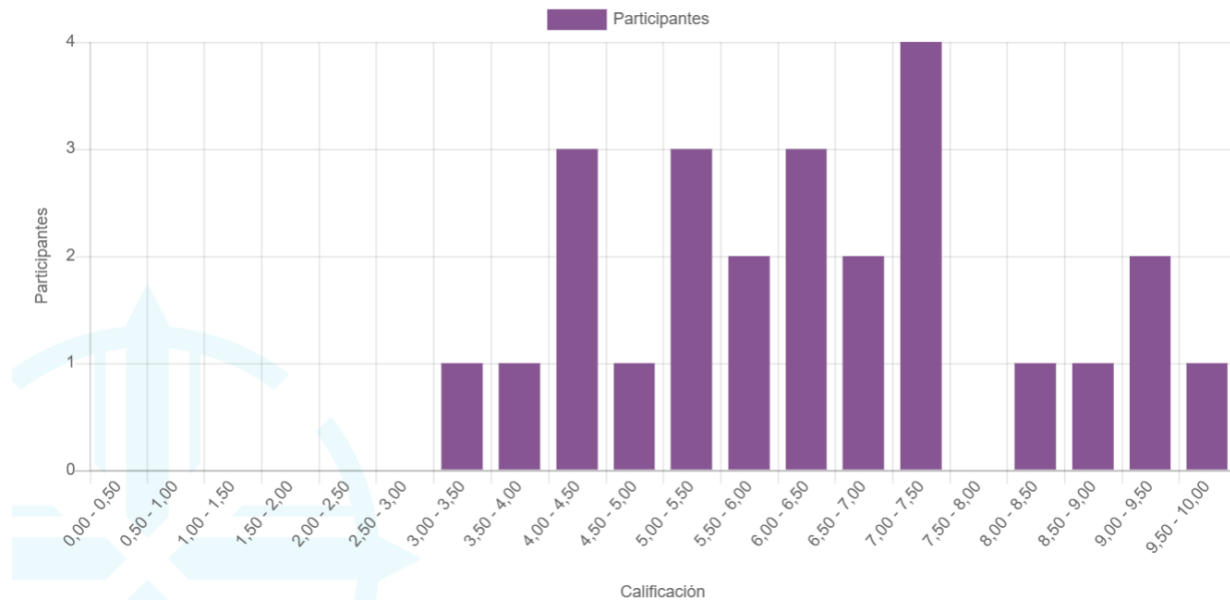
Para conocer el nivel de conocimiento de la gramática en idioma inglés de los estudiantes se recepta una prueba de conocimientos la cual consta de 20 preguntas con temas referentes al tiempo presente simple, presente progresivo, pasado, presente perfecto, futuro y modales. Para la recepción de esta evaluación se utiliza la Plataforma Moodle la cual es utilizada en la Institución. Por lo que se les solicita a los estudiantes ingresar a su respectiva aula y realizar la evaluación, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla N° 15 Resultados pretest de los estudiantes

Nombres	Tiempo requerido	Calificación/10,00
G.M.L.M.	6 minutos 17 segundos	7,00
R.T.M.A.	5 minutos 59 segundos	7,00
P.Q.S.J.	10 minutos 33 segundos	7,00
C.O.J.S.	10 minutos 44 segundos	5,50
O.S.D.E.	10 minutos 4 segundos	5,00
F.B.A.L.	3 minutos 59 segundos	8,50
P.G.D.Y.	3 minutos 54 segundos	4,50
E.V.J.A.	9 minutos 40 segundos	3,00
C.M.M.C.	3 minutos 20 segundos	6,50
C.Y.J.L.	4 minutos 41 segundos	9,00
V.A.J.F.	8 minutos 38 segundos	6,00
L.N.A.P.	7 minutos 14 segundos	6,00
A.P.B.R.	7 minutos 32 segundos	5,00
C.E.E.N.	4 minutos 3 segundos	5,50
S.P.E.M.	8 minutos 7 segundos	6,00
S.M.G.E.	8 minutos 57 segundos	4,00
B.E.J.F.	23 minutos 40 segundos	9,50
G.M.D.A.	17 minutos 7 segundos	4,00
S.C.O.S.	7 minutos 15 segundos	4,00
E.P.D.A.	5 minutos 5 segundos	7,00
N.A.O.N.	16 minutos 37 segundos	9,00
M.A.C.A.	9 minutos 17 segundos	8,00
V.V.A.D.	15 minutos 30 segundos	2,50
P.C.D.G.	12 minutos 48 segundos	3,50
CH.S.M.	4 minutos 58 segundos	6,50

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)**Fuente:** Encuesta a estudiantes

El promedio general del paralelo alcanza 5,80 sobre 10 puntos, lo que permite conocer que el promedio de conocimiento de gramática es regular debido a que está por debajo de los 6 puntos. Adicionalmente, se puede evidenciar que pese a que existen algunos estudiantes quienes presentan altas calificaciones; la mayoría de ellos presentan un promedio de resultado bueno lo que repercute en el promedio alcanzado en el paralelo.

**Gráfico N° 26** Nivel de participación de estudiantes**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis general acerca del conocimiento de gramática**

El resultado promedio obtenido en el pretest, permite conocer que el nivel de conocimientos gramaticales es deficiente pese a que el nivel de inglés en el que se encuentran los estudiantes es el intermedio. Por tal razón, es necesario reforzar los conocimientos para que los estudiantes generen aprendizajes significativos especialmente si están aprendiendo un idioma extranjero en un nivel intermedio de inglés.

## CAPÍTULO III

### PRODUCTO

La enseñanza de la gramática está involucrada en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, invitando a los profesores a buscar distintos recursos que permitan realizar un proceso efectivo de enseñanza. Entre los recursos más comunes para el aprendizaje de gramática están ejercicios de completación, ejercicios de conjugación, lecturas, canciones, entre otros. Sin embargo, el proceso visual es preponderante al aprender gramática debido a que la mayoría de estudiantes se motivan al ver fotografías y dibujos. Por tal razón, se propone en esta investigación el uso de comics digitales que contribuyan en el proceso de aprendizaje de gramática del idioma inglés generando una nueva propuesta que combina la tecnología con el aprendizaje del idioma.

Hace años atrás los comics fueron únicamente vistos como recursos de pasatiempo y entretenimiento. No obstante, los comics conjugan algunos aspectos positivos que pueden ser utilizados como herramientas de aprendizaje entre los cuales se destacan el uso de los gráficos, colores, diseños, historias, personajes, mensaje final, entre otros. Por esa razón, el docente puede obtener múltiples beneficios al momento de utilizar comics para impartir sus clases; ya que no genera únicamente mejora el hábito de lectura; sino también, permite desarrollar un análisis crítico en distintas asignaturas. El docente tiene la posibilidad de adaptar el contenido de los comics para lograr un propósito específico acorde a la edad e intereses de los estudiantes.

Pese a que la aparición de la tecnología y dispositivos electrónicos han ido desplazando muchas formas de entretenimiento como los juegos tradicionales, así como hábitos familiares y de entretenimiento en los últimos años; todas estas actividades se han ido adaptando a plataformas tecnológicas mediante el desarrollo de distintas aplicaciones que pueden ser instaladas especialmente en los celulares. Por tal razón, esta propuesta pretende desarrollar los comics como un pasatiempo que fue utilizado en el pasado pero esta vez de manera digital, lo que permitirá crear un recurso de aprendizaje moderno e innovador al alcance de los docentes quienes opten por utilizar un nuevo recurso de enseñanza en clases.



## **Nombre de la Propuesta**

El nombre de la propuesta es Mr. Alien Comics. El personaje principal es representado por un marciano que es profesor de inglés y el cual experimenta distintas experiencias en su diario vivir, vacaciones, clases, relaciones sentimentales, entre otras. Adicionalmente, el personaje utiliza el idioma inglés en un contexto ecuatoriano el cual permite a los estudiantes relacionar los conocimientos previos para comprender de mejor manera el significado de los comics y obtener un punto de vista al final de la lectura.

## **Definición del tipo del producto**

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación proponen el uso de nuevos recursos especialmente en el ámbito educativo. Adicionalmente, el aprendizaje virtual que se ha desarrollado durante el tiempo de pandemia ha invitado a docentes y estudiantes vincularse de manera obligatoria al manejo de herramientas digitales. Por tal razón, la siguiente investigación consiste en desarrollar un modelo de narrativa digital el cual se basa en comics para mejorar el aprendizaje de gramática del inglés. De esta manera, se propone un recurso innovador que puede ser compartido de manera rápida y visualizada desde cualquier dispositivo móvil para el aprendizaje del idioma inglés.

La propuesta está realizada en las herramientas digitales Paint 3D y compilada a libro digital mediante Flipsnack. Se seleccionó la herramienta 3D después de realizar una revisión detallada de las ventajas y desventajas que presentan distintas herramientas digitales que permiten crear comics. La herramienta digital Paint 3D brinda la posibilidad de utilizar el lápiz óptico sobre la pantalla de la computadora lo que facilita realizar diseños propios de comics en base a la creatividad artística del usuario. Adicionalmente, la herramienta Flipsnack es una herramienta gratuita que presenta un entorno amigable por lo que permite ser utilizado por usuarios de cualquier edad para la creación de libros digitales.

Tabla N° 16 Análisis de herramientas digitales para comics

Herramienta	Ventajas	Desventajas
Pixton	Presenta diseños coloridos	Presenta diseños que deben ser pagados
	Permite diseñar expresiones faciales	Presenta diseños fijos
Stripcreator	Presenta un entorno amigable	Presenta un diseño muy básico
	Puede ser utilizado por niños	Presenta figuras no muy coloridas
Storyboardthat	Presenta variedad de personajes	Presenta uso de paneles limitado
	Provee de textos de comics	Presenta diseños que deben ser pagados
Witty	Presenta un entorno amigable	Presenta colores y personajes simples
	Puede ser utilizado por niños	Presenta diseños fijos
Paint 3d	Posibilidad de crear propios diseños.	Presenta limitaciones de figuras
	Puede ser utilizado fácilmente	prediseñadas para comics.

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

### Objetivo General

- Diseñar comics para el aprendizaje de gramática en idioma inglés

### Objetivos específicos

- Proponer una nueva estrategia para el aprendizaje de gramática en inglés
- Establecer la lectura de comics como un mecanismo de aprendizaje y entretenimiento
- Definir nuevos recursos de aprendizaje basados en los comics

### Estructura de la propuesta

La propuesta se basa en una narrativa digital que tienen como propósito promover el aprendizaje de gramática en idioma inglés. Esta propuesta está estructurada en diez capítulos los cuales contienen a diez tópicos gramaticales mismos que son muy relevantes en el aprendizaje de inglés. Estos temas son: presente simple, presente continuo, presente perfecto, pasado simple, pasado *used to*, futuro *will*, futuro *going to*, modales, propósito y adverbios de frecuencia. Cada uno de los capítulos hace mención a una estructura gramatical el cual permite al estudiante relacionar la repetición de la estructura con el gráfico representado en los comics. Este proceso ayuda al estudiante a que descubra y consolide conocimientos mediante el proceso de lectura.

Se ha vinculado cada uno de los temas gramaticales con un nombre que permita causar el interés de los estudiantes por la lectura de los comics. Los temas han sido seleccionados y desarrollados con una temática atractiva para que los estudiantes no tengan dificultad de asociar el vocabulario y la gramática presentada en los comics dando énfasis a los colores y el diseño para motivar la lectura por los mismos. Los temas planteados en cada uno de los comics se detallan de la siguiente manera:

Tabla N° 17 Temas de los comics

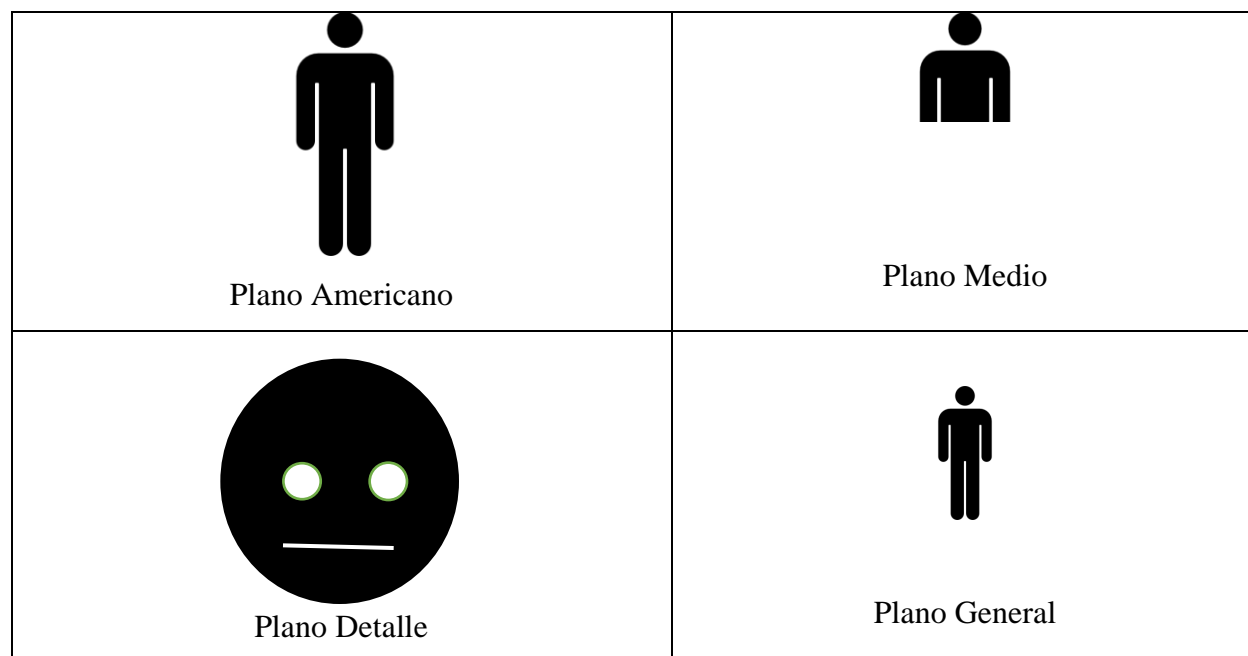
<b>Comic</b>	<b>Tema</b>	<b>Descripción del capítulo</b>	<b>Tema gramatical</b>
1	The question	Mr. Alien quien es un profesor de secundaria hace su mejor esfuerzo para enseñar un tema en la clase; sin embargo, la pregunta inesperada de un estudiante hace que la clase no cumpla el propósito planteado.	Simple Present
2	The date	Mr. Alien tiene una cita romántica en un lujoso restaurante, después de esperar por un tiempo llega una señorita hermosa haciendo que las cosas marchen muy bien; sin embargo, Mr. Alien no contaba con la presencia de una persona que arruinaría su cita muy romántica.	Present Continuous
3	Tarditional Games	Mr. Alien recuerda el reproche de su mamá por jugar demasiado tiempo algunos juegos tradicionales de su infancia como la rayuela, las canicas, la sogá, las escondidas, etc. Sin embargo, el uso excesivo de tecnología hace que su mamá cambie de opinión.	Present Perfect

4	Covit Games	El confinamiento causo en Mr. Alien diversas formas de comportamiento en casa incluso pensamientos negativos que provocaron que dude de su existencia a finales de este año.	Simple Past
5	Married Life	Mr. Alien compara la vida de soltero con la vida de casado. Al final, se da cuenta de su realidad como una persona casada y un mensaje al final del comic le recuerda su estado civil y quien manda en casa.	Past - used to
6	I wish	Mr. Alien se toma un tiempo para pensar en unas merecidas vacaciones en una playa famosa de Ecuador; sin embargo, sus pensamientos de música, alimento, bebida y baile se desvanecen con la realidad que debe vivir.	Future - will
7	On vacation	Al finalizar el año lectivo, Mr. Alien busca un espacio de relajamiento alejado de la ciudad y de su diario quehacer; sin embargo, una llamada inesperada en su celular causa una reacción poco esperada en pleno descanso de Mr. Alien.	Future - going to
8	My Routine	Mr. Alien prepara el contenido de distintos temas para sus clases como docente causando agotamiento al final de su jornada de trabajo; sin embargo, la percepción de los estudiantes muchas veces es diferente a la del profesor.	Modal Verbs

9	Tech issues	El uso de la tecnología y los recursos digitales es prioridad para la hora de clase de Mr. Alien; sin embargo, algo inesperado ocurre cuando va a empezar a impartir su clase.	Infinitive of purpose
10	Women like to talk	Mr. Alien trabaja en su tiempo libre como mesero en donde escucha distintos tipos de conversaciones y especialmente cuando las mujeres conversan acerca de los hombres causando que Mr. Alien intervenga.	Frequency adverbs

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Se ha propuesto que los comics sean desarrollados entre nueve y diez paneles con el propósito de que la lectura sea rápida y efectiva. Además, el diseño del comic se ha efectuado en distintos planos como son el plano americano, medio, detalle y general permitiendo de esta manera representar cada panel desde distintas ópticas (Fernandez, 2003).



**Gráfico N° 27** Planos del comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Mr. Alien Comics

## MR. ALIEN COMICS



Gráfico N° 28 Portada del comic  
Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 29 Contenidos del comic  
Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
Fuente: Mr. Alien Comics

**MR. ALIEN**  
**THE QUESTION**



Gráfico N° 30 Comic 1A  
Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
Fuente: Mr. Alien Comics

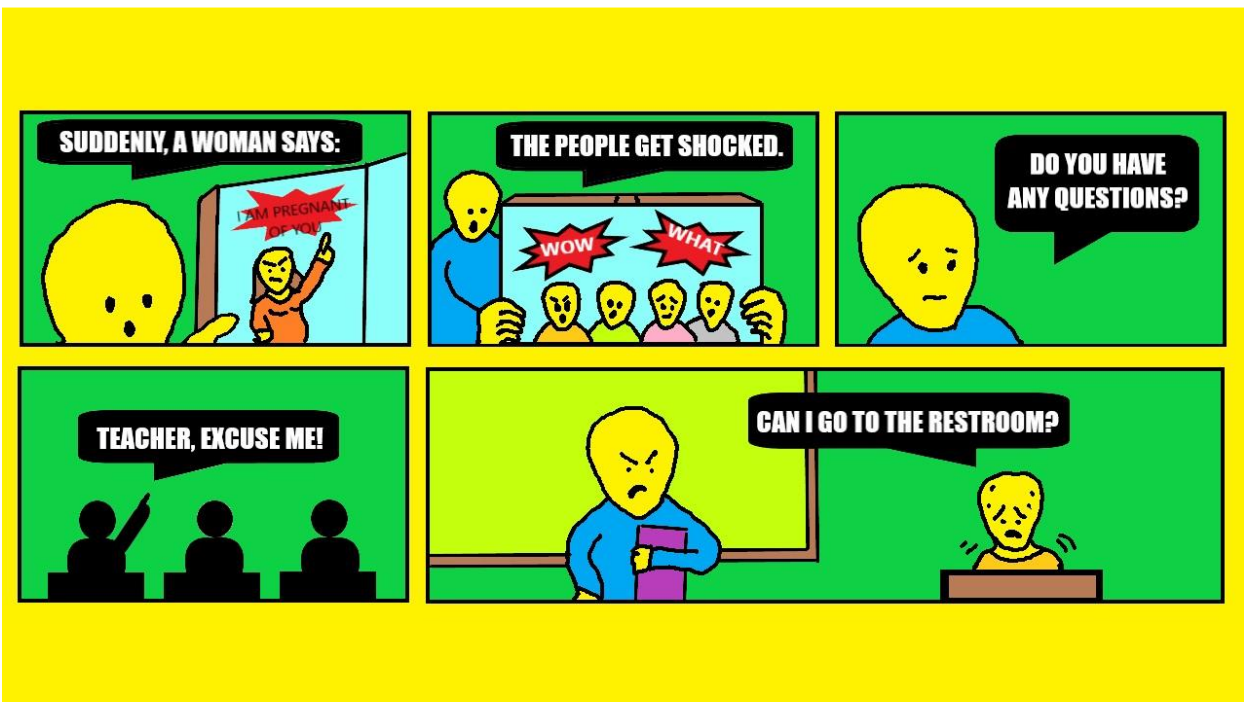


Gráfico N° 31 Comic 1B  
Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 32 Comic 2A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

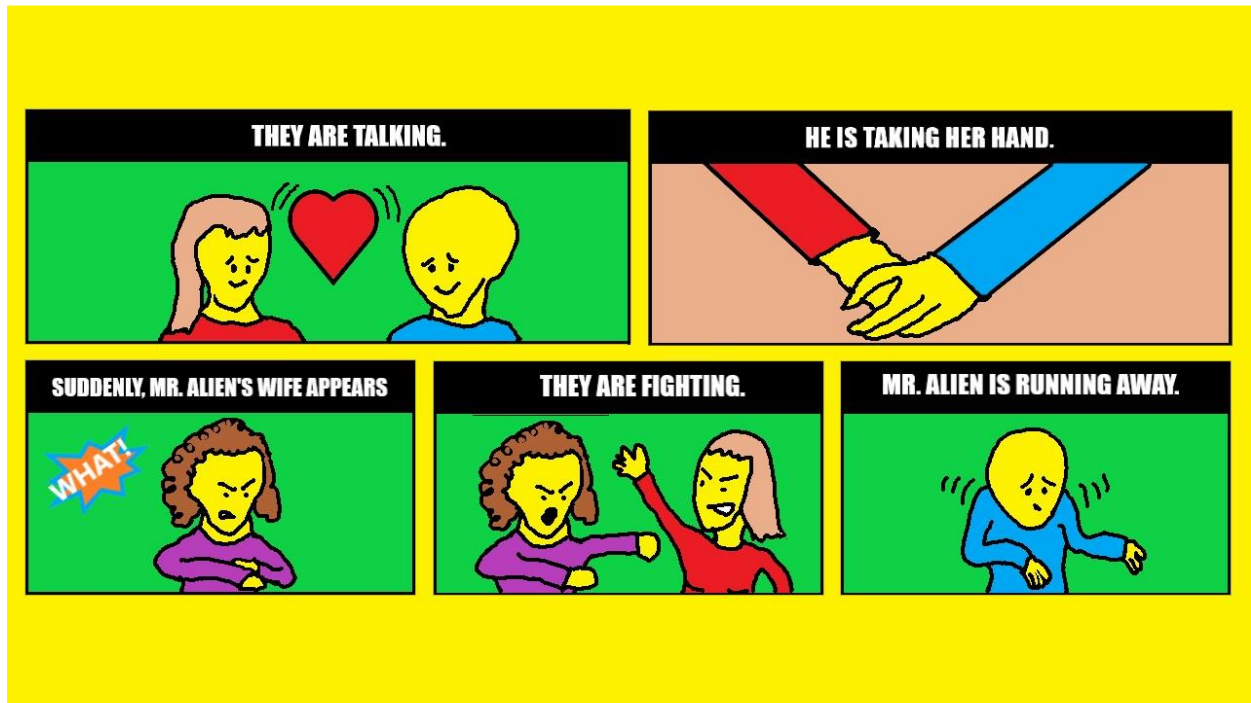


Gráfico N° 33 Comic 2B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics





Gráfico N° 34 Comic 3A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

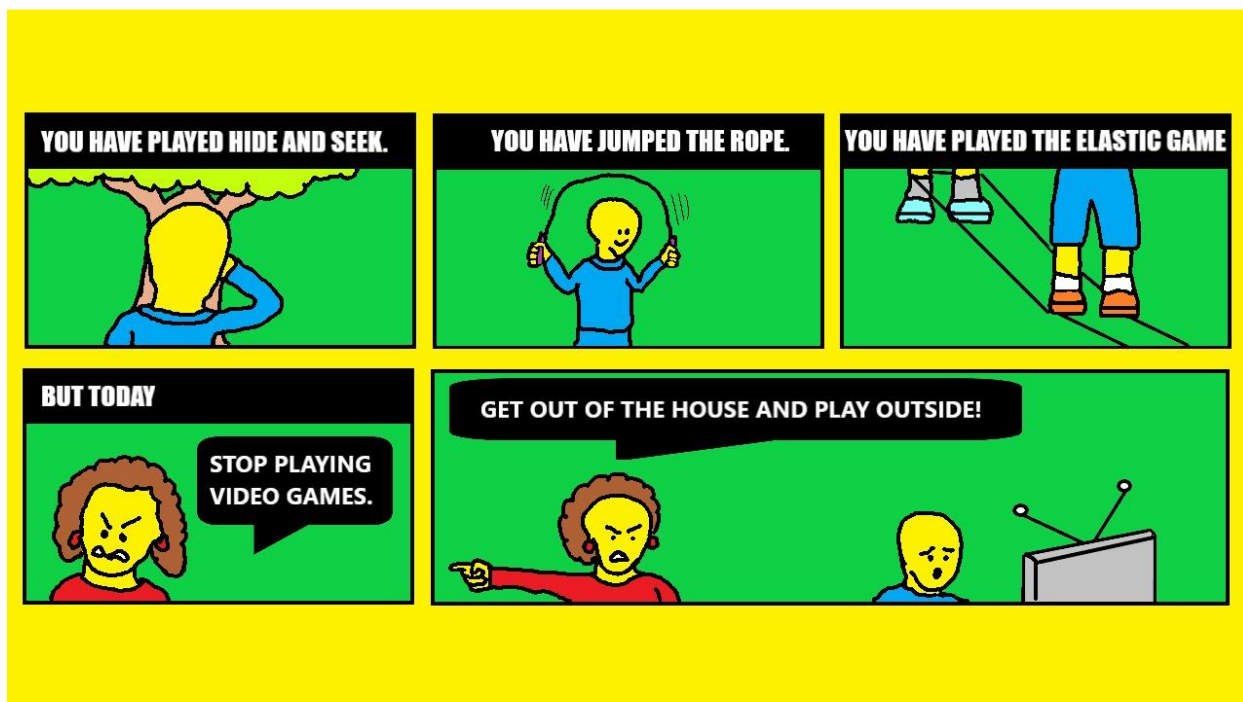


Gráfico N° 35 Comic 3B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

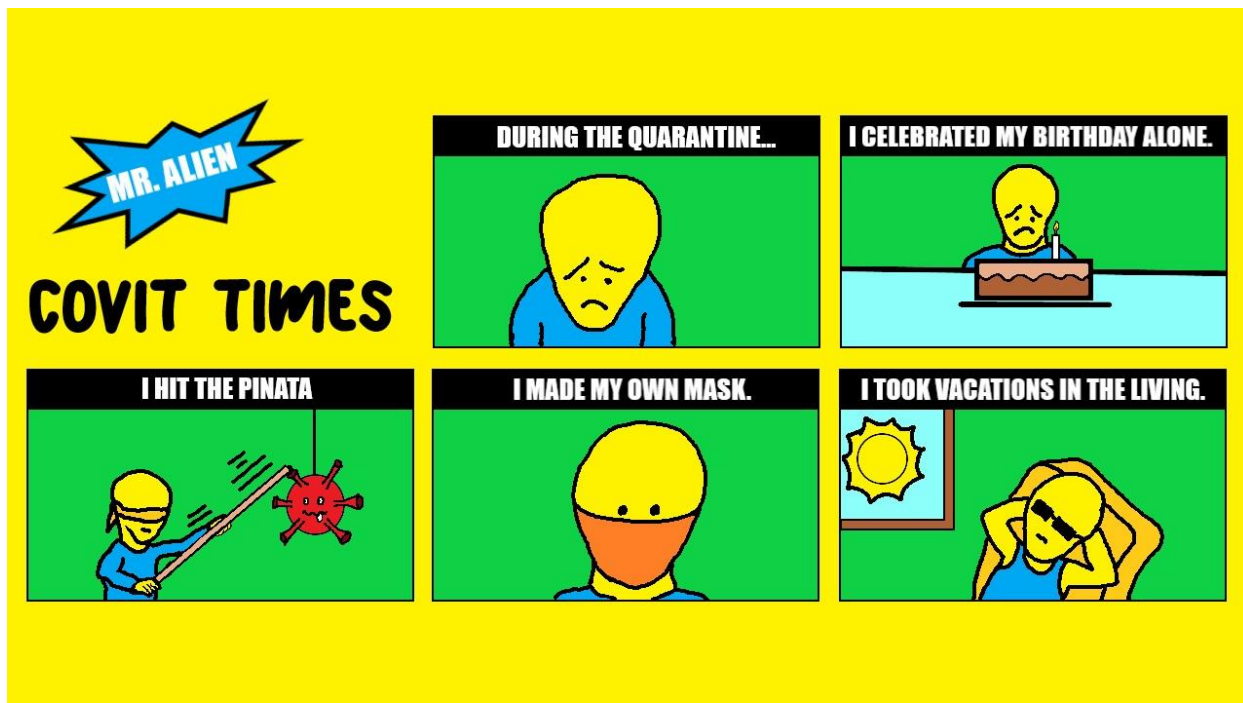


Gráfico N° 36 Comic 4A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

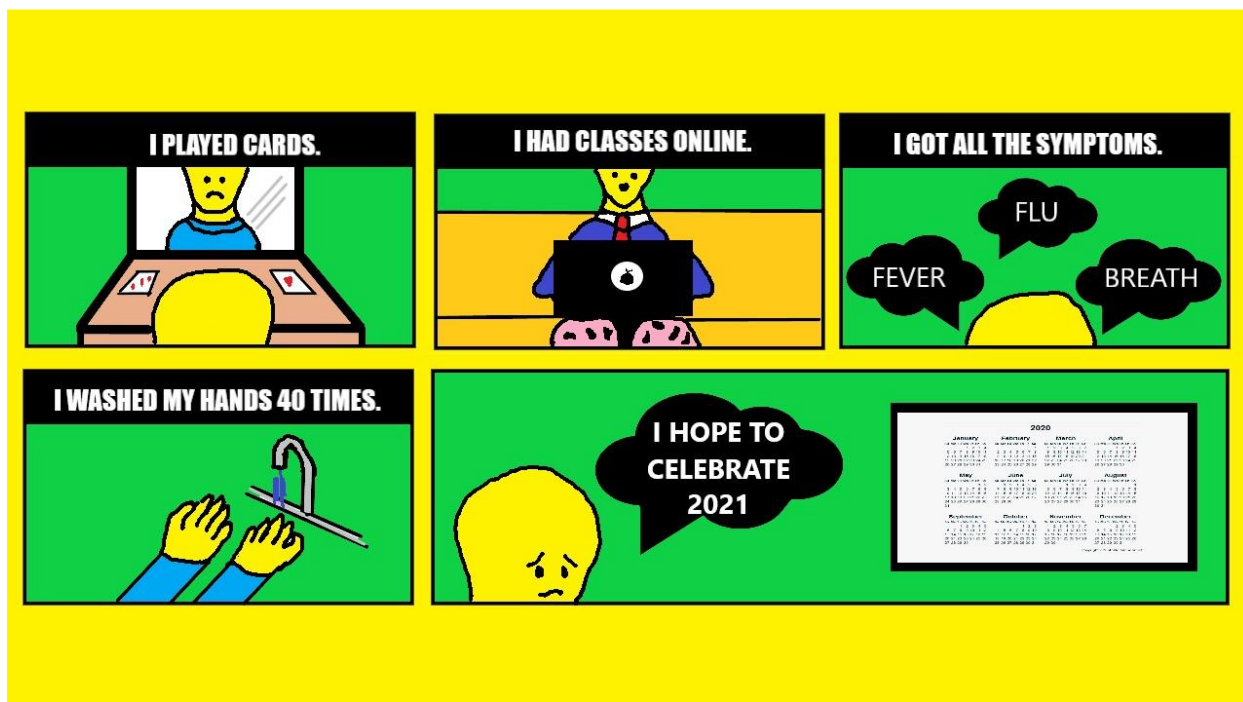


Gráfico N° 37 Comic 4B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 38 Comic 5A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 39 Comic 5B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 40 Comic 6A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 41 Comic 6B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



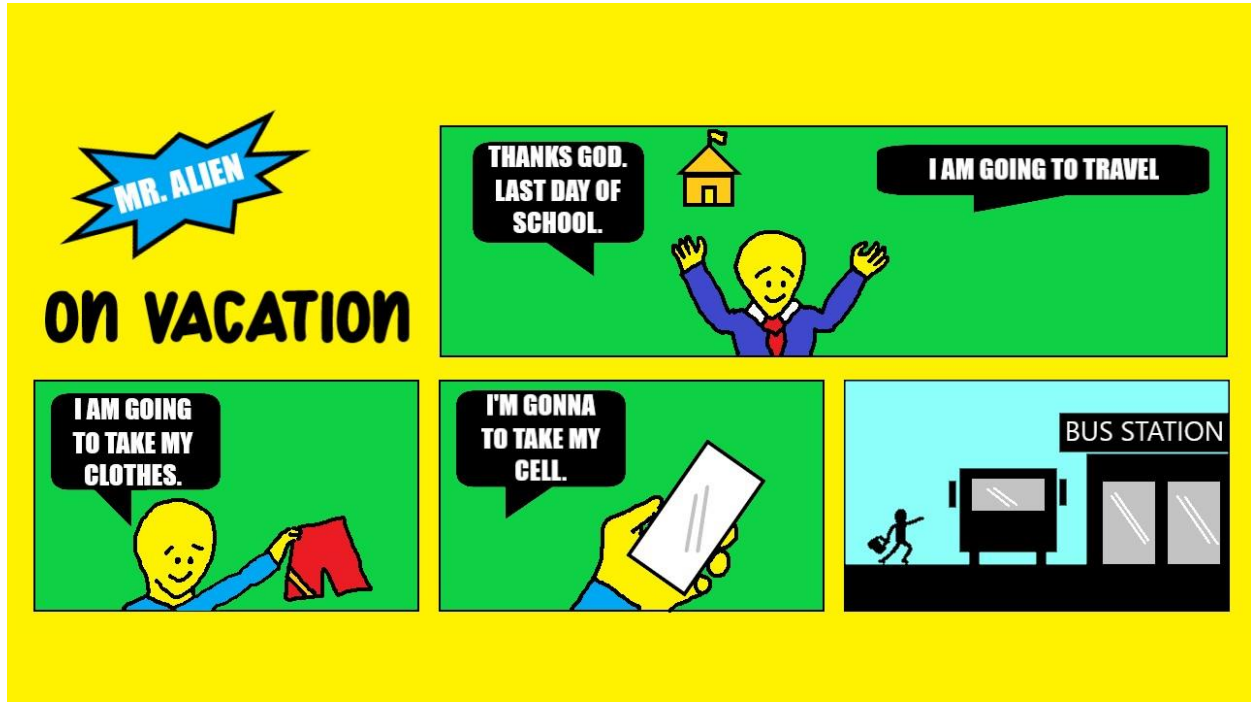


Gráfico N° 42 Comic 7A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

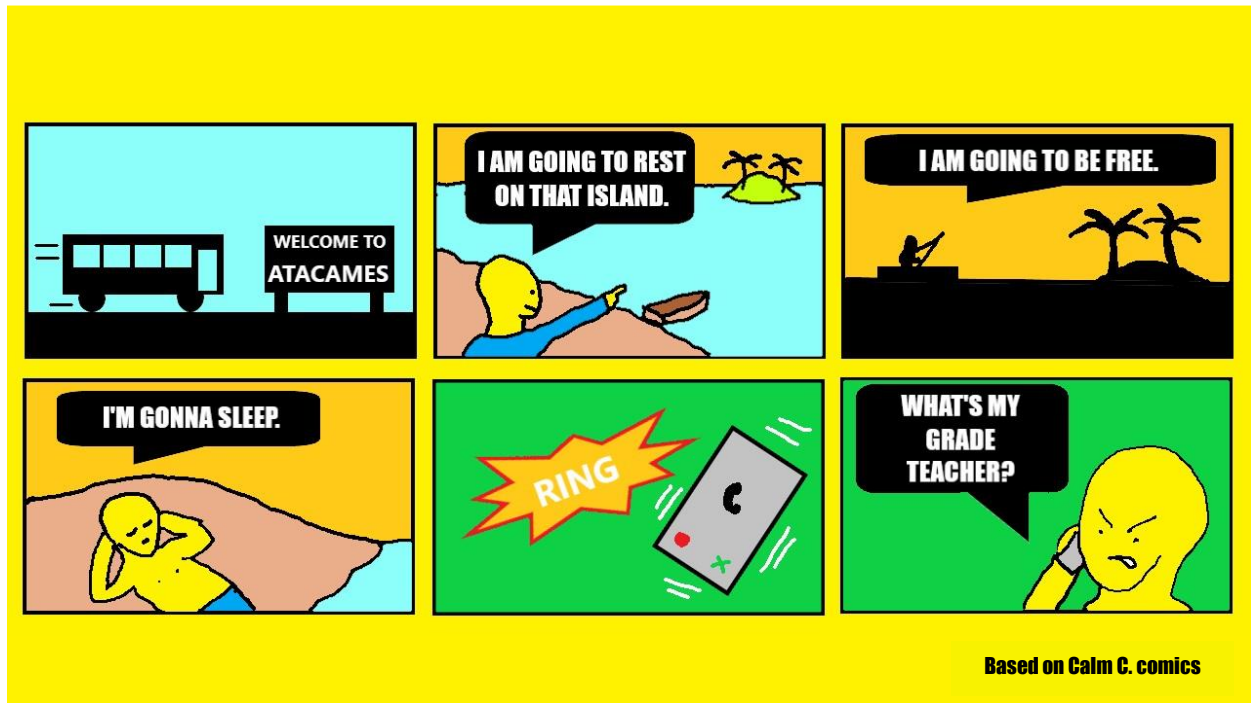


Gráfico N° 43 Comic 7B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

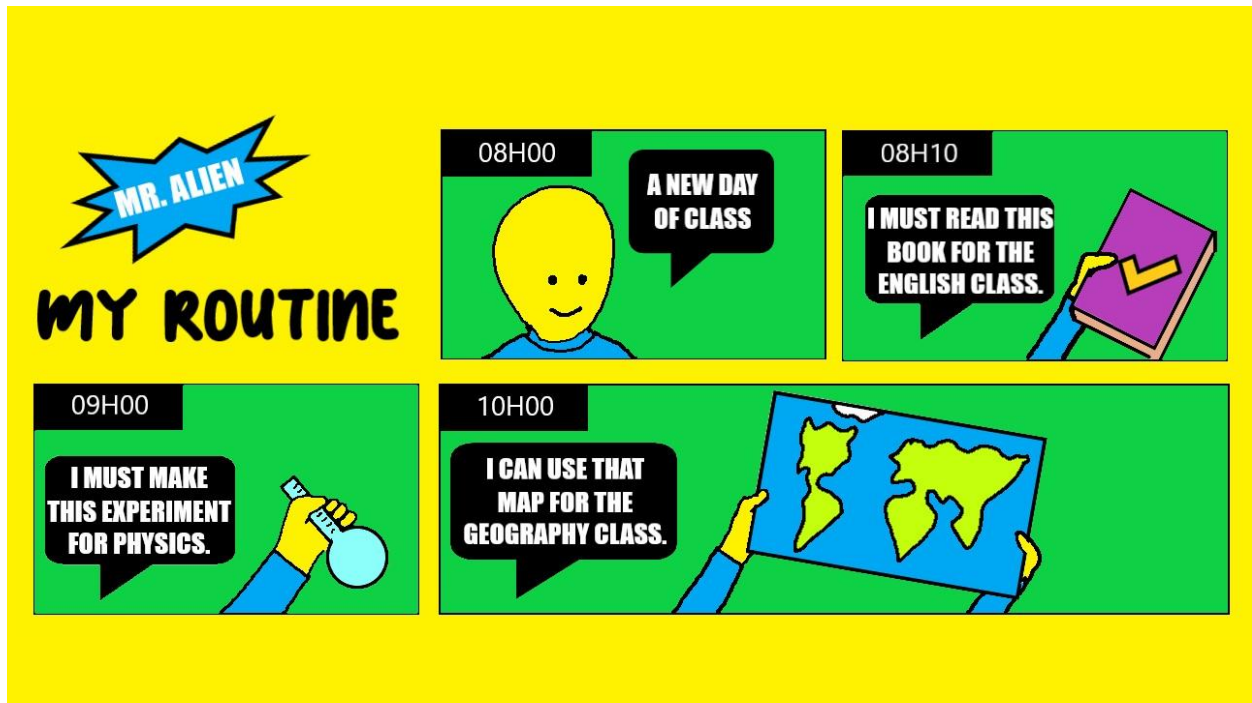


Gráfico N° 44 Comic 8A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

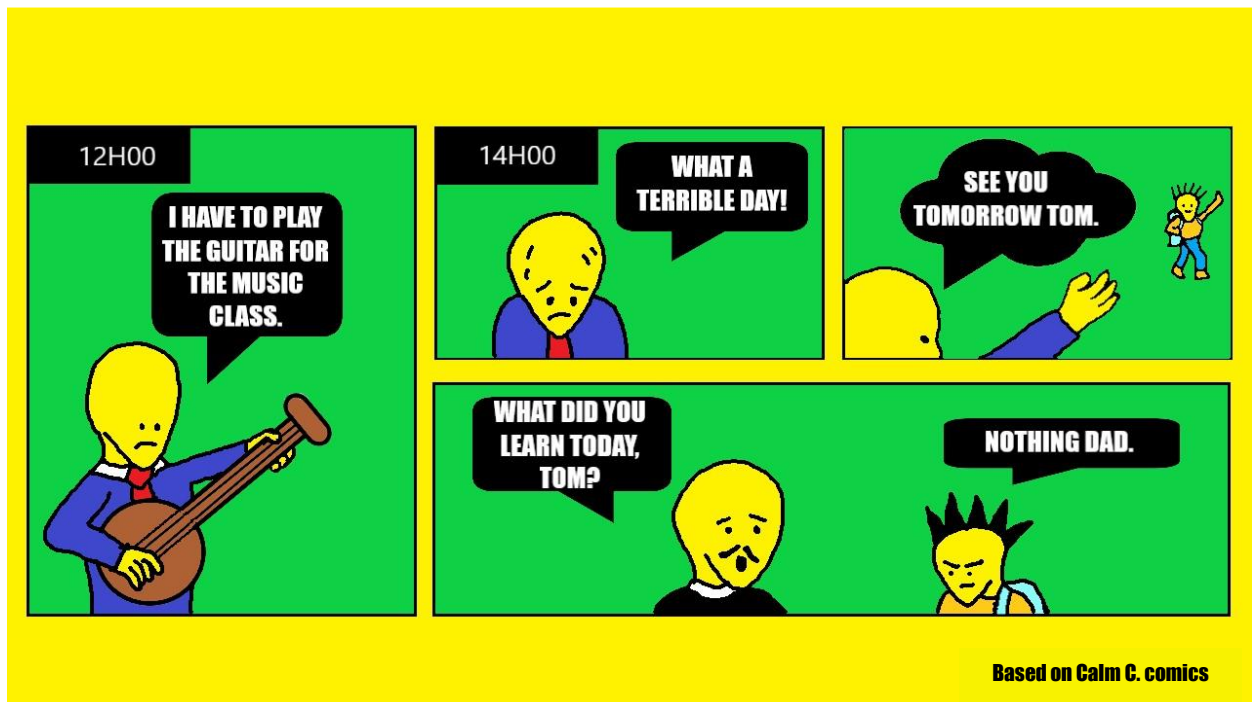


Gráfico N° 45 Comic 8B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

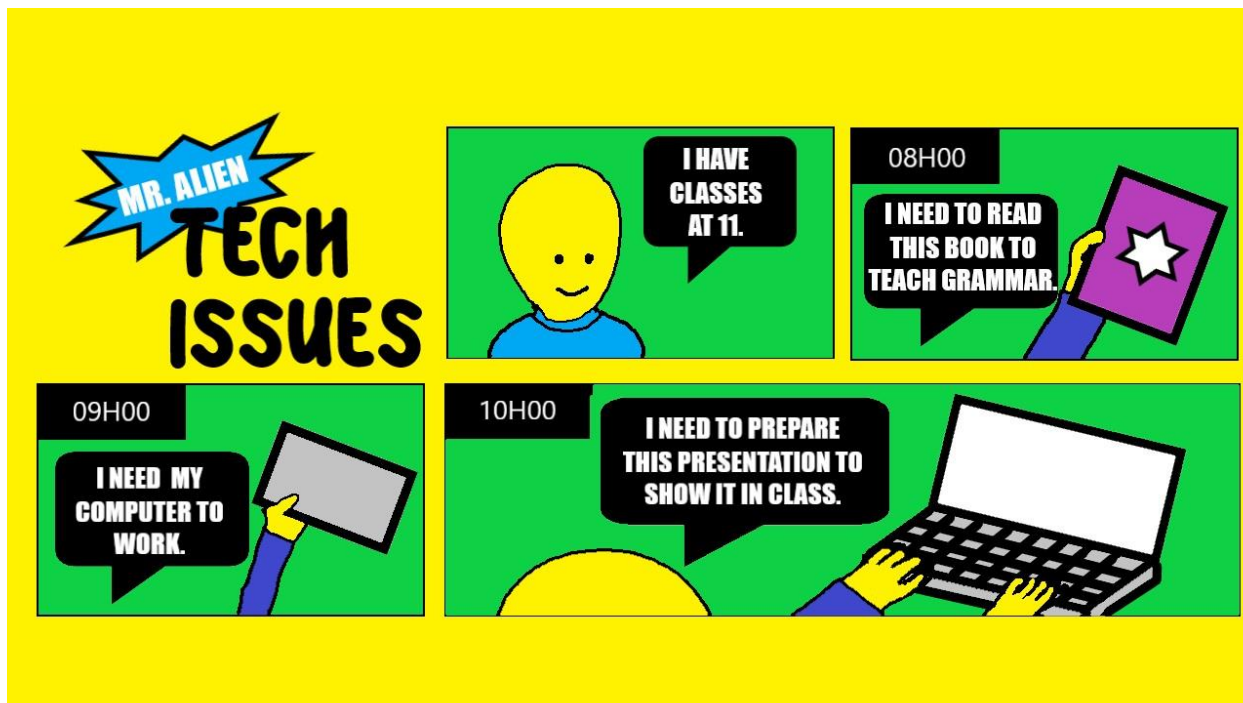


Gráfico N° 46 Comic 9A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

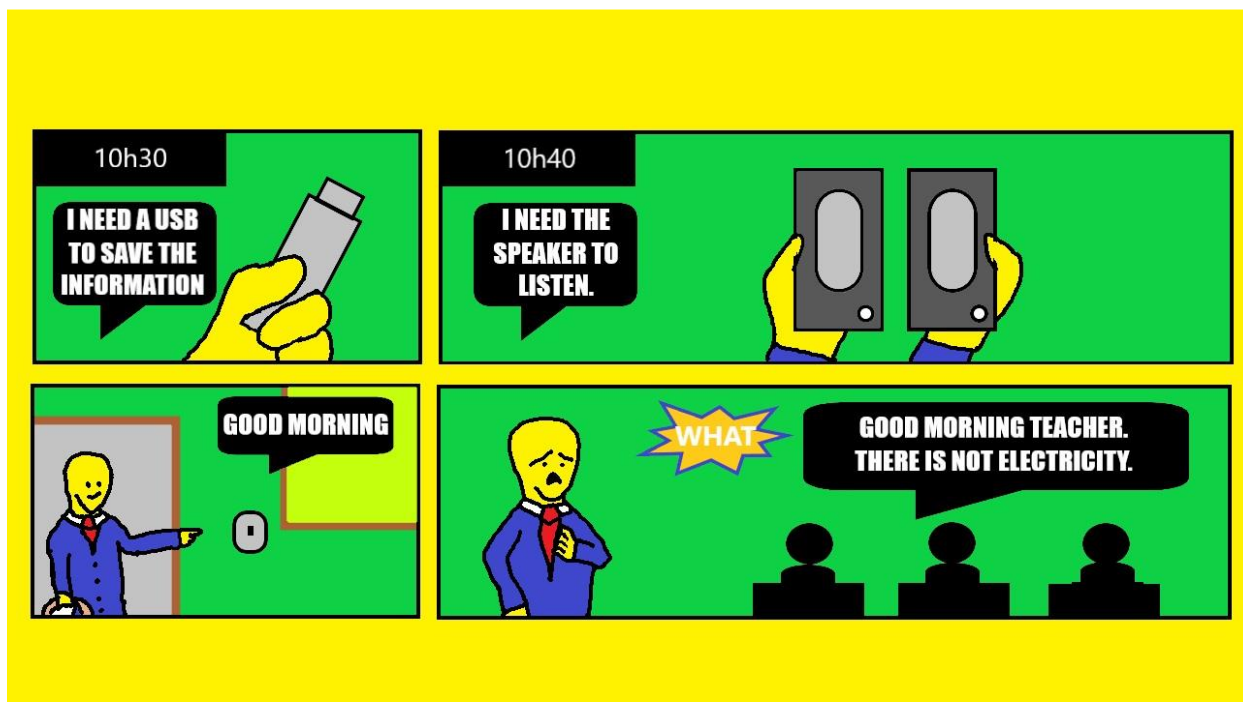


Gráfico N° 47 Comic 9B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



Gráfico N° 48 Comic 10A  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics

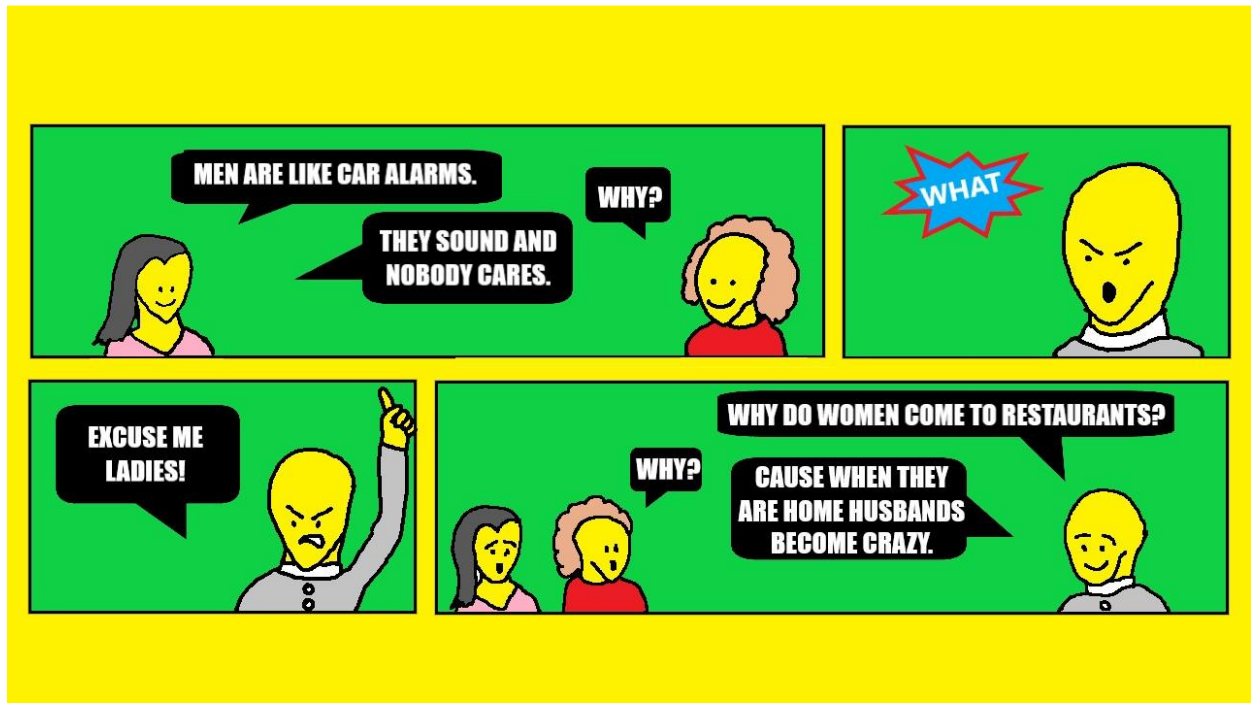


Gráfico N° 49 Comic 10B  
 Elaborado por: Juan José Ramos (2021)  
 Fuente: Mr. Alien Comics



## Evaluación de la propuesta innovadora

Para la aplicación y evaluación de la propuesta es necesario considerar los siguientes aspectos para un correcto uso del comic digital. El primer paso es realizar una planificación en la cual constará información general del curso, la unidad, el tiempo en el cual se va ejecutar la aplicación del comic, el objetivo de aprendizaje, el tema, el link del comic al cual pueden acceder los estudiantes, los pasos y el procedimiento de aplicación del comic. Una correcta planificación permitirá que la aplicación del comic se lo realice de manera eficaz.

Tabla N° 18 Planificación

<b>Planificación</b>		
<b>Información General de la clase</b>		
<b>Nivel de inglés:</b> Sexto		
<b>Unidad:</b> Uno – Revisión de oraciones		
<b>Tiempo para la actividad:</b> 20 minutos		
<b>Objetivo:</b> Aprender el uso del tiempo Futuro		
<b>Material:</b> Mr. Alien Comics		
<b>Tema:</b> I wish		
<b>Link del recurso:</b> <a href="https://www.flipsnack.com/jujora/main-main.html">https://www.flipsnack.com/jujora/main-main.html</a>		
Paso	Tiempo	Procedimiento
Inicio	5 min.	El docente realiza algunas preguntas en relación al tema presentado (I wish)
Desarrollo	5 min.	Los estudiantes leen el comic de manera individual en el cual asocian los gráficos con la estructura gramatical
	5 min.	Los estudiantes conjuntamente con el docente analizan el comic haciendo énfasis en el análisis de la estructura gramatical.
Cierre	5 min.	El estudiante genera sus propios conocimientos en relación a la gramática presentada además de su opinión critica.

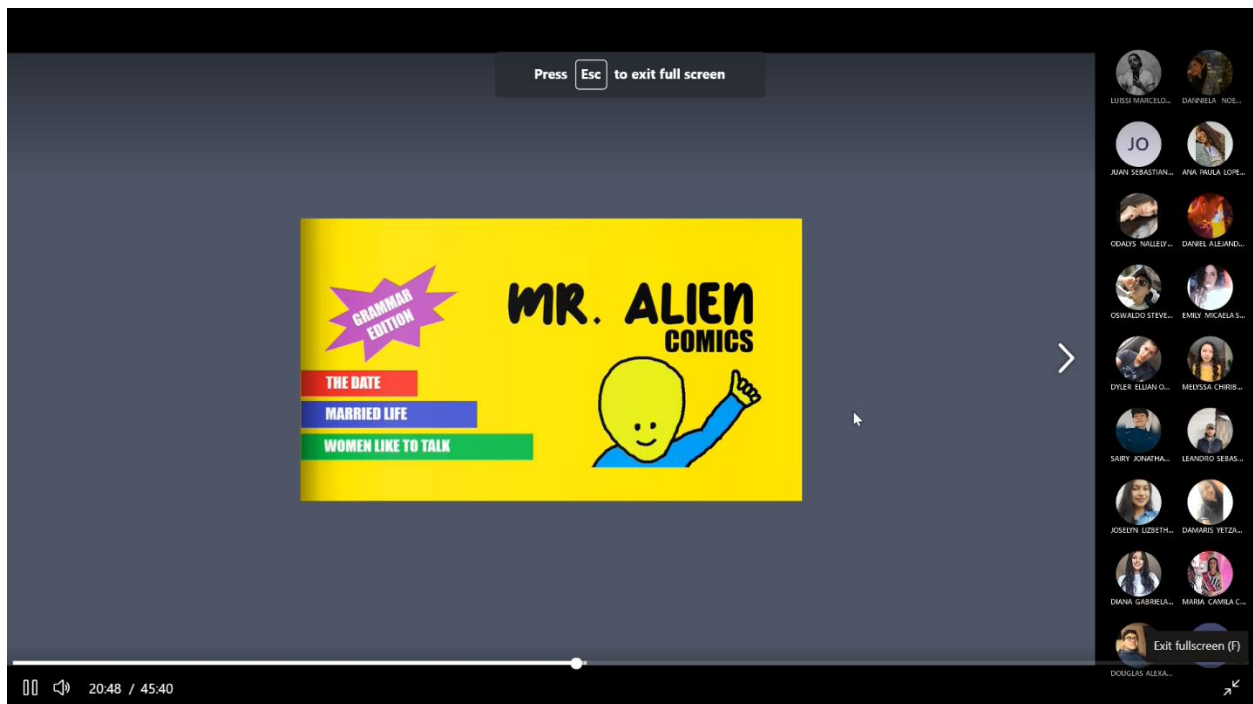
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

El segundo paso es la aplicación del comic en la clase considerando tres momentos: el inicio, el desarrollo y el cierre de la clase.

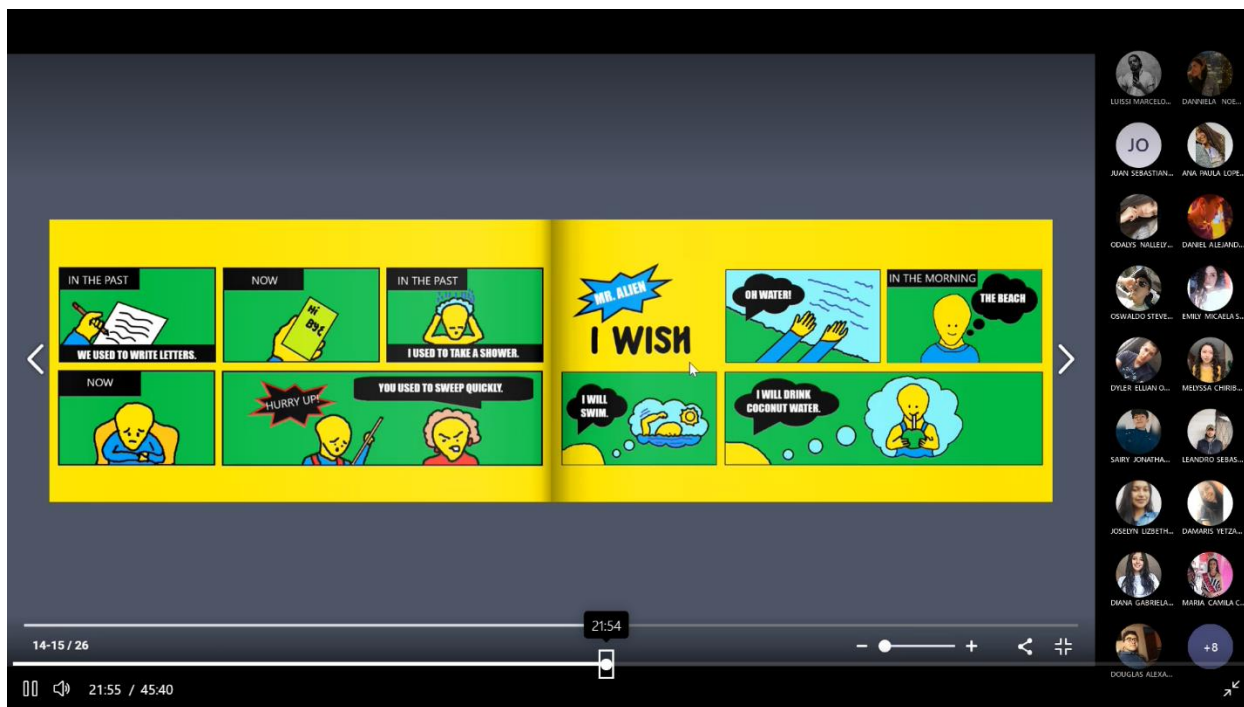
## Inicio

Los comics son presentados al grupo de estudiantes de inglés mediante la plataforma Microsoft Teams debido al desarrollo de las clases de manera virtual. Adicionalmente, consta el link de la publicación del comic en la plataforma Moodle; sin embargo, se les comparte el link mediante el chat debido a que algunos estudiantes por cuestiones de accesibilidad ingresan a las clases mediante el celular. Por tal razón, el propósito es que todos los estudiantes tengan acceso al recurso de aprendizaje (<https://www.flipsnack.com/jujora/main-main.html>) independientemente del dispositivo del cual se conecten ya sea mediante computadora de escritorio, laptop, tableta o celular.



**Gráfico N° 50** Libro Digital en Flipsnack  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Una vez que se comparte el libro digital, se analiza revisa el comic con el tema: Desearía (I wish) para lo cual se realiza ciertas preguntas con el propósito de que los estudiantes se familiaricen con el tema que van a leer en el comic. La pregunta basada en el tema del comic es: ¿Qué desearían? Algunos estudiantes encienden el micrófono y expresan algunas respuestas a esta pregunta como: desearía viajar, desearía trabajar, desearía tener dinero, desearía vacaciones o simplemente desearían dormir. Una vez que los estudiantes intervienen, ellos tienen la seguridad de que van a leer un comic basado en esas respuestas.

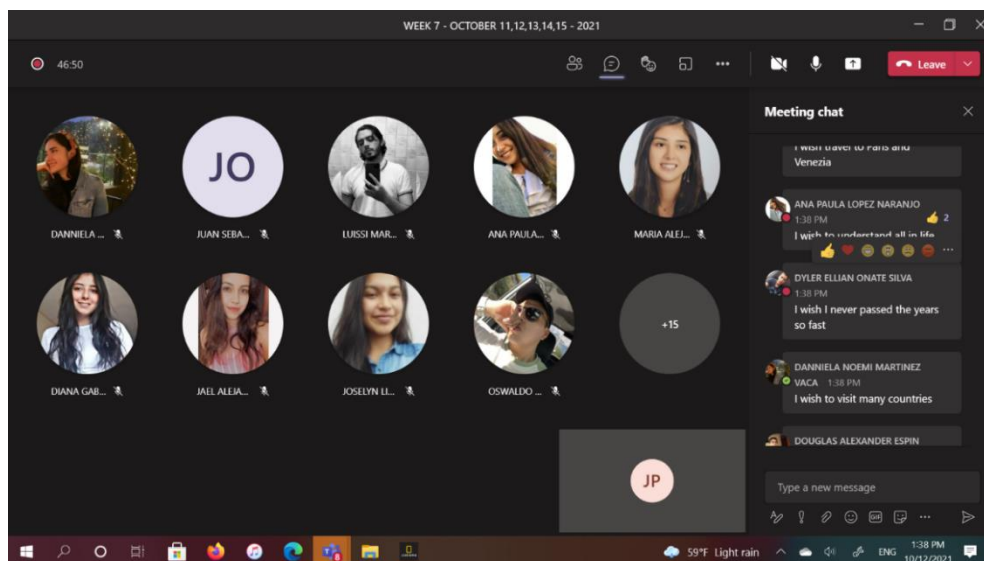


**Gráfico N° 51** Introducción del comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## Desarrollo

Se designa un espacio de tiempo para que los estudiantes lean el comic: Desearía (I wish) de manera individual. Una vez que los estudiantes finalizan con la lectura se designa un espacio de discusión del comic de manera verbal o en el chat acerca de la estructura gramatical que lograron identificar durante la lectura. Los estudiantes escriben la estructura y se analiza conjuntamente cada una de las partes de la oración con el propósito de generar un aprendizaje inductivo mediante

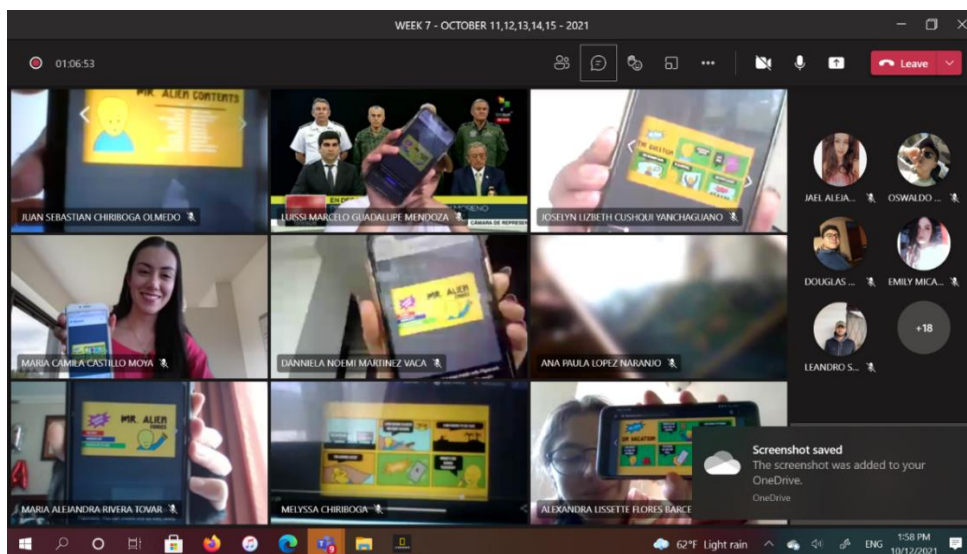
la participación de los estudiantes. Algunos estudiantes logran identificar rápidamente la estructura, escribiendo la estructura correcta en el chat; mientras que otros estudiantes, escriben algunos ejemplos basados en la estructura gramatical (grafico N°29). Se puede observar que los estudiantes realizan oraciones de manera correcta.



**Gráfico N° 52** Generación de ideas del comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

## Cierre

Finalmente, se genera un espacio de discusión para que los estudiantes emitan su punto de vista acerca de lo que leyeron. Basado en el comic: desearía (I wish), los estudiantes coinciden que muchas veces es fácil dejar volar la imaginación por unos segundos trasladándose a otro lugar; muchos de ellos desearían salir de vacaciones a la playa ya que por situaciones de pandemia no ha sido posible viajar. Otros estudiantes, manifiestan que desearían tener dinero para adquirir algunas cosas materiales. Además, los estudiantes pueden visualizar el accionar del personaje del comic Mr. Alien quien con su gran poder de imaginación les invita a los estudiantes a pensar de muchas actividades que se pueden realizarse en la playa como nadar, caminar, comer deliciosos mariscos o simplemente bailar generando un análisis de comportamiento simple pero real ya que esas actividades son usualmente realizadas en la playa.



**Gráfico N° 53** Socialización del comic  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Para finalizar la clase, los estudiantes enseñan la aplicación digital Mr. Alien en sus celulares dando constancia del acceso a los comics de manera digital. Los estudiantes se ven complacidos después de la lectura de los comics ya que se ha utilizado un nuevo recurso de aprendizaje que facilita el aprendizaje de la gramática en idioma inglés.

Se realiza el mismo proceso de lectura de los otros comics en las próximas clases, lo que permite que el proceso de lectura de comics sea más rápido y familiar para los estudiantes. Se detecta una participación más frecuente por parte de los estudiantes al inicio de la lectura de cada comic. De la misma forma, los estudiantes identifican de manera más precisa las distintas estructuras gramaticales que se van presentando en los comics y logran apreciar el mensaje de cada comic asociándole con situaciones que usualmente viven en la realidad. Finalmente, se aprecia la motivación y alegría de los estudiantes por este nuevo recurso digital que se ha implementado en la clase ya que en muchos casos los comics únicamente han sido leídos únicamente de manera impresa; sin embargo, ver comics de manera digital en los celulares o computadoras causa interés y curiosidad por leer más comics permitiéndoles aprender inglés y mejorar el conocimiento de gramática de manera sencilla y divertida.

## Valoración de la propuesta

Después de aplicar la propuesta en clases de manera virtual, se realizó una posprueba para verificar el conocimiento de la gramática en inglés obteniendo los siguientes resultados:

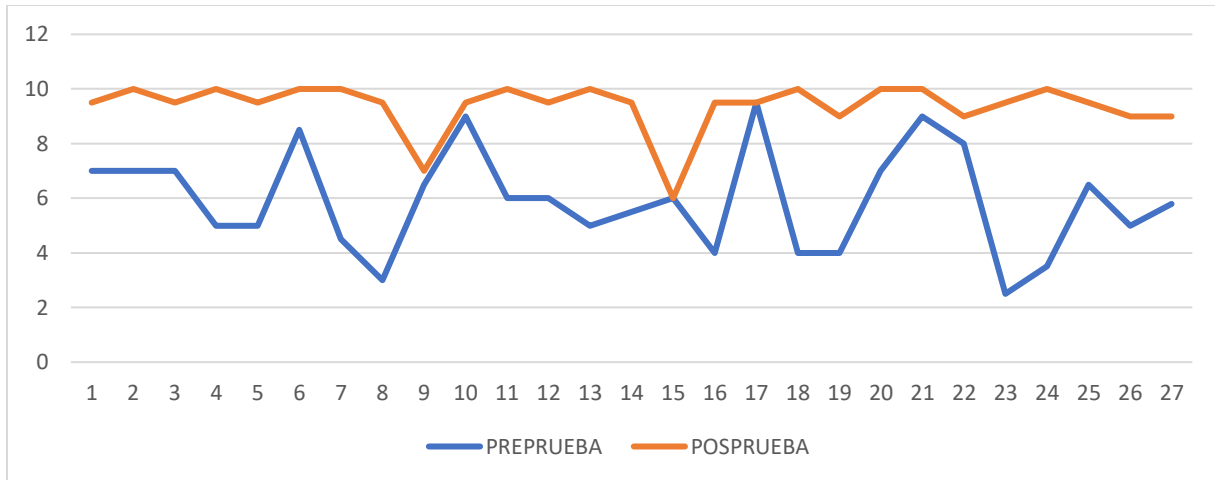
Tabla N° 19 Resultados pretest de los estudiantes

Nombres	Tiempo requerido	Calificación/10,00
G.M.L.M.	31 minutos 20 segundos	9,5
R.T.M.A.	30 minutos 14 segundos	10
P.Q.S.J.	16 minutos 22 segundos	9,5
C.O.J.S.	18 minutos 46 segundos	10
O.S.D.E.	11 minutos 1 segundos	9,5
F.B.A.L.	20 minutos 33 segundos	10
P.G.D.Y.	16 minutos 11 segundos	10
E.V.J.A.	24 minutos 55 segundos	9,5
C.M.M.C.	7 minutos 48 segundos	7,0
C.Y.J.L.	19 minutos 4 segundos	9,5
V.A.J.F.	25 minutos 28 segundos	10
L.N.A.P.	16 minutos 11 segundos	9,5
A.P.B.R.	32 minutos 45 segundos	10
C.E.E.N.	23 minutos 42 segundos	9,5
S.P.E.M.	9 minutos 29 segundos	6,0
S.M.G.E.	32 minutos 44 segundos	9,5
G.M.D.A.	22 minutos 27 segundos	9,5
S.C.O.S.	31 minutos 21 segundos	10
E.P.D.A.	30 minutos 2 segundos	9,0
N.A.O.N.	6 minutos 57 segundos	10
M.A.C.A.	18 minutos 22 segundos	10
V.V.A.D.	28 minutos 11 segundos	9,0
P.C.D.G.	32 minutos 36 segundos	9,5
CH.S.M.	8 minutos 50 segundos	10
S.R.L.S	9 minutos 36 segundos	9,5
M.V.D.N.	7 minutos 59 segundos	9,0
<b>Promedio general</b>		<b>9,38</b>

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

A continuación, se realiza un análisis T student para valorar la diferencia entre un grupo de datos entre la preprueba y posprueba.



**Gráfico N° 54 T Student**  
**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

Hipótesis Alternativa (Ha) = El uso de comics digitales contribuye al aprendizaje de gramática en idioma inglés.

Hipótesis Nula (H0) = El uso de comics digitales no contribuye al aprendizaje de gramática en idioma inglés.

Tabla N° 20 Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Preprueba	Posprueba
Media	5.918518519	9.388888889
Grados de libertad	52	
P(T<=t) dos colas	0.000000000114	
Valor crítico de t (dos colas)	2.006646805	

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)  
**Fuente:** Elaboración propia

El valor P = dos colas es menor a 0,05 entonces si hay diferencias. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se procede a aceptar la hipótesis alternativa que menciona que el uso de comics digitales contribuye al aprendizaje de gramática en idioma inglés.

Después de realizar la valoración de la propuesta, se aplicó a los estudiantes una encuesta con el propósito de conocer su apreciación de aprender gramática en idioma inglés mediante el uso de los comics. Las preguntas formuladas fueron preguntas cerradas las cuales permitieron verificar el impacto de los comics en la enseñanza del idioma inglés como se muestra a continuación (Tabla 20)

Tabla N° 21 Encuesta perspectiva de los comics después de la aplicación

N	Pregunta	Si	Porcentaje	No	Porcentaje
1	¿Le resulto fácil aprender inglés mediante comics?	25	92,59	2	7,41
2	¿Tuvo dificultad al leer los comics en inglés?	3	11,12	24	88,88
3	¿Fue fácil deducir el aprendizaje de la gramática?	25	92,59	2	7,41
4	¿Le ayudo los gráficos para comprender de mejor manera el idioma inglés?	27	100	0	---
5	¿Considera que el uso de comics favorece a desarrollar otras destrezas y subdestrezas del idioma?	26	96,29	1	3,71
6	¿Debería ser utilizado los comics como un recurso didáctico en clases de inglés?	27	100	0	---

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

Basado en la encuesta se puede deducir que los gráficos ayudan de manera significativa en el aprendizaje del idioma inglés debido a que 27 estudiantes que corresponde al 100% manifiestan su satisfacción al poder visualizar gráficos. Adicionalmente, todos los estudiantes consideran que los comics deberían ser incluidos como un recurso didáctico utilizado por los docentes de inglés. Además, 26 estudiantes que corresponde al 96,29% consideran que los comics favorecen a desarrollar otras destrezas y subdestrezas (lectura, vocabulario, gramática). Adicionalmente, 25 estudiantes correspondiente a 92,59% consideran que les resulto fácil aprender inglés mediante comics y que pudieron deducir fácilmente la gramática presentada en cada una de los capítulos. Finalmente, únicamente 3 estudiantes que corresponde al 11,12% manifiestan que tuvieron dificultades en leer los comics en inglés mientras que 24 estudiantes que corresponde al 88,88% no tuvieron dificultad al leer en sus dispositivos digitales los comics.



Adicionalmente, se aplicó una encuesta a los señores estudiantes con el propósito de conocer su apreciación acerca del diseño de los comics en la cual se aplicaron cuatro preguntas cerradas obteniendo los siguientes resultados (Tabla 22).

Tabla N° 22 Encuesta perspectiva del diseño de los comics

N	Pregunta	Opciones	Estudiantes	Porcentaje
1	¿Qué le gusta de los comics?	Los personajes	3	11,11
		Los colores	10	37,04
		Las historias	8	29,63
		Los mensajes	6	22,22
2	Además de aprender gramática ¿Qué otra destreza/subdestreza considera que desarrollo con los comics?	Leer	10	37,04
		Hablar	4	14,81
		Escribir	3	11,11
		Vocabulario	10	37,04
3	¿Qué aspecto mejoraría de los comics?	Los personajes	12	44,45
		Los colores	3	11,11
		Las historias	8	29,63
		Los mensajes	4	14,81
4	¿Qué otra destreza/subdestreza le gustaría desarrollar mediante comics?	Escuchar	7	25,92
		Hablar	3	11,11
		Escribir	7	25,92
		Vocabulario	10	37,04

**Elaborado por:** Juan José Ramos (2021)

**Fuente:** Elaboración propia

De los resultados obtenidos en la encuesta final acerca del diseño de los comics, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes consideran que los colores jugaron un papel muy importante debido al uso de la herramienta digital Paint 3D; sin embargo, únicamente tres estudiantes manifiestan que los personajes fueron el elemento atractivo de los comics. Por otra parte, la mayoría de estudiantes consideran que con la aplicación del comic pudieron desarrollar lectura y vocabulario en idioma inglés. Adicionalmente, la mayor parte de los estudiantes consideran que se debería mejorar los personajes del comic. Finalmente, los estudiantes opinan que les gustaría aprender más palabras de vocabulario al momento de leer los comics.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

- El desarrollo de narrativas digitales fortalece el aprendizaje de gramática en idioma inglés.
- Los comics son una forma de entretenimiento que puede ser utilizado como recurso didáctico aplicado de manera digital en clases virtuales.
- El nivel de conocimiento de gramática de los estudiantes es deficiente pese a estar en un nivel de inglés intermedio.
- El diseñar de narrativas digitales permite presentar una nueva alternativa para el aprendizaje del idioma inglés.

### **RECOMENDACIONES**

- Las narrativas digitales deberían ser utilizadas con más frecuencia por los docentes de inglés como un recurso didáctico que permita desarrollar el aprendizaje de las distintas habilidades del idioma inglés como son el leer, escribir, hablar y escuchar.
- El uso de las nuevas tecnologías permite que se retome los comics como una forma de entretenimiento y aprendizaje debido a que se ha ido perdiendo el interés por la lectura de los comics a través del tiempo con la presencia de nuevas formas de entretenimiento.
- Los estudiantes deben considerar que los comics son una alternativa de aprendizaje que les permite desarrollar criticidad y creatividad incorporando el sentido de humor al momento de aprender.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alecoy, T. (2015). *English from the base for all Spanish speakers Inglés para Hispanohablantes*. Smashwords Edition.
- Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media - Revised*. Praeger.
- Allueva, A., & Alejandre, J. (2018). *Casos de Exito en aprendizaje ubicuo y social mediado con tecnologias*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Azizoglu, E. (2020). *Futuristic and Linguistic perspectives on teaching writing to second language students*. IGI Global.
- Barrague, M. (2020). *Vivi tu sueño. Primeros pasos para crear tu marca de moda*. Grupo Editorial TEMAS .
- Borycki, D. (2019). *Programing for Mix Reality with Windows 10, Unity, Vuforia, and UrhoSharp*. Pearson Education Inc.
- Bowkett, S. (2016). *La utilización del comic para mejorar la expresion oral, la lectura y la escrita*. Ediciones. Morata.
- Dahlström, A. (2020). *Storytelling in Design: Defining, Designing, and Selling Multidevice Products*. Oreilly.
- Dara, T. (2018). *Cross-Cultural Perspectives on Technology-Enhanced Language Learning*. GI Global.
- Fernandez, M. (2003). *The complete Idiot's guide to aprender Inglés*. Alpha.
- Ganon, S. (2019). *Despertar el placer por la lectura - Actividades y sugerencias para todos los gustos*. NARCEA Ediciones.
- Gil, J. (2016). *Espiritu critico y educación*. CEASGA.
- Glaser, K. (2014). *Inductive or Deductive?* Cambridge Scholars Publishing.
- Gomez, A. (2019). *Expresión y Comunicación*. IC editorial.

- Gracia, J. (2018). *Nuevas visiones sobre el comic: un enfoque interdisciplinar*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Guillén, S. (2019). *Desarrollo de estrategias cognitivas para mejorar la comprensión lectora del idioma Inglés*. *CienciAmérica*, 8, 1-13. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v8i2.241>
- Harvey, W. (2018). *Inglés para Latinos Primer Nivel*. Barron's Educational Service.
- Hill, C. (2017). *Teaching Comics Through Multiple Lenses: Critical Perspectives*. Routledge.
- Horts, M. (2019). *Focus on Vocabulary Learning: Oxford Key Concepts for the Language Classroom*. Oxford University Press.
- Huertas, A., & Gomez, M. (2018). *Inglés para fines sociales y de cooperación*. Editorial GRAO.
- Jessop, V. (2014). *English Language, Literature and Creative Writing*. Anthem Press.
- Lent, J. (2015). *Asian Comics*. University Press Mississippi.
- Lonsdale, A. (1996). *Teaching Translation from Spanish to English: Worlds Beyond Words*. University of Ottawa Press.
- Lopera, A. (2020). *¿Por qué todos saben Inglés menos yo? Guía práctica para mejorar tu Inglés*. Sin Fronteras.
- Lopez, C. (2018). *Innovar en las aulas*. Ediciones Universidad Salamanca.
- Martin, J. (2019). *Tecnologías integradas en la didáctica de lenguas extranjeras*. Punto Verde.
- Megias, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.
- Mickwitz, N. (2016). *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. Palgrave Macmillan.
- Molas, N. (2019). *La guerra de los mundos. La narrativa transmedia en educación*. Oberta UOC Publishing.
- Molthan-Hill, P. (2020). *Storytelling for Sustainability in Higher Education: An Educator's Handbook*. Routledge.
- Nelson, G. (2019). *English: An Essential Grammar*. Routledge .

- Nguyen, H. (2019). *Conversation Analytic Perspectives on English Language Learning, Teaching, and Testing in Global Languages*. British Library Cataloguing.
- Nieto, M. (2021). *Enseñanza de la competencia comunicativa oral en Inglés en Educación*. Editorial Inclusión.
- Pell, M. (2017). *Envisioning Holograms: Design Breakthrough Experiences for Mixed Reality*. APRESS.
- Pintor, I. (2017). *Figuras del Comic. Forma, tiempo y narracion secuencial*. Survei de Publicacions.
- Ruiz, L. (2021). *Dibujando Historias. El comic mas allá de la imagen*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Saez, F. (2021). *Una historia del comic norteamericano*. Catarata.
- Shah, A. (2020). *Handbook of Communication Skills & English Grammar*. Prabhat Prakashan.
- Soliz, D. (2019). *Cómo hacer un perfil proyecto de Investigación científica*. Palibrio.
- Solomon, G., & Schrum, L. (2014). *Web 2.0 How to for educators*. International Society for Technology in Education.
- Stevenson, C. (2019). *Enriching Collaboration and Communication in Online Learning Communities*. IGI Global.
- Strauss, S. (2018). *Grammar, Meaning, and Concepts: A Discourse-Based Approach to English Grammar*. Routledge.
- Vázquez, E. (2015). *Dispositivos Digitales Móviles en la Educación: El aprendizaje ubicuo*. NARCEA, S.A. Ediciones.
- Welsch, D. (2013). *Seis claves para aprender Inglés*. Daily English.
- Yilmaz, R. (2019). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies*. IGI global.

## ANEXOS

### Anexo 1. Perspectiva acerca de los comics

#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

#### ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**OBJETIVO:** Determinar la perspectiva de los estudiantes acerca de los comics para desarrollar comics digitales

#### DATOS INFORMATIVOS

**Lugar:** Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Estudiante (número de cedula):** \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque su opción (✓)

1. ¿Le gusta los comics?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2. ¿Ha leído comics?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

3. ¿Con qué frecuencia lee comics?

Siempre \_\_\_\_\_

Usualmente \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Rara vez \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

4. ¿Qué tipo de comics ha leído?

Comics de acción \_\_\_\_\_

Comics de ficción \_\_\_\_\_

Comics Alternativas \_\_\_\_\_

Comics de terror \_\_\_\_\_

Comics de romance \_\_\_\_\_

Manga \_\_\_\_\_

5. ¿Qué parte es la que más le atrae de los comics?

Colores \_\_\_\_\_

Personajes \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_

Historias \_\_\_\_\_

Mensaje Final \_\_\_\_\_

6. ¿Qué ha aprendido de los comics?

Vocabulario \_\_\_\_\_

Expresiones \_\_\_\_\_

Gramática \_\_\_\_\_

7. ¿Cuál de los comics es de su preferencia?

Cortos \_\_\_\_\_

Largos \_\_\_\_\_

8. ¿Ha leído comics digitales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

9. ¿Ha leído comics en inglés?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

10. ¿Ha aprendido inglés mediante comics?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

## Anexo 2. Pretest / Postest

### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

#### ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**OBJETIVO:** Determinar el conocimiento sobre gramática del idioma inglés para desarrollar comics digitales

#### DATOS INFORMATIVOS

**Lugar:** Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Estudiante (número de cedula):** \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque su opción (✓)

#### Instrucciones:

- Lea detenidamente las siguientes preguntas y subraye la respuesta correcta

1. My mother \_\_\_\_\_ rice.  
a) eat                              b) eats                              c) is eating
2. They \_\_\_\_\_ in the factory.  
a) are work                              b) works                              c) work
3. He \_\_\_\_\_ at the moment.  
a) sleeps                              b) is sleeping                              c) is sleep
4. My friend \_\_\_\_\_ today.  
a) is playing                              b) playing                              c) plays
5. She \_\_\_\_\_ my friend since we were children.  
a) has been                              b) was                              c) is
6. My mother \_\_\_\_\_ a movie for two hours.  
a) watches                              b) watched                              c) has watched



7. Anna \_\_\_\_\_ a problem two years ago.  
 a) has                              b) had                              c) have
8. The doctor \_\_\_\_\_ to the hospital last weekend.  
 a) went                              b) goes                              c) go
9. My mother \_\_\_\_\_ eat sweets when she was a child.  
 a) use                              b) used to                              c) used
10. The teachers \_\_\_\_\_ teach mathematics.  
 a) used to                              b) use to                              c) was use to
11. Be careful with the elevator! I \_\_\_\_\_ to the administrator.  
 a) will talk                              b) am going to talk                              c) talk
12. I am not sure about my future. I think I \_\_\_\_\_ to USA.  
 a) am going to travel                              b) travel                              c) will travel
13. My sister has a plan. She \_\_\_\_\_ a car next year.  
 a) is going to buy                              b) will buy                              c) buys
14. I am sure I \_\_\_\_\_ to USA next month.  
 a) am going to travel                              b) will travel                              c) travel
15. I have a guitar because I \_\_\_\_\_ play music.  
 a) can to                              b) can                              c) cannot
16. Marco has several caries. So, he \_\_\_\_\_ go to the dentist.  
 a) must                              b) should to                              c) can
17. She needs to buy a car \_\_\_\_\_ go to work.  
 a) to                              b) because                              c) for
18. \_\_\_\_\_ buy a house, you need a lot of money.  
 a) for                              b) to                              c) so
19. She \_\_\_\_\_ at home because she lives in another town.  
 a) never eats                              b) eats never                              c) never eat
20. I \_\_\_\_\_ in the morning because I work in the afternoon.  
 a) always study                              b) study always                              c) am always study

**Anexo 3.** Perspectiva de los comics como recurso didáctico

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

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

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Determinar la perspectiva de los estudiantes acerca de los comics después de la aplicación de la propuesta

**DATOS INFORMATIVOS**

**Lugar:** Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Estudiante (número de cedula):** \_\_\_\_\_

**Instrucciones:**

- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque su opción (√)

1. ¿Le resulto fácil aprender inglés mediante comics?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2. ¿Tuvo dificultad al leer los comics en inglés?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

3. ¿Fue fácil deducir el aprendizaje de la gramática?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

4. ¿Le ayudo los gráficos para comprender de mejor manera el idioma inglés?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

5. ¿Considera que el uso de comics favorece a desarrollar otras destrezas y subdestrezas del idioma?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

6. ¿Debería ser utilizado los comics como un recurso didáctico en clases de inglés?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**Anexo 4.** Perspectiva del diseño de los comics

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

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

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Determinar la perspectiva de los estudiantes acerca del diseño de los comics

**DATOS INFORMATIVOS**

**Lugar:** Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Estudiante (número de cedula):** \_\_\_\_\_

**Instrucciones:**

- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque su opción (✓)

1. ¿Qué le gusto de los comics?

Los personajes                    \_\_\_\_\_                    Los colores                    \_\_\_\_\_

Las historias                    \_\_\_\_\_                    Los mensajes                    \_\_\_\_\_

2. Además de aprender gramática ¿Qué otra destreza/subdestreza considera que desarrollo con los comics?

Leer                    \_\_\_\_\_                    Hablar                    \_\_\_\_\_

Escribir                    \_\_\_\_\_                    Vocabulario                    \_\_\_\_\_

3. ¿Qué aspecto mejoraría de los comics?

Los personajes                    \_\_\_\_\_                    Los colores                    \_\_\_\_\_

Las historias                    \_\_\_\_\_                    Los mensajes                    \_\_\_\_\_

4. ¿Qué otra destreza/subdestreza le gustaría desarrollar mediante comics?

Escuchar                    \_\_\_\_\_                    Hablar                    \_\_\_\_\_

Escribir                    \_\_\_\_\_                    Vocabulario                    \_\_\_\_\_